



Candidatura N. 35020

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 'SANTA CHIARA'
Codice meccanografico	BRIC812004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE TOGLIATTI, 4
Provincia	BR
Comune	Brindisi
CAP	72100
Telefono	0831517228
E-mail	bric812004@istruzione.it
Sito web	www.icsantachiarabrindisi.it
Numero alunni	1106
Plessi	BRAA812011 - S.GIOVANNI BOSCO BRAA812022 - J.PIAGET BREE812016 - DON LORENZO MILANI BRMM812015 - SMS-PACUVIO--BRINDISI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento dell'interesse per le attività multimediali e la scoperta e l'utilizzo degli strumenti digitali Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie Sperimentazione di materiali e strumenti (anche multimediali) per realizzare un'attività musicale
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 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 35020 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Multimedialità	Giochiamo con il computer	€ 5.682,00
Musica	Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 1	€ 5.682,00
Musica	Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 2	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Officina teatrale 1	€ 5.682,00
Lingua madre	Officina teatrale 2	€ 5.682,00
Matematica	Matematica in gioco	€ 5.682,00
Matematica	Matem@ticando	€ 5.682,00
Scienze	Esperimenta	€ 5.682,00
Scienze	Quattro passi nella natura e nella tradizione	€ 5.682,00
Lingua straniera	Key for Schools	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	English time	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00



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: Nella Scuola d'Infanzia CON TE STO.... per giocare con il computer e la musica

Descrizione progetto	Il bambino di oggi vive in un contesto esperienziale che gli offre l'opportunità di interagire sin dalla più tenera età con il computer e con la musica che svolgono un ruolo fondamentale nel suo sviluppo globale. E' compito della scuola individuare progetti e strategie che avvalorino sul piano pedagogico sia la musica in tutte le sue espressioni sia il mezzo informatico con adeguate forme di mediazione didattica. La scuola d'Infanzia deve far leva sulle conoscenze e sulle performance che i bambini già mostrano di possedere e basarsi sul lavoro di gruppo e sulla didattica laboratoriale.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo *Santa Chiara* è situato in un territorio caratterizzato da fattori di debolezza economica e rilevanti problemi sociali ed ambientali ed è contraddistinto da una utenza eterogenea dal punto di vista sociale e culturale: è situato in una zona abitata in prevalenza da famiglie di livello sociale medio-basso, poco attente alla preparazione e alla formazione culturale dei figli. Il quartiere di riferimento presenta un numero rilevante di disoccupati, famiglie separate e nuclei familiari a rischio di emarginazione ed esclusione, poco attenti a sostenere la scuola nel percorso educativo, preoccupati in via prioritaria, a soddisfare i bisogni materiali per i noti condizionamenti culturali. Gli utenti della scuola, pertanto, in una certa consistenza numerica, manifestano disagio emotivo e relazionale, bassi livelli di apprendimento che producono disistima e demotivazione, che si traducono in comportamenti oppositivi alle regole del vivere insieme, o in precoci abbandoni. L'Istituto è una comunità educante, accoglie alunni dai 3 ai 14 anni, valorizza la diversità come risorsa, stipula un contratto formativo sul rapporto di collaborazione e fiducia tra scuola, famiglia e territorio, con l'intenzionalità dichiarata di agevolare ogni alunno nel percorso di crescita cognitiva, relazionale, affettiva, motoria verso una sempre maggiore e consapevole acquisizione di competenze per essere, saper fare e saper essere.



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 I.C. 'SANTA CHIARA'
(BRIC812004)

Obiettivi del progetto

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

- riconoscere e apprezzare l'identità personale e comprendere l'identità culturale e i valori specifici della comunità di appartenenza
- favorire la conquista dell'autonomia
- sviluppare abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche, intellettive
- sviluppare capacità culturali e cognitive di produzione e interpretazione di messaggi, testi e situazioni mediante l'utilizzo di una molteplicità di strumenti linguistici e di tecniche rappresentative
- sviluppare la cittadinanza attraverso la scoperta del significato degli altri e dei loro bisogni, la riflessione sulla necessità di stabilire regole condivise e l'esercizio del dialogo e dell'ascolto
- favorire l'apprendimento globale con l'utilizzo di tutti i canali sensoriali, emotivi e cognitivi
- realizzare attività che favoriscano la collaborazione e la comunicazione utilizzando le tecnologie multimediali e la musica
- sollecitare la creatività, la percezione, l'attenzione e la memoria
- condividere esperienze di gioco e assumere atteggiamenti di cooperazione
- acquisire abilità grafico-pittoriche e manipolative: immagini, suoni, parole

Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto nasce dalla necessità di garantire ai bambini di quattro e cinque anni della Scuola d'Infanzia tutte le opportunità per esprimere se stessi nella prospettiva della formazione di soggetti liberi, responsabili e attivi. Un'attenta analisi dei bisogni evidenzia la necessità che i bambini acquisiscano la capacità di usare strumenti diversi e si appropriano di differenti linguaggi. Tra i molteplici linguaggi non si può non considerare quello tecnologico considerando il computer uno strumento informatico da usare in modo consapevole sin dalla prima infanzia e da farsene padroni e fruitori negli anni successivi. L'età prescolare è la migliore per l'apprendimento della musica; è stato provato che in questo particolare momento della vita le potenzialità uditive sono massime; ogni linguaggio compreso quello musicale, viene appreso con estrema facilità e naturalezza. Il Progetto 'Nella scuola d'Infanzia CON TE STO... per giocare con il computer e la musica' nell'ottica didattico-pedagogica, si muove attorno alla ricerca delle potenzialità da sviluppare e all'esigenza di rendere il bambino protagonista del proprio processo di apprendimento. Costruire un progetto significativo di alfabetizzazione informatica nella Scuola dell'Infanzia diventa un'ulteriore opportunità per promuovere quell'atteggiamento di apprendimento attivo che è irrinunciabile in qualsiasi percorso di crescita.



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 I.C. 'SANTA CHIARA'
(BRIC812004)

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.

Si prevede l'apertura dei plessi scolastici della Scuola d'Infanzia in orario pomeridiano dalle 16:00 alle ore 18:00, perché le sezioni funzionano tutte con orario a tempo pieno, ossia dalle ore 8:00 alle ore 16.00 dal lunedì al venerdì. Si ipotizza l'alternanza dei docenti e del personale ATA a supporto delle attività organizzate dagli esperti esterni. E' possibile svolgere le attività progettuali in orario antimeridiano nei giorni di sabato dalle ore 9.00 alle ore 12.00/13.00. Il progetto *Nella scuola d'Infanzia CON TE STO... per giocare con il computer e la musica* potrebbe essere svolto anche dopo la fine delle attività dell'anno scolastico, per venire incontro alle esigenze dell'utenza (rilevate da apposito sondaggio), nel mese di giugno o settembre in orario pomeridiano o nelle prime settimane di luglio in orario antimeridiano.

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.*

Il contesto socio-economico e culturale dell'Istituto è eterogeneo e complesso da più punti di vista. L'attuazione di un intervento formativo efficace richiede flessibilità organizzativa e didattica, ma soprattutto la costituzione di un partenariato che realizzi il pieno coinvolgimento e la collaborazione delle agenzie formative del territorio, delle associazioni di sviluppo e dei genitori con l'obiettivo di "fare rete" e di mettere in atto sinergie utili a rendere la scuola un luogo di socializzazione e di cittadinanza attiva.

La Scuola si avvale della collaborazione dell' Associazione Culturale Artistica Ricreativa *IL MITO* (che da diversi anni propone attività pomeridiane nel nostro Istituto per gli alunni della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Primaria), per sostenere le attività programmate nei Moduli *Canto, Danzo, Suono e ...imparo divertendomi 1 e Canto, Danzo, Suono e ...imparo divertendomi 2*.



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 I.C. 'SANTA CHIARA'
(BRIC812004)

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.

Le metodologie presenti mettono in atto strategie operative che prediligono attività individuali e di gruppo, atte a promuovere specifiche capacità realizzando principi costruttivisti basati sulla sperimentazione personale del mezzo, sul problem solving, sulla didattica del gioco, sul cooperative learning e sul tutoraggio fra pari. Lavorare insieme permette di creare relazioni positive con i compagni, rapporti basati sull'ascolto, sullo scambio di idee, sulla capacità di imparare e valutare punti di vista differenti dai propri. È proprio la strategia didattica dell'apprendimento cooperativo (cooperative learning) che incrementa la motivazione e il piacere di apprendere contenuti diversi, inducendo una maggiore coesione sociale. Quando un bambino espone un problema o una difficoltà, l'insegnante coinvolge altri bambini che ritiene siano in grado di rispondere; non risponde direttamente, ma fornisce elementi aggiuntivi per aiutare a risolvere il problema. La dimensione ludica dell'attività laboratoriale è di strategica importanza in quanto *giocando s'impara*. Attraverso il gioco i bambini acquisiscono nuove conoscenze e capacità per analizzare, avviare a soluzione i problemi e a gestire le emozioni nelle relazioni.

Coerenza con l'offerta formativa

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

La scuola si preoccupa di creare un ambiente scolastico accogliente e di supporto, di realizzare una didattica inclusiva volta a trasformare il sistema scolastico in un'organizzazione capace di prendere in carico i differenti bisogni, di organizzare le attività didattiche, di attivare la partecipazione di tutti al processo di apprendimento, di tenere conto delle attitudini di ciascuno. La scuola si assume l'impegno di predisporre un piano di formazione annuale rivolto a tutti gli insegnanti, finalizzato ad acquisire nuove competenze e nuove metodologie, a fronteggiare il disagio scolastico. Istituisce inoltre uno sportello di supporto integrato con le professionalità socio-sanitarie del territorio. Realizza in forma sperimentale la ricerca-azione, la flessibilità organizzativa per lo svolgimento contemporaneo di attività in gruppi di lavoro per recupero e per potenziamento. Crea una rete per la documentazione di materiali didattici semplificati ed adeguati alle necessità delle diverse discipline e situazioni educative in collaborazione con assistenti educativi, sociali, sanitari, Forze dell'ordine, che svolgono un prezioso ed efficace supporto formativo. Pianifica visite, uscite ed attività extrascolastiche con preciso riferimento agli obiettivi e alle competenze delineate nel PTOF.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. 'SANTA CHIARA'
(BRIC812004)

Inclusività

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

L'inserimento e l'integrazione costituisce un vantaggio per tutti sia per chi ha difficoltà particolari sia per gli altri che imparano comportamenti e valori necessari alla crescita civile della società e allo sviluppo di migliori opportunità di vita e di inserimento sociale dei soggetti più deboli. Per favorire l'inclusività vengono costruiti percorsi personalizzati (Unità di apprendimento) con software specifici per le varie disabilità e difficoltà di apprendimento sulla base delle necessità, vengono programmate e realizzate attività individualizzate basate sul bisogno dell'allievo/a e calibrate sulle sue capacità che sono sollecitate, rafforzate e sviluppate in direzione del successo formativo di ogni alunno. La musica, inoltre, offre una concreta possibilità di pari opportunità. L'obiettivo principale è migliorare attraverso la musica la qualità della vita dei bambini e le relazioni interpersonali: la condivisione di un progetto comune, proprio perché costruito insieme, apre a nuovi orizzonti non solo musicali, ma anche sociali. L'accoglienza e l'integrazione dell'alunno con disagio all'interno del gruppo sezione viene particolarmente curata per la creazione di un clima relazionale sereno e certamente più favorevole all'apprendimento.

Impatto e sostenibilità

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

La valutazione sugli impatti previsti sui destinatari viene condotta all'inizio dell'attività attraverso conversazioni guidate ed osservazioni per individuare i prerequisiti di ciascuno; le attività vengono monitorate in itinere attraverso l'osservazione diretta degli alunni e dei loro elaborati. La valutazione finale viene effettuata attraverso la costruzione con gli alunni di un cd e con semplici questionari per l'indicazione del gradimento del progetto con l'utilizzo di emotions. Tutte le riflessioni sulle osservazioni dei comportamenti e degli elaborati individuali e di gruppo consentono di individuare i punti di forza ed i limiti del progetto per impostare eventuali modifiche: la prospettiva è quella di una progettazione aperta, flessibile e rispondente ai bisogni emergenti. Dai frequenti contatti colloquio con le famiglie si raccolgono informazioni sul livello d'interesse per le attività proposte.



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 I.C. 'SANTA CHIARA'
(BRIC812004)

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).

Tutte le attività che sono svolte, le fasi, le metodologie attivate e i risultati del progetto sono comunicate alla comunità scolastica attraverso una pubblicazione puntuale sul sito della nostra scuola: <http://www.icsantachiarabrindisi.it>

I genitori sono informati sui progetti mediante incontri durante i quali vengono illustrati gli obiettivi, la durata, gli orari per la loro realizzazione, il team degli esperti esterni.

I progetti possono essere replicati nei successivi anni scolastici apportando eventuali modifiche al fine di renderli più accattivanti e innovativi, grazie anche ai suggerimenti e agli apporti della comunità scolastica. I materiali prodotti sono messi a disposizione della scuola e del territorio con la creazione di una Banca dati per la diffusione e l'interscambio. E' prevista la pubblicazione della documentazione e del materiale prodotto sulla piattaforma per le Best Practices, utile per sollecitare riflessioni e di approfondimenti.

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 gioco rappresenta strategia privilegiata di apprendimento e proprio attraverso attività ludiche ed espressive che i bambini sperimentano tutto ciò che è inerente la musica: vocalità, movimento, gesto, scansione verbale, uso di strumenti e drammatizzazione. L'uso di software come Paint e Word favorisce l'espressione della creatività e della fantasia: la metodologia della ricerca e dell'esplorazione della naturale curiosità della mente infantile favorisce momenti di cooperazione e di aiuto reciproco. Ogni proposta viene preceduta da conversazioni guidate nelle quali emergono le conoscenze, le esperienze con il *computer* in possesso di ciascun alunno. Il bambino familiarizza col mouse attraverso le proposte ludiche, racconta l'esperienza vissuta che viene successivamente riprodotta graficamente attraverso il disegno spontaneo, con diverse tecniche espressive, o attraverso schede operative. Le storie e le attività proposte vengono rielaborate, predisposte per la realizzazione di un CD, documento dell'esperienza svolta da diffondere.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

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
Supporto ad alunni e docenti per la realizzazione delle attività programmate nei Moduli: Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 1 e Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 2	1	Associazione Culturale Artistica Ricreativa Il Mito	Dichiarazione di intenti	2596/01	10/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Giochiamo con il computer	€ 5.682,00
Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 1	€ 5.682,00
Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 2	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Multimedialità
Titolo: Giochiamo con il computer

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Giochiamo con il computer	



Descrizione modulo

Il progetto nasce dalla necessità di garantire ai bambini di quattro e cinque anni della Scuola d'Infanzia tutte le opportunità per esprimere se stessi nella prospettiva della formazione di soggetti liberi, responsabili e attivi. Un'attenta analisi dei bisogni evidenzia la necessità che i bambini acquisiscono la capacità di usare strumenti diversi e si appropria di differenti linguaggi. Tra i molteplici linguaggi non si può non considerare quello tecnologico considerando il computer uno strumento informatico da usare in modo consapevole sin dalla prima infanzia e da farsene padroni e fruitori negli anni successivi. Il Progetto giochiamo col computer, nell'ottica pedagogica, si muove dunque attorno alla ricerca delle potenzialità positive da sviluppare e all'esigenza di rendere il bambino protagonista del proprio processo di apprendimento. Costruire un progetto significativo di alfabetizzazione informatica nella Scuola dell'infanzia diventa un'ulteriore opportunità per promuovere quell'atteggiamento attivo che è irrinunciabile in qualsiasi percorso di crescita.

Destinatari

Il modulo è rivolto agli alunni di quattro anni di Scuola d'Infanzia

Obiettivi

- sollecitare la scoperta delle molteplici possibilità offerte dal PC
- sviluppare nei bambini la capacità di utilizzare in modo consapevole il computer
- sviluppare gli apprendimenti attraverso l'utilizzo dei canali sensoriali ed emotivi
- consolidare la collaborazione e la comunicazione anche con le tecnologie multimediali
- sviluppare i diversi linguaggi espressivi, immagini, suoni, parole in modo funzionale
- sollecitare la creatività, la percezione, l'attenzione e la memoria anche attraverso i mezzi informatici.
- sviluppare l'apprendimento del coding
- sviluppare il Pensiero Computazionale anche senza attrezzatura informatica
- avvicinare al mondo della robotica con il gioco
- apprendere i linguaggi della programmazione

Contenuti

- computer, le sue componenti, le periferiche
- accensione e spegnimento della macchina
- i pulsanti del mouse
- tasti della tastiera
- software semplici
- i colori e le forme
- simboli, lettere, numeri sulla tastiera

Metodologie

- Esplorazione e ricerca
- Didattica narrativa
- Didattica ludica
- Didattica laboratoriale
- Discussione di gruppo
- Problem solving
- Cooperative learning

Competenze da raggiungere

Tecniche:

- distinguere le componenti del computer e le periferiche
- acquisire un livello minimo di strumentalità: accendere e spegnere, riconoscere lettere e numeri sulla tastiera, disegnare e colorare con il programma Paint

Linguistiche-comunicazionali:

- Riferire le fasi dei lavori realizzati
- Apprendere la terminologia riferita alla macchina
- Comprendere alcune semplici consegne

Affettivo-relazionali:

- Relazionarsi con i compagni in modo collaborativo



	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare ai compagni le diverse sensazioni che un software suscita • Rispettare il proprio turno • Essere consapevoli di appartenere ad una comunità scolastica <p>Verifiche - Valutazioni</p> <p>- all'inizio la verifica viene condotta attraverso conversazioni guidate ed osservazioni</p> <p>- in itinere attraverso l'osservazione diretta degli alunni e l'analisi degli elaborati.</p> <p>La valutazione finale viene effettuata attraverso la costruzione con gli alunni di un cd. Tutte le riflessioni sulle osservazioni dei comportamenti dei bambini e degli elaborati individuali e di gruppo individuano i punti di forza ed i limiti del progetto per impostare eventuali modifiche: la prospettiva è quella di una progettazione aperta, flessibile e, perciò, rispondente ai bisogni emergenti.</p> <p>Sono utilizzate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schede strutturate • Osservazione diretta dei bambini nei giochi organizzati in piccolo grandi gruppi • Osservazione durante le attività strutturate
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	28/02/2019
Tipo Modulo	Multimedialità
Sedi dove è previsto il modulo	BRAA812022
Numero destinatari	23 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giochiamo con il computer

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

Elenco dei moduli

Modulo: Musica

Titolo: Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 1
----------------------	---



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il Progetto parte dalla considerazione che Il corpo rappresenta per il bambino il mediatore privilegiato attraverso il quale entra in contatto con il mondo e che la corretta percezione delle potenzialità e dei limiti del proprio corpo permette al bambino di controllarne i comportamenti e affrontare incertezze e paure. I suoni, la voce, il gesto sono altrettanti mediatori della comunicazione tra il sé e l'altro. La musica svolge un ruolo fondamentale nello sviluppo globale dell'individuo. Agisce sugli stati d'animo più profondi e sulle emozioni, è nutrimento della mente e dello spirito, ma anche divertimento, gioco strumento per sviluppare le potenzialità espressive e creative della persona.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. <p>Contenuti</p> <p>Verranno proposte attività che prevedono la partecipazione attiva dei bambini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • canti di canzoni con testo verbale; • ascoltare i suoni della natura e del proprio corpo • giochi di movimento libero (si fa ritmo con il corpo, gesti-suono, strumentini) • danze, interpretare con il corpo brani musicali • creazione, manipolazione e ascolto di strumenti musicali; • ascolto guidato di musiche prodotte dal vivo o registrate • Inventare, dare spazio alla creatività dei bambini passando da attività guidate a semilibere: improvvisazioni melodiche, improvvisazioni ritmiche, attività motorie, attività mimiche. <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Didattica narrativa • Didattica ludica • Didattica laboratoriale • Discussione di gruppo • Problem Solving • Cooperative Learning • Esplorazione e ricerca <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • potenziare le competenze espressive e relazionali degli alunni • saper esplorare e decifrare lo spazio sonoro nelle sue diverse dimensioni (rumore, suono, silenzio, intensità, ritmo, melodia...) • coltivare le potenzialità espressive del corpo e della voce(gesto sonoro, canto, danza, drammatizzazione) • sperimentare ed apprendere le potenzialità caratteristiche del linguaggio musicale; • iniziare a sperimentare l'uso e lo studio di strumenti musicali • creare un coerente curricolo verticale di educazione musicale, dalla scuola d'infanzia alla scuola secondaria di primo grado • fare in modo che la scuola sia centro di produzione culturale offerta al territorio <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Attraverso l'osservazione e l'ascolto è possibile valutare il grado di coinvolgimento degli alunni e la qualità della loro produzione e della loro attenzione. Nel corso del progetto è opportuno che i docenti predispongano delle situazioni particolari in cui valutare se i bambini e le bambine hanno acquisito quanto proposto attraverso l'invenzione o il riutilizzo delle conoscenze e delle abilità sperimentate.</p> <p>La verifica è effettuata in itinere durante tutto il percorso attraverso esecuzioni di ritmi e melodie.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Musica
Sedi dove è previsto il modulo	BRAA812011
Numero destinatari	23 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 1

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

Elenco dei moduli

Modulo: Musica

Titolo: Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 2
----------------------	---



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il Progetto parte dalla considerazione che Il corpo rappresenta per il bambino il mediatore privilegiato attraverso il quale entra in contatto con il mondo e che la corretta percezione delle potenzialità e dei limiti del proprio corpo permette al bambino di controllarne i comportamenti e affrontare incertezze e paure. I suoni, la voce, il gesto sono altrettanti mediatori della comunicazione tra il sé e l'altro. La musica svolge un ruolo fondamentale nello sviluppo globale dell'individuo. Agisce sugli stati d'animo più profondi e sulle emozioni, è nutrimento della mente e dello spirito, ma anche divertimento, gioco strumento per sviluppare le potenzialità espressive e creative della persona.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. <p>Contenuti</p> <p>Verranno proposte attività che prevedono la partecipazione attiva dei bambini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • canti di canzoni con testo verbale; • ascoltare i suoni della natura e del proprio corpo; • giochi di movimento libero (si fa ritmo con il corpo, gesti-suono, strumentini); • danze, interpretare con il corpo brani musicali; • creazione, manipolazione e ascolto di strumenti musicali; • ascolto guidato di musiche prodotte dal vivo o registrate; • Inventare, dare spazio alla creatività dei bambini passando da attività guidate a semilibere: improvvisazioni melodiche, improvvisazioni ritmiche, attività motorie, attività mimiche. <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Didattica narrativa • Didattica ludica • Didattica laboratoriale • Discussione di gruppo • Problem Solving • Cooperative Learning • Esplorazione e ricerca <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • potenziare le competenze espressive e relazionali degli alunni • saper esplorare e decifrare lo spazio sonoro nelle sue diverse dimensioni (rumore, suono, silenzio, intensità, ritmo, melodia...) • coltivare le potenzialità espressive del corpo e della voce (gesto sonoro, canto, danza, drammatizzazione) • sperimentare ed apprendere le potenzialità caratteristiche del linguaggio musicale; • iniziare a sperimentare l'uso e lo studio di strumenti musicali • creare un coerente curriculum verticale di educazione musicale, dalla scuola d'infanzia alla scuola secondaria di primo grado • fare in modo che la scuola sia centro di produzione culturale offerta al territorio <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Attraverso l'osservazione e l'ascolto è possibile valutare il grado di coinvolgimento degli alunni e la qualità della loro produzione e della loro attenzione. Nel corso del progetto è opportuno che i docenti predispongano delle situazioni particolari in cui valutare se i bambini e le bambine hanno acquisito quanto proposto attraverso l'invenzione o il riutilizzo delle conoscenze e delle abilità sperimentate.</p> <p>La verifica è effettuata in itinere durante tutto il percorso attraverso esecuzioni di ritmi e melodie.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Musica
Sedi dove è previsto il modulo	BRAA812011
Numero destinatari	23 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 2

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



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Digit@lmente apprendo

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il Progetto nasce dall'esigenza di arginare situazioni di disagio degli alunni che determinano, il più delle volte, atteggiamenti di apatia, demotivazione verso lo studio, difficoltà relazionali e comportamentali, di accrescere le competenze di base e favorire il successo scolastico e formativo. Scaturisce la necessità di avviare processi di apprendimento attraverso strategie metodologiche alternative e innovative che prevedono il ricorso all'osservazione diretta e alla ricerca-azione, l'uso di linguaggi teatrali e multimediali, il lavoro cooperativo, la socializzazione degli elaborati prodotti al fine di realizzare un apprendimento e coinvolgimento a spirale che dalla scuola riesca a proiettarsi nel territorio per interscambio continuo tra i saperi scolastici e i saperi della vita.</p> <p>La Scuola si propone come centro d'aggregazione sociale e culturale e per dare spazio non solo ai bisogni educativi, ma anche a quelli affettivi e relazionali dei suoi utenti, mettendo in atto strategie mirate all'integrazione sociale e scolastica. I Moduli proposti costituiscono una vasta gamma di opportunità finalizzate a potenziare la motivazione, la creatività, la comunicazione e a creare un ambiente più adeguato e rispondente alle diverse necessità, bisogni, attitudini degli alunni partecipanti. Le attività progettate si integrano totalmente con le attività curricolari, costituiscono un 'continuum' per il consolidamento e recupero dei saperi e delle abilità, ma soprattutto contribuiscono all'incremento dell'autostima e alla consapevole accoglienza di modelli comportamentali rivolti al rispetto degli altri.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L' I.C. *Santa Chiara* è situato in un territorio caratterizzato da fattori di debolezza economica e rilevanti problemi sociali ed ambientali ed è contraddistinto da una utenza eterogenea dal punto di vista sociale e culturale. Il quartiere di riferimento presenta un numero rilevante di disoccupati, famiglie separate e nuclei familiari a rischio di emarginazione ed esclusione. Gli utenti della scuola, pertanto, in una certa consistenza numerica, manifestano disagio emotivo, relazionale, bassi livelli di apprendimento che producono disistima e demotivazione che si traducono in comportamenti oppositivi alle regole del vivere insieme, o in precoci abbandoni. L' I. C. *Santa Chiara* è una comunità educante che valorizza la diversità come risorsa, stipula un contratto formativo sul rapporto di collaborazione e fiducia tra scuola, famiglia e territorio, con l'intenzionalità dichiarata di agevolare ogni alunno nel percorso di crescita cognitiva, relazionale, affettiva, motoria verso una sempre maggiore e consapevole acquisizione di competenze per essere, saper fare e saper essere. Si configura come scuola che accetta e riconosce la responsabilità di garantire l'inclusione, la promozione cognitiva e formativa, l'orientamento, la metodologia dello studio e il pensiero critico dei suoi allievi. L'Istituto, nel ruolo di comunità educante, si propone luogo di confronto con il territorio, le sue istituzioni, associazioni, enti di promozione e formazione socio-culturale.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. 'SANTA CHIARA'
(BRIC812004)

Obiettivi del progetto

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

- acquisire abilità sociali
- sviluppare la fiducia in se stessi, l'autocontrollo e la capacità di scegliere in situazioni diverse
- mettere in atto comportamenti funzionali alla sicurezza in ambienti e contesti diversi
- essere in grado di utilizzare in modo responsabile spazi, oggetti e attrezzature disponibili nella struttura scolastica
- sviluppare la capacità di osservazione, riflessione
- sviluppare la capacità di memorizzazione e di procedure di deduzione e astrazione
- affinare la capacità di lavorare e vivere in gruppo
- affinare la capacità di accettare e vivere nella logica della collaborazione e della solidarietà
- comunicare in maniera efficace e funzionale al contesto e allo scopo
- acquisire un metodo di lavoro autonomo, collaborativo, efficace e produttivo
- accrescere la creatività espressiva e l'originalità di opinione per quanto differente e diversa
- accrescere le capacità immaginative e creative legate al pensiero divergente
- sviluppare la consapevolezza di un uso mirato del web



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. 'SANTA CHIARA'
(BRIC812004)

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

L'Istituto insiste in un contesto territoriale povero di sollecitazioni culturali e rappresenta l'unica Agenzia formativa deputata a promuovere la crescita socio-culturale degli alunni.

Destinatari dell'intervento sono gli alunni che presentano:

- difficoltà di adattamento alla vita scolastica, legate a ritmi lenti di apprendimento o ad una difficile interazione con i compagni e con gli insegnanti
- disagio emotivo- relazionale legato ad un vissuto scolastico e/o familiare di particolare problematicità
- atteggiamenti di demotivazione e disinteresse per lo studio

che si traducono in:

- sostanziale estraneità all'impegno scolastico
- insuccesso nei risultati
- atteggiamenti conflittuali all'interno del gruppo classe e assunzione di comportamenti indotti da leader negativi

che si riflettono sul piano cognitivo con:

- bassi livelli di competenze nella strumentalità di base
- bassi livelli di competenze logico-matematiche, progettuali-realizzative e creativo-rielaborative
- mancata acquisizione di un metodo di studio

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.

L'Istituto Comprensivo *Santa Chiara* è composto da quattro plessi: la Scuola dell'Infanzia *Jean Piaget*, la Scuola dell'Infanzia *San Giovanni Bosco*, la Scuola Primaria *Don Milani (I° Lotto e II° Lotto)* e la Scuola Secondaria di primo grado *Marco Pacuvio*. Per la realizzazione delle attività progettuali si prevede l'apertura dei vari plessi in orario pomeridiano a partire dalle ore 15.30 per i plessi che funzionano con orario a Tempo normale (*Marco Pacuvio* e *Don Milani I ° lotto*) e dalle 16.30 per i plessi che funzionano con orario a Tempo pieno (*Don Milani II° lotto*).

Si ipotizza l'alternanza dei docenti e del personale ATA a supporto delle attività svolte dagli Esperti esterni da svolgere anche nei giorni di sabato in orario antimeridiano e pomeridiano, dal momento che l'orario delle lezioni è articolato in cinque giorni settimanali.

Alcune attività possono essere svolte anche dopo il termine dell'anno scolastico se emergono evidenti esigenze delle famiglie degli alunni fruitori del Progetto.

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

Il contesto socio-economico e culturale dell'Istituto è eterogeneo e complesso da più punti di vista. L'attuazione di un intervento formativo efficace richiede flessibilità organizzativa e didattica, ma soprattutto la costituzione di un partenariato che realizzi il pieno coinvolgimento e la collaborazione delle agenzie formative del territorio, delle associazioni di sviluppo e dei genitori con l'obiettivo di "fare rete" ed innescare collaborazioni e sinergie che rendono le scuole punti di socializzazione e di cittadinanza attiva.

La Scuola si avvale della collaborazione di:

- *GRIMeD* - Gruppo Ricerca Matematica e Difficoltà - per realizzare i Moduli di Matematica progettati per la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di primo grado
- *CNIS* - Associazione per il Coordinamento Nazionale degli Insegnanti Specializzati e la ricerca sulle situazioni di Handicap

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.

È privilegiata la metodologia della ricerca ritenuta idonea ad ogni approccio disciplinare, alla creazione di un ambiente di apprendimento ludico esperienziale, attraverso:

- un approccio graduale: attività da semplici a complesse
- consegne e procedure esplicite e dettagliate - decentramento funzionale dell'insegnante - nella gestione di situazioni nuove o impreviste
- attenzione alla gestione del tempo e alla gestione dei conflitti.

Tutti i percorsi sono accompagnati da schede strutturate, tracce, schemi e suggerimenti. Essenziale diventa far vivere esperienze di esplorazione e scoperta, di invenzione di strade per arrivare a verificarne la validità attraverso la tecnica del *debriefing* indispensabile nei percorsi di metacognizione, efficaci momenti di riflessione sulle strategie individuali per valutarne la conferma o la necessità di cambiamenti.

Coerenza con l'offerta formativa

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

L'Istituto si impegna a:

- creare un ambiente scolastico accogliente e piacevole
- mettere in pratica una didattica inclusiva volta a trasformare il sistema scolastico in un'organizzazione capace di prendere in carico i differenti bisogni
- organizzare attività e renderle coinvolgenti perchè tutti gli studenti partecipino al processo di apprendimento puntando sulle attitudini e sulle potenzialità individuali
- organizzare corsi di formazione per i docenti per l'acquisizione di nuove competenze didattiche innovative ed inclusive
- istituire uno sportello di supporto integrato con le professionalità socio-sanitarie del territorio
- realizzare in forma sperimentale la ricerca-azione, la flessibilità organizzativa per lo svolgimento contemporaneo di attività in gruppi di lavoro per recupero e per potenziamento
- creare una rete per la documentazione di materiali didattici semplificati ed adeguati alle necessità delle diverse discipline e situazioni educative
- consolidare la collaborazione con assistenti educativi, sociali, sanitari, Forze dell'ordine, che offrono un prezioso ed efficace supporto formativo
- pianificare visite, uscite ed attività extrascolastiche con precisi e stretti collegamenti con gli obiettivi e le competenze delineate nel PTOF

Inclusività

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

L'inclusività significa per il nostro Istituto anzitutto far raggiungere a tutti gli alunni i più alti livelli possibili di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze comprese quelle più visibili. Le diversità sono alla base dell'azione della didattica inclusiva. L'adattamento più funzionale è basato sui materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni attraverso aiuti aggiuntivi e proposte a difficoltà graduali.

La didattica inclusiva è la didattica di tutti, che si declina alla personalizzazione e alla individualizzazione grazie a metodologie attive, partecipative, costruttive e affettive basate sulla affettività, sulla relazione empatica, sull'ascolto attivo...

La qualità della didattica inclusiva è determinata da modelli di organizzazione flessibili e aperti, con momenti di contitolarità con classi aperte con strategie come il cooperative learning, il tutoring e la didattica laboratoriale. Il tutoring, opportunamente organizzato per piccoli gruppi, favorisce sia la progressione degli apprendimenti che delle capacità relazionali, con ricadute positive sulla autostima. La metodologia dei laboratori è l'occasione per modificare stili di insegnamento e apprendimento, grazie ai quali l'insegnante padroneggia le procedure e guida gli allievi a scoprire il proprio stile, il proprio modo e le proprie strategie per apprendere in autonomia e sicurezza.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. 'SANTA CHIARA'
(BRIC812004)

Impatto e sostenibilità

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

L'attività di monitoraggio e valutazione del progetto riguarda l'analisi del percorso formativo nelle sue diverse fasi ed è finalizzata a verificarne la conformità con i requisiti di base del Progetto.

L'intervento è condotto su due livelli:

- una valutazione della qualità del servizio erogato basata su dati oggettivi e verificabili: numero degli alunni, esiti conseguiti nelle prove di verifica (prove d'ingresso, verifiche intermedie e finali, dati sulla frequenza), certificazioni
- una valutazione in fase iniziale, intermedia e finale della qualità percepita attraverso strumenti standardizzati: questionari, sociogrammi, focus group, interviste... in riferimento al gradimento e all'efficacia educativa e formativa

1. osservazione delle attività in corso (contesto, struttura e organizzazione della pratica, approccio metodologico,...)
2. intervista con i docenti coinvolti
3. intervista/attività con gli alunni destinatari

La procedura prevede:

- l'analisi della documentazione prodotta
- la somministrazione di questionari di gradimento a tutti i corsisti per la rilevazione di ostacoli nello svolgimento dei vari moduli

Il monitoraggio delle attività, con strumenti validati, consiste nella valutazione delle implicazioni educativo-formative delle stesse e, insieme, delle tecnologie utilizzate, dei loro effetti sui livelli di apprendimento individuali.

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).

Le attività, le fasi, le metodologie e i risultati del progetto sono comunicate alla comunità scolastica attraverso una pubblicazione puntuale sul sito dell'Istituto: <http://www.icsantachiarabrindisi.it>, insieme alle linee guida e i materiali prodotti che possono essere fruiti e facilmente replicati in altri contesti scolastici e in qualsiasi parte del nostro paese. La promozione di tale diffusione avviene anche tramite i canali social (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.) dell'Istituto e dei partner coinvolti . La pagina Facebook istituzionale è: Istituto Comprensivo Santa Chiara Brindisi.

Al termine del Progetto è prevista una manifestazione pubblica con il coinvolgimento del territorio.

Viene programmata una accurata raccolta cartacea per l'Archivio storico dell'Istituto.

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 è pubblicato sul sito della scuola <http://www.icsantachiarabrindisi.it> in tutte le sue fasi.

E' inoltre organizzata una piccola conferenza per presentarlo alla cittadinanza.

Il racconto puntuale di ogni fase progettuale e la condivisione dei materiali creati durante il progetto è pubblicizzato sulla pagina social di Facebook Istituto Comprensivo Santa Chiara

Si è infine pensato di avviare un'indagine conoscitiva per:

- Incrementare il feedback con gli stakeholder (creando una scheda da distribuire ai partner esterni per monitorare l'immagine della scuola)
- Monitorare i bisogni degli stakeholder esterni
- Coinvolgere i portatori di interesse nella revisione/aggiornamento delle politiche e strategie

Attività	Obiettivi (Risultati attesi)	Indicatori	Target	
• Contattare ed Enti e istituzioni.	Output	Facilitare i rapporti col territorio	Ottenere risposte e collaborazione dai portatori di interesse	Giudizio positivo espresso dai portatori esterni che collaborano alle attività promosse
• Creazione di questionario di customer satisfaction	•	Potenziare l'interazione scuola/portatori interesse esterni		
• Elaborazione e pubblicazione risultati	•	Valutare l'operato		
	Outcome	Publicizzare le attività di collaborazione col territorio	Misurare il grado di soddisfazione attraverso un questionario	Giudizio positivo espresso dal 70% degli intervistati
	•	Rafforzare il senso di appartenenza		



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
Corso di inglese con docente madrelingua	pagina 12	http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf
ECDL	pagina 12	http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf
Generazioni Connesse	pagina 12	http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf
Geometriko	pagina 12	http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Supporto agli alunni (con particolare attenzione ai BES), ai docenti e ai tutor per la realizzazione dei Moduli di Matematica progettati per la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di primo grado	1	GRIMeD	Dichiarazione di intenti	2437/01	03/05/2017	Sì
Supporto agli alunni (con particolare attenzione ai BES), ai docenti e ai tutor per la realizzazione dei Moduli di Matematica progettati per la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di primo grado	1	ASSOCIAZIONE PER IL COORDINAMENTO NAZIONALE DEGLI INSEGNANTI SPECIALIZZATI	Dichiarazione di intenti	2467/01	04/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Officina teatrale 1	€ 5.682,00
Officina teatrale 2	€ 5.682,00
Matematica in gioco	€ 5.682,00



Matem@ticando	€ 5.682,00
Esperimenta	€ 5.682,00
Quattro passi nella natura e nella tradizione	€ 5.682,00
Key for Schools	€ 5.082,00
English time	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Officina teatrale 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Officina teatrale 1
Descrizione modulo	<p>I ragazzi oggi sono immersi nel linguaggio iconico e in comunicazioni frammentarie, prive di contesto, non pianificate, in cui dominano concetti quali velocità ed efficacia: se non viene insegnato loro la scrittura come pianificazione del testo, razionalizzazione del pensiero e rispetto di ortografia e sintassi. Non sono in grado di usarla perché non la conoscono e perché non è quella con cui hanno familiarità.</p> <p>L'intento del laboratorio è quello di fornire un percorso guidato attraverso una sperimentazione personale che conduce a illustrare un testo, a progettarlo e ad animarlo. L'attività teatrale nasce dalla necessità di apprendere, sperimentare ed utilizzare tecniche di illustrazione e manipolazione di materiali tradizionali per sviluppare il rapporto fra il ragazzo e le sue capacità creative e fantastiche. I ragazzi sono liberi di scegliere le tecniche, di sperimentarne molteplici per approdare alla conoscenza mediante la sperimentazione e il gioco.</p> <p>Il valore aggiunto dell'esperienza stanell'anticipare o nel rafforzare la riflessione teorica su un dato argomento, favorire la comprensione e l'interiorizzazione, creare sinergia tra ciò che è a disposizione nei libri di testo e quelle che sono le competenze, le potenzialità e gli interessi di allievi e docenti, fare esperienza in maniera attiva e diretta della costruzione del sapere.</p> <p>Passare dalla fruizione passiva all'agire in prima persona implica scoprire in se stessi punti di forza e potenzialità, a volte inaspettate e contribuire alla definizione del sé e alla costruzione della propria identità.</p> <p>Destinatari Alunni classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di Primo Grado</p> <p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare la capacità di espressione individuale e di gruppo 2. Essere capaci di accettare la propria individualità 3. Incoraggiare la creatività attraverso il fantastico, l'immaginario e il sogno 4. Sviluppare la crescita inter relazionale e la consapevolezza personale 5. Sviluppare la sincronizzazione con il gruppo e con l'ambiente attraverso momenti d'insieme 6. Conoscere la "grammatica" dell'arte del Teatro. <p>Contenuti</p>



- Teatro: caratteristiche, elementi costitutivi....
- Le storie: le persone, i luoghi e le azioni
- Le tre dimensioni del personaggio; parliamo, pensiamo, scriviamo come fossimo lui
- La scrittura scenica
- Il monologo: leggiamo e commentiamo insieme monologhi di diversi stili e autori
- Il dialogo: leggiamo e commentiamo insieme dialoghi di diversi stili e autori

Competenze europee

Comunicare • Collaborare e Partecipare • Progettare • Imparare ad imparare

Competenze:

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili nella interazione comunicativa verbale in vari contesti
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi

Metodologie

- approccio dell' inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità, BES o variamente svantaggiate; esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati.
- approccio pedagogico della scuola attiva: l'apprendimento efficiente si verifica a partire dall'uso di materiali manipolativi. La costruzione della conoscenza è il risultato di: esperienza di creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione in un contesto altamente motivante
- cooperative learning
- circle time
- brainstorming individuale e/o di gruppo
- creazione della logline: una trama presentata in una o due righe
- procedure di individuazione dei personaggi e della loro "funzione" all'interno della storia: protagonista, antagonista, coprotagonisti, personaggi minori
- creazione della storia in base ai riferimenti strutturali: incidente scatenante, punti di svolta, prova centrale, climax etc...

Fasi di lavoro

- lavoro individuale
- lavoro in coppia: ogni partecipante assume il ruolo di story-editor di quello di un compagno. I componenti si supportano vicendevolmente, forniscono spunti di riflessione e osservazioni al lavoro degli altri; evitano di interferire con la creatività e il ruolo dell'autore quando questo non gli compete e si occupano esclusivamente di aiutare il percorso dell'altro.
- un lavoro di gruppo realmente interessante è il 'Processo di lavoro' attraverso il quale si arriva ad un prodotto. Si distribuisce il lavoro individuale: ogni sottogruppo costruisce un pezzo delle narrazioni che, a lavoro ultimato, sono reintegrate secondo la struttura dell'opera completa.

Prodotto

Copione

Valutazione

Griglia di valutazione con i seguenti criteri:

- ricerca e gestione delle informazioni
- correttezza dei contenuti
- completezza, pertinenza, organizzazione
- coerenza morfosintattica ed utilizzo del lessico di settore
- creatività.

Data inizio prevista 02/10/2017

Data fine prevista 31/05/2018



Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BRMM812015
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Officina teatrale 1

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

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Officina teatrale 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Officina teatrale 2
----------------------	---------------------



**Descrizione
modulo**

Il teatro risponde a un naturale bisogno di creatività, espressa con il corpo, con la voce, col modello infantile di comunicazione sociale ovvero il "far finta", quale momento fondamentale di crescita e maturità in cui il bambino sperimenta la propria corporeità in un contesto relazionale. Attraverso l'esperienza che egli vive col gruppo, acquisisce, rafforza o modifica la percezione del mondo e di sé.

Le pratiche teatrali favoriscono il superamento dei problemi che normalmente accompagnano la crescita: la timidezza, il cattivo rapporto con il corpo in mutamento, l'eccessiva aggressività; sollecitano le diverse forme di apprendimento, potenziano ed indirizzano energie creative ed alimentano al contempo il gusto estetico e artistico. Condurre un'esperienza di insegnamento ed apprendimento significa valorizzare tutte le intelligenze multiple di ciascuno, superare la centralità dell'intelligenza linguistica e di quella logico-matematica e sfruttare in maniera più intensa le potenzialità del corpo. Lo spettacolo finale permette di mettersi alla prova di fronte a un pubblico molto più vasto rispetto a quello dei compagni di classe e dei docenti.

Destinatari

Alunni delle classi quarte e quinte della Scuola Primaria

Obiettivi formativi

- Sviluppare processi socio-relazionali
- Potenziare l'autocontrollo e l'autostima

Obiettivi specifici

- Sviluppare la comunicazione mimico-gestuale e musicale
- Sviluppare le potenzialità espressive e comunicative attraverso linguaggi verbali e non verbali
- Sviluppare le capacità attentive e di memoria uditiva
- Cogliere il significato dell'intonazione: tono di voce, accenti, pause...
- Sollecitare la lettura espressiva
- Adottare strategie diverse in funzione dello scopo
- Rispettare i turni di intervento verbale
- Memorizzare gli argomenti: recitare a memoria i testi drammatizzati.

Contenuti

- 1 – Il corpo e lo spazio
- Tecniche di rilassamento
- Tecniche di visualizzazione
- Tecniche respiratorie
- Relazione con lo spazio scenico
- Improvvisazione
- 2 – La voce
- Respirazione
- Elementi di dizione
- Uso espressivo del parlato
- Ridere, piangere, sussurrare
- Ritmo e musicalità
- 3 – La recitazione
- Lettura e recitazione
- Il monologo e il dialogo

Competenze europee

Comunicare • Collaborare e Partecipare • Imparare ad imparare

Competenze:

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti
- Leggere ed interpretare testi di vario tipo

Metodologie



	<ul style="list-style-type: none"> • approccio dell' inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità, BES o variamente svantaggiati • esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati. • approccio pedagogico della scuola attiva • costruzione della conoscenza che è il risultato di: esperienza di creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante • cooperative learning • circle time • brainstorming individuale e/o di gruppo <p>Prodotto Spettacolo teatrale</p> <p>Verifiche - Valutazioni La verifica viene condotta all'inizio dell'attività attraverso conversazioni guidate ed osservazioni; le attività vengono monitorate in itinere attraverso l'osservazione diretta degli alunni. La valutazione finale viene effettuata attraverso la messa in scena dello spettacolo. Tutte le riflessioni sulle osservazioni dei comportamenti e degli elaborati individuali e di gruppo consentono di individuare i punti di forza ed i limiti del progetto per apportare eventuali modifiche: la prospettiva è quella di una progettazione aperta, flessibile rispondente ai bisogni emergenti. Sono utilizzate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schede strutturate • Osservazione diretta nelle attività ludiche e non
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BREE812016
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Officina teatrale 2

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

Elenco dei moduli Modulo: Matematica



Titolo: Matematica in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica in gioco
Descrizione modulo	<p>Descrizione</p> <p>La matematica è legata al gioco, soprattutto nelle procedure e negli atteggiamenti che mette in campo chi vi si dedica. Il gioco svolge un ruolo strategico, sollecita la curiosità e la ricerca: permette al contempo l'acquisizione delle competenze di base della materia. Questo percorso intende offrire agli alunni l'opportunità di recuperare alcune competenze matematiche attraverso un approccio ludico e innovativo che supera quello tradizionale trasmissivo dei saperi per promuovere una didattica attiva in cui gli alunni diventano attori del proprio percorso di apprendimento.</p> <p>Il progetto, rivolto ad alunni delle classi quarte e quinte, si basa su un modello didattico sperimentale e laboratoriale. Essendo la geometria un segmento curricolare della matematica generalmente poco apprezzato dagli alunni è necessario renderla più accattivante e innovativa puntando sulla curiosità, partecipazione e motivazione di ogni singolo alunno.</p> <p>Caratteristiche dei destinatari</p> <p>Alunni delle classi quarta e quinta della Scuola Primaria dell'Istituto scelti dai Consigli di Interclasse in base ai livelli di competenza conseguiti in matematica.</p> <p>Obiettivi del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare situazioni problematiche e relative soluzioni - Operare con i numeri in contesti diversi - Usare il linguaggio della logica - Scomporre figure geometriche e ricomporle - Codificare messaggi - Compiere trasformazioni logiche - Utilizzare tecniche di memorizzazione - Utilizzare abilità e conoscenze <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poligoni regolari e non • Perimetro e area • Disegno geometrico • Simmetria, traslazione, rotazione • Misure di lunghezza • Operazioni con numeri interi e decimali • Connettivi e quantificatori: non, e, tutti, ogni, ciascuno, ognuno, alcuni • Problemi di diversa natura • Indagine statistica <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pratica laboratoriale con giochi didattici - Apprendimento individuale - Focus group - Apprendimento a coppie - Apprendimento per piccoli gruppi e per classi parallele - Cooperative learning - Gruppi di livello - Esplorazione e scoperta, di soluzioni per arrivare a verificarne la validità - Debriefing, indispensabile nei percorsi di metacognizione, efficaci momenti di riflessione sulle strategie individuali per valutarne la conferma o la necessità di cambiamenti/aggiustamenti.



	<p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Innalzare i livelli dei risultati delle prove INVALSI in matematica ? Incentivare il piacere per la logica e la matematica attraverso il gioco ? Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche ? Sviluppare le capacità di analisi e di sintesi ? Utilizzare le conoscenze matematiche e di sintesi per la soluzione di problemi in contesti conosciuti e non <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questionari di gradimento per studenti e genitori - Test a risposta multipla - Compiti di realtà: realizzazione di giochi matematici s senza frontiere della matematica (fase finale del progetto)
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BREE812016
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco

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

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Matem@ticando

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matem@ticando
----------------------	---------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Caratteristiche del progetto Il progetto è rivolto a tutti gli studenti che devono cimentarsi con situazioni nuove e si mettono in gioco per il piacere di fare matematica e che dimenticano questa disciplina come un noioso insieme di regole. Persegue lo scopo di mettere gli studenti nelle condizioni di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire deduzioni logicamente valide • Stabilire connessioni, utilizzare concetti noti per risolvere situazioni problematiche concrete • Ipotizzare soluzioni e verificarle • Costruire strategie di soluzione anche utilizzando modelli e schematizzazioni • Confrontare le soluzioni trovate con i compagni, argomentandole <p>Caratteristiche dei destinatari Alunni delle seconde e delle terze classi, scelti tra i più motivati ed interessati al 'Gioco matematico'.</p> <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e/o sviluppare capacità logiche, deduttive ed argomentative • Individuare le strategie più opportune per la risoluzione dei problemi anche in contesti non strettamente scolastici • Sviluppare capacità di intuizione e deduzioni per soluzioni non standard anche in contesti non noti <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Numeri naturali, razionali e relativi - Rappresentazioni grafiche - Statistica e Probabilità - Geometria piana <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problem - solving • Discussione • Lezione frontale • Peer education <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare adeguatamente i connettivi logici e le fondamentali regole della logica matematica • Costruire semplici ragionamenti e argomentarli con chiarezza e precisione • Saper riconoscere eventuali errori di ragionamento • Essere capaci di confutare una tesi con opportune argomentazioni • Formulare ipotesi • Saper operare connessioni fra diversi ambiti curriculari della matematica per giungere ad una soluzione • Valutare la confutabilità delle soluzioni trovate • Acquisire il gusto di mettersi in gioco anche in contesti non noti alla ricerca di strategie di soluzioni non standard • Lavorare in gruppo confrontando le proprie idee ed acquisendo il piacere di 'parlare matematica' <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questionari di gradimento per studenti e genitori - Test a risposta multipla - Compiti di realtà: realizzazione di Giochi Matematici (fase finale del progetto)
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Matematica</p>



Sedi dove è previsto il modulo	BRMM812015
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matem@ticando

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

Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: Experimenta

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Experimenta



Descrizione modulo

Premessa:

Lo studio delle discipline tecnico-sperimentali deve essere supportato da un uso frequente del laboratorio. E' imprescindibile che all'apprendimento teorico di una certa didattica segua una verifica concreta, osservabile e soprattutto ripetibile dei fenomeni studiati. E' altresì necessario che la classe partecipi attivamente all'esperienza proposta dal docente con un'attività che permetta di assimilare meglio la teoria della disciplina, di 'praticare' in modo consapevole il metodo sperimentale e che veda nascere un positivo coinvolgimento emotivo verso lo studio della disciplina

Organizzazione e descrizione sintetica del progetto:

Il progetto propone un'attività sperimentale pomeridiana rivolta a tutti gli alunni delle classi prime, seconde e terze classi della Scuola Secondaria di primo grado che ampliano la propria preparazione in fisica e chimica attraverso l'uso sistematico del laboratorio. Infatti l'esiguo numero di ore curricolari di Scienze non permette di dare il giusto spazio all'attività di laboratorio quale sarebbe auspicabile per meglio indirizzare gli studenti verso lo studio ad indirizzo scientifico.

L'attività è suddivisa in 3 corsi: classi prime, classi seconde e classi terze.

Ciascun corso è articolato in 5 incontri pomeridiani di due ore ciascuno, una volta a settimana. Pertanto, il numero delle ore complessive è di 30.

Ad ogni corso partecipano da un minimo di 15 alunni ad un massimo di 20. In laboratorio sono presenti un docente e un esperto esterno.

Per ogni corso è previsto un incontro introduttivo di 30 minuti nell'Aula Magna dell'Istituto e gli altri incontri nei laboratori dei plessi vicini e disponibili ugualmente attrezzati.

Tempi

Da Novembre a Marzo secondo un calendario ben articolato dai docenti e dagli alunni sulla base delle esigenze tecniche ed organizzative dell'Istituto Santa Chiara e degli Istituti Secondari Superiori che collaborano.

Aspetti didattici ed organizzativi del Progetto

Finalità del progetto

- Offrire agli alunni l'opportunità di coltivare i propri interessi e di migliorare la propria preparazione con l'integrazione di un corretto metodo di ricerca
- Dare maggior spazio all'esercizio dell'operatività
- Recuperare interesse e profitto
- Elaborare piste operative coinvolgenti
- Ottenere una proficua ricaduta sulla didattica curricolare.
- Concorrere all'orientamento

Si intende, per orientamento, l'insieme delle attività che mirano a formare e potenziare quelle capacità di una scelta più consapevole e di una conoscenza di se stessi, della realtà, dell'organizzazione del lavoro, ecc...

Obiettivi generali

- Mettere in atto nei laboratori strategie utili all'interesse per la disciplina
- Far emergere e sviluppare le capacità operative, potenziare le capacità generali
- Far acquisire un metodo di ricerca applicabile ad una vasta gamma di problemi anche di carattere non scientifico
- Sviluppare capacità di alto livello cognitivo necessarie alla risoluzione dei problemi

Obiettivi specifici

A) Acquisire una corretta metodologia di ricerca sperimentale ovvero sapere:

- individuare le condizioni e le grandezze significative di un fenomeno
- usare gli strumenti di misura e individuarne le caratteristiche
- prendere misure, raccoglierle ed elaborarle
- valutare gli errori di misura e conoscere le tecniche per minimizzarli
- costruire e interpretare un grafico
- individuare le relazioni fra le grandezze che caratterizzano un fenomeno
- dedurre conseguenze da un insieme di premesse e formulare ipotesi

B) Relazionare un'esperienza di laboratorio con l'uso corretto del codice linguistico disciplinare

C) Acquisire la capacità di lavorare in gruppo e di discutere le ipotesi di lavoro

D) Impadronirsi di un metodo di lavoro autonomo

E) Progettare semplici esperienze

Contenuti didattici ed esperienze di laboratorio

Ogni corso è strutturato in dieci incontri in cui l'attività svolta è comune agli studenti.

Classi III

Chimica

- i segreti della materia (atomi, molecole)
- le trasformazioni della materia (reazioni chimiche, composti organici, pH)

Fisica

- energia e Materia (energia e movimento, energia in trasformazione)
- elettricità (elettrizzazione, isolanti e conduttori)
- magnetismo ed elettromagnetismo (calamite, campo magnetico, corrente elettrica e magnetismo)

Classi II e I

Fisica

- teoria della misura: esperienze che permettono di acquisire le tecniche per eseguire misure ed elaborare i dati
- le forze;
- le forze e il moto (movimento ed energia)
- l'equilibrio dei corpi (leve, piano inclinato)
- le forze e i fluidi (pressione dei fluidi, principio di Archimede)

Biologia

preparazione e osservazione di vetrini al microscopio

Criteri e modalità della verifica

A conclusione di ciascuna esercitazione di laboratorio ogni gruppo di lavoro consegna la propria relazione che viene corretta e valutata secondo una griglia di valutazione che analizza:

- l'abilità sperimentale in termini di autonomia, manualità e metodo di lavoro;
- la stesura della relazione: correttezza nella raccolta dei dati, nell'elaborazione dei dati, nella costruzione di grafici e tabelle, nell'analisi dei risultati, nella revisione critica dell'attività svolta e nella presentazione della relazione stessa;
- le modalità di interagire con i propri compagni di lavoro

Prodotto finale

- Relazioni individuali e di gruppo delle esperienze eseguite;
- costruzioni di prototipi o apparecchiature riutilizzabili da altri alunni della scuola;
- individuazione delle migliori relazioni sperimentali prodotte

Valutazione

Per ogni alunno è predisposta una scheda personale di valutazione da compilarsi in itinere, al fine di certificare il livello di competenze disciplinari raggiunte da ciascuno.

Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	27/04/2018
Tipo Modulo	Scienze



Sedi dove è previsto il modulo	BRMM812015
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Experimenta

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

Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: Quattro passi nella natura e nella tradizione

Dettagli modulo

Titolo modulo	Quattro passi nella natura e nella tradizione
----------------------	---



**Descrizione
modulo**

Caratteristiche del progetto

Compito dell'educazione ambientale è far prendere coscienza delle risorse ambientali del proprio territorio, far maturare negli adulti e negli alunni il senso di appartenenza a un ecosistema e ad un ambiente naturale. Il mondo naturale troppo spesso viene percepito in modo distante, con scarso senso di responsabilità e ancor minore presa di coscienza della necessità di tramandare nel migliore dei modi possibili quanto si ha con la tutela e la valorizzazione.

Il nostro territorio (sito nell'alto Salento, affacciato sul mare ove insistono torri costiere cinquecentesche e costa bassa, falesie e pochi chilometri di costa alta, resti di antichi boschi diradati e distrutti nei secoli per far posto alle colture per un maggior profitto) si presenta come una grande opportunità di scoperta da parte degli alunni e delle famiglie; è un'aula a cielo aperto dove fare laboratori di educazione ambientale diventa facile, accattivante e coinvolgente.

Il progetto si svolge nelle aule/laboratorio della scuola, presso la Riserva Naturale dello Stato di Torre Guaceto e presso i resti del bosco dei Lecci e il Bosco di Colemi nella frazione di Tutturano. Nei tre siti, oltre ad animali e piante comuni, gli alunni scoprono animali e piante protette. Imparano a tutelarla in quanto specificità territoriali, alcune delle quali in via di estinzione.

Guide naturalistiche/animatori ambientali con esperienza pluriennale di conduzione di gruppi nelle aree naturali svolgono il progetto come Esperti esterni.

Occorre rivalutare le piante tipiche del territorio impiantando nelle aree disponibili del giardino della scuola il frutteto della tradizione. Gli alunni riscoprono frutti oramai quasi sconosciuti e sono invitati ad un consumo consapevole di prodotti a chilometro zero, aiutati da esperti agronomi, nonni e papà competenti.

Destinatari

Alunni delle terze, quarte, quinte classi della Scuola Primaria.

Obiettivi

- o Acquisire le fondamentali basi di ecologia
- o Comprendere gli ecosistemi studiati e il nostro impatto sul pianeta Terra
- o Acquisire cultura ambientale del proprio ambiente naturale di appartenenza

Il progetto è articolato in sette step che affrontano i seguenti temi:

Primo step: Reti ed Ecosistemi

Secondo step: Il Bosco

Terzo step: Il Mare

Quarto step: La Palude

Quinto step: Realizzazione di manufatti con materiali recuperati nel bosco, sulla spiaggia di Torre Guaceto, nella palude della riserva di Torre Guaceto

Sesto step : Trasformazioni del territorio, impianto di alberi della tradizione nel giardino della scuola don Milani

Settimo step: Mostra di manufatti realizzati; opuscolo da pubblicare in formato cartaceo e digitale.

Ottavo step: Conferenza-incontro aperto a tutta la cittadinanza

Metodologie

- o Animazioni in classe
- o Esplorazioni e indagini sul campo
- o Laboratori

Risultati attesi

- o Formare un gruppo di mini-guide naturalistiche di accompagnare coetanei e adulti in passeggiate in natura
- o Responsabilizzare ogni partecipante al rispetto e all'amore per la natura
- o Prendere coscienza dell'appartenenza al proprio ambiente naturale tipico e conoscerne le principali caratteristiche
- o Rendere gli studenti partecipi di un processo di sviluppo sostenibile del proprio territorio come protagonisti di un'attività professionale emergente



	<p>o Comprendere i meccanismi principali che sono alla base dei processi naturali</p> <p>o Assumere cultura ambientale del proprio territorio</p> <p>o Riflettere sul proprio stile di vita e progettare modifiche nel proprio comportamento quotidiano per diventare più leggeri</p> <p>o Conoscere e consumare frutti tradizionali del Salento</p> <p>Il percorso, strutturato in 30 ore, intende attivare un legame conoscitivo, affettivo e sensoriale tra i ragazzi e la natura, dando vita ad una esperienza di benessere derivante dal contatto diretto e profondo con l'ambiente naturale, nelle sue componenti sia animali che vegetali.</p> <p>Obiettivi</p> <p>o Incidere sulla percezione individuale dell'ambiente naturale</p> <p>o Sviluppare il senso di benessere derivante dal contatto diretto con la natura</p> <p>o Sollecitare la passione per lo studio della natura e delle scienze</p> <p>o Accrescere cultura e consapevolezza dell' ambiente naturale del proprio territorio</p> <p>o Sviluppare la percezione della necessità di cambiamenti verso stili di vita eco-compatibili</p> <p>o Incrementare la cittadinanza attiva</p> <p>Metodologie</p> <p>o Didattica laboratoriale</p> <p>o Lezione frontale</p> <p>o Simulazione/Role Playing</p> <p>o Ricerca-Esplorazione</p> <p>Risultati attesi</p> <p>o Attivazione di un laboratorio naturalistico permanente presso la scuola</p> <p>o Realizzazione di prodotti e di elaborati derivanti dall'attività in natura</p> <p>o Realizzazione del frutteto della tradizione</p> <p>o Realizzazione di un documentario-video dell'intero percorso</p>
Data inizio prevista	31/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	BREE812016
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Quattro passi nella natura e nella tradizione

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



Elenco dei moduli
Modulo: Lingua straniera
Titolo: Key for Schools

Dettagli modulo

Titolo modulo	Key for Schools
Descrizione modulo	<p>Specifiche informazioni collegate al progetto</p> <p>Il Cambridge "Key for Schools" più noto come Cambridge Key English Test (KET) costituisce il primo livello degli esami Cambridge in English for Speakers of Other Languages (ESOL) e corrisponde al livello A2 dal Quadro Comune Europeo del Consiglio d'Europa. Il KET è un esame elementare che valuta la capacità di comunicazione quotidiana nella lingua scritta e parlata ad un livello di base.</p> <p>Considerato il primo passo ideale per conseguire ulteriori e maggiori qualificazioni nella lingua inglese, rappresenta un livello di conoscenza della lingua utile e sufficiente per viaggiare nei paesi anglofoni. Ai candidati che superano l'esame viene rilasciato un certificato da ESOL Examination dell'Università di Cambridge, riconosciuto a livello internazionale e non soggetto a scadenza. La certificazione contiene un rapporto sugli esiti di tutte e tre le prove oggetto d'esame, utile per la preparazione degli esami successivi, come il Preliminary English Test. Il KET fa parte dei principali esami Cambridge English, strettamente collegati al Council of Europe's Common European Framework for modern languages (CEF) e accreditati da QCA -l'organismo governativo britannico di vigilanza sugli esami.</p> <p>Caratteristiche Destinatari Alunni delle seconde e terze classi della Scuola Secondaria di primo grado</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire la consapevolezza delle competenze linguistiche di base - Avere fiducia nelle proprie capacità - Comprendere frasi ed espressioni usate frequentemente - Comprendere brevi testi e messaggi - Ricavare informazioni dall'ascolto di messaggi chiari in lingua standard - Acquisire un lessico utile alla comunicazione - Comunicare su argomenti familiari, quotidiani e su bisogni immediati - Descrivere il proprio ambiente, avvenimenti ed esperienze proprie ed altrui - Fare confronti con realtà linguistiche diverse dalla propria <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Learning by doing in lingua inglese - Brainstorming - Cooperative learning - Lavori individuali - Brain Storming - Problem Solving <p>Risultati attesi Mettere il maggior numero degli alunni in condizione di superare le tre prove d'esame previste secondo il Common European Framework of Reference (CEFR). LETTURA - Comprensione generale di un testo scritto: è in grado di comprendere testi brevi e semplici di contenuto familiare e di tipo concreto, formulati nel linguaggio che ricorre frequentemente nella vita di tutti i giorni o sul lavoro. Strategie di ricezione - Individuare indizi e fare inferenze: è in grado di usare l'idea che si è fatta del significato generale di brevi testi ed enunciati su argomenti quotidiani di tipo concreto, per indurre dal contesto il significato che le parole sconosciute possono avere.</p>



SCRITTURA - Produzione scritta generale: è in grado di scrivere una serie di semplici espressioni e frasi legate da semplici connettivi quali 'e', 'ma' e 'perché'. Interazione scritta generale: è in grado di scrivere brevi e semplici appunti, relativi a bisogni immediati, usando formule convenzionali.

ASCOLTO - Comprensione orale generale: è in grado di comprendere quanto basta per soddisfare bisogni di tipo concreto, purché si parli lentamente e chiaramente; è in grado di comprendere espressioni riferite ad aree di priorità immediata (ad es. informazioni veramente

basilari sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale e lavoro), purché si parli lentamente e chiaramente.

PARLATO - Produzione orale generale: è in grado di descrivere o presentare in modo semplice persone, condizioni di vita o di lavoro, compiti quotidiani, di indicare che cosa piace o non piace ecc. con semplici espressioni e frasi legate insieme, così da formare un elenco. Interazione orale generale: è in grado di interagire con ragionevole disinvoltura in situazioni strutturate e conversazioni brevi, a condizione che, se necessario, l'interlocutore collabori. Fa fronte senza troppo sforzo a semplici scambi di routine; risponde a domande semplici e ne pone di analoghe e scambia idee e informazioni su argomenti familiari in situazioni quotidiane prevedibili; è in grado di comunicare in attività semplici e compiti di routine, basati su uno scambio di informazioni semplice e diretto su questioni correnti e usuali che abbiano a che fare con il lavoro e il tempo libero; gestisce scambi comunicativi molto brevi, ma raramente riesce a capire abbastanza per contribuire a sostenere con una certa autonomia la conversazione.

Contenuti

Si riferiscono alle tre parti dell'esame:

- Lettura e scrittura (brevi testi, articoli, avvisi, pubblicità, messaggi, scrittura di messaggi, notes, completamento moduli ed emails)
- Ascolto (conversazioni, monologhi, messaggi)
- Comunicazione orale (informazioni personali, prezzi, indirizzi, date, numeri telefonici, quantità)

Verifiche

Test di ingresso; verifica intermedia; simulazione della prova d'esame (Mock test)

Valutazione

Analisi dei livelli raggiunti nelle tre prove.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	BRMM812015
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Key for Schools

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: English time

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	English time



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Descrizione L'insegnamento della lingua inglese va collocato nel quadro dell'educazione linguistica che investe lo sviluppo globale del bambino. Persegue il fine prioritario di sviluppare le competenze comunicative. L'apprendimento di una lingua straniera è incontro con altra cultura; consapevolezza sociale, comprensione e rispetto di stili di vita, punti di vista e opinioni diversi. Il codice linguistico differente dal proprio è un mezzo di promozione individuale e sociale, è uno strumento di organizzazione delle conoscenze attraverso il quale il bambino arricchisce il proprio bagaglio cognitivo, di conoscenze e accetta altri contesti culturali, assume comportamenti orientati alla solidarietà e all'accoglienza. Offre inoltre la possibilità di ampliare rapporti interpersonali efficaci al maggior dialogo e alla comprensione reciproca. Le attività sono documentate in itinere attraverso elaborati di gruppo e individuali; le attività sono documentate alla fine del percorso da un prodotto multimediale.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano - Comprendere brevi messaggi con frasi e parole orali e scritti - Conoscere tradizioni della cultura inglese - Mettere a confronto due culture: italiana e inglese - Interagire in contesti diversi - Scrivere parole nelle molteplici attività proposte <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colori - Numeri - Alfabeto - Parti del corpo - Il tempo e le stagioni - Gli indumenti - I componenti della famiglia - Gli ambienti domestici - Il cibo - Le festività <p>Metodologie La metodologia comprende: Total Physical Response, Learn by doing, Role-playing, Story-telling, Tutoring e Cooperative Learning. Strategie e metodi che coinvolgono tutto il corpo e permettono una facile memorizzazione delle strutture linguistiche: i bambini vivono attivamente la lingua inglese attraverso gesti e movimenti. La mimica, la gestualità e, soprattutto, la simulazione svolgono un ruolo fondamentale nell'apprendimento in lingua straniera, che risulta naturale, percepito come una possibilità di comunicare in modo diverso, spontaneo e alternativo alla lingua madre.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la curiosità verso altri codici espressivi e comunicativi - Conoscere altri popoli e la loro cultura - Comunicare mediante una lingua diversa dalla propria - Ascoltare diversi messaggi in lingua inglese e comprendere il senso - Promuovere la cooperazione e il rispetto per se stessi e gli altri
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>10/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>BREE812016</p>



Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: English time

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Nella Scuola d'Infanzia CON TE STO.... per giocare con il computer e la musica	€ 17.046,00
Digit@lmente apprendo	€ 44.856,00
TOTALE PROGETTO	€ 61.902,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35020)
Importo totale richiesto	€ 61.902,00
Num. Delibera collegio docenti	2766/01 del 16/05/2017
Data Delibera collegio docenti	20/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	2767/01 del 16/05/2017
Data Delibera consiglio d'istituto	05/05/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 13:45:06
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>Giochiamo con il computer</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>Canto, Danzo, Suono e...imparo divertendomi 2</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Nella Scuola d'Infanzia CON TE STO.... per giocare con il computer e la musica"	€ 17.046,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Officina teatrale 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Officina teatrale 2</u>	€ 5.682,00	



10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matem@ticando</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Experimenta</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Quattro passi nella natura e nella tradizione</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Key for Schools</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>English time</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Digit@lmente apprendo"	€ 44.856,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 61.902,00	