

Candidatura N. 36718
1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	PIETRAMELARA
Codice meccanografico	CEIC8AB009
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	Via S.Giovanni,1
Provincia	CE
Comune	Pietramelara
CAP	81051
Telefono	0823986003
E-mail	CEIC8AB009@istruzione.it
Sito web	icpietramelara.altervista.org
Numero alunni	765
Plessi	CEAA8AB016 - PIETRAMELARA - CAPOLUOGO -D.D.- CEAA8AB027 - RIARDO-V.GIOVANNI XXIII-PIETRAM CEAA8AB038 - ROCCAROMANA - CENTRO-PIETRAM- CECT71100A - CENTRO E.D.A. DISTRETTO 23 CEEE8AB01B - PIETRAMELARA-CAPOLUOGO -D.D.- CEEE8AB02C - RIARDO CENTRO -PIETRAM- CEEE8AB03D - ROCCAROMANA CENTRO -PIETRAM- CEMM8AB01A - GIOVANNI XXIII -PIETRAMELARA- CEMM8AB02B - ROCCAROMANA SS. PIETRAMELARA CEMM8AB03C - FERMI RIARDO SS. PIETRAMELARA

Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie
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 Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 36718 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Creando cresco e mi diverto Riardo	€ 4.561,50
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Libera...mente Pietramelara	€ 4.561,50
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Liberamente....libera la mente Roccaromana	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 13.684,50

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Italiano per tutti Secondaria Pietramelara	€ 4.561,50
Lingua madre	Italiano per tutti Primaria Pietramelara	€ 4.561,50
Matematica	Per una matematica inclusiva Primaria Pietramelara	€ 4.561,50
Matematica	Per una matematica inclusiva Primaria Riardo	€ 4.561,50
Matematica	Per una matematica inclusiva Primaria Roccaromana	€ 4.561,50
Matematica	Per una matematica inclusiva Secondaria Pietramelara	€ 4.561,50
Matematica	Per una matematica inclusiva Secondaria Riardo	€ 4.561,50
Matematica	Per una matematica inclusiva Secondaria Roccaromana	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 36.492,00

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: Potenziamoci Junior

Descrizione progetto	Sviluppare attività laboratoriali e di gruppo per favorire lo sviluppo delle competenze di base per la scuola dell'infanzia
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'istituto comprensivo insiste su tre Comuni: Pietramealra, Riardo e Roccaromana. Il territorio insiste in un contesto povero di stimoli. Limitate sono le opportunità occupazionali così come gli stimoli culturali presenti sul territorio. E' interessato a fenomeni immigratori. Sono presenti comunità ucraine, indiane, cinesi, rumene e altri paesi dell'est europeo. E' significativa la presenza di Associazioni che operano come facilitatori per favorire esperienze di formazione e valorizzazione del territorio e la collaborazione con gli Enti Locali. Le famiglie mostrano interesse, entusiasmo e fattività alle attività proposte dalla scuola. L'apertura pomeridiana della scuola con la proposta di attività laboratoriali favorirebbe processi di inclusione e di apprendimento e di contrasto alla dispersione scolastica

Obiettivi del progetto

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

In coerenza con le attività curriculari, si individuano gli obiettivi da raggiungere al termine di ogni modulo. Ogni obiettivo sarà sostenuto e perseguito da e con attività specifiche dei campi di esperienza prevalenti e concorrenti. L'individuazione degli stessi terrà conto delle competenze chiave europee, di cittadinanza e delle life skills per rendere ogni individuo autoconsapevole, critico e resiliente. • **Comunicazione nella madrelingua** Comunicazione nelle lingue straniere: saper esprimere ed interpretare concetti, sentimenti e opinioni in forma verbale e grafica; interagire creativamente; capacità di mediazione e **comprensione interculturale** . • **Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia:** individuare e comprendere il problema; utilizzare e applicare il pensiero logico-matematico e computazionale per la risoluzione. **Competenza digitale:** utilizzare con spirito critico le tecnologie. **Imparare a imparare:** elaborare e assimilare conoscenze e abilità applicabili in diversi contesti. • **Competenze sociali e civiche:** interiorizzare forme di comportamento adeguate, partecipare in modo costruttivo alla vita sociale. • **Spirito di iniziativa e imprenditorialità:** tradurre le idee in azioni, essere innovativi, pianificare e **gestire progetti per raggiungere obiettivi**. • **Spirito di iniziativa e imprenditorialità:** tradurre le idee in azioni, essere innovativi, pianificare e **gestire progetti per raggiungere obiettivi**

Caratteristiche dei destinatari

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

I moduli sono rivolti a tutti gli alunni delle scuole dell'infanzia in età compresa tra i 3 e i 5 anni. Le nostre classi includono alunni provenienti da paesi della comunità europea e non. Il numero minimo di alunni per l'attivazione di ciascun modulo è pari a 20. Si predilige omogeneità anagrafica dei gruppi. L'individuazione dei destinatari è stata effettuata attraverso analisi strutturate e non dei bisogni formativi: **somministrazione di questionari di rilevazione e di valutazione del servizio rivolti ad alunni, genitori, docenti; confronto tra i diversi ordini di scuola per poter disporre di una visione d'insieme; schede di rilevamento delle competenze iniziali, intermedie e finali; osservazioni occasionali e sistematiche durante l'arco della giornata e durante attività curriculari specifiche; valutazione periodica della corrispondenza tra obiettivi programmati e risultati conseguiti; rilevamento delle difficoltà individuali; individuazione delle eccellenze e delle carenze nei diversi assi di intervento.** Sono state coinvolte e considerate anche le opinioni delle famiglie le quali hanno espresso consenso e sostegno ad un'offerta formativa e funzionale. Si prevede anche il coinvolgimento delle stesse durante l'attivazione di alcuni moduli. **Si propongono due possibilità per garantire l'apertura della scuola oltre l'orario.** Per gli alunni del 1° anno apertura il sabato. Per gli alunni del 2° e 3° anno le attività possono essere svolte nel pomeriggio, dopo le ore curricolari.

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'apertura pomeridiana della scuola sarà garantita dai collaboratori scolastici che cureranno l'apertura e l'assistenza durante le attività nonché la pulizia dei locali. Nelle attività progettuali saranno coinvolti docenti, esperti, volontari delle associazioni operanti sul territorio che incontreranno gli alunni e alunne per realizzare attività di recupero, potenziamento, miglioramento attraverso una metodologia innovativa ed contesto. I docenti assumeranno l'onere del coordinamento, della vigilanza e della predisposizione dei laboratori frequentati dagli alunni e dalle alunne per la realizzazione delle diverse attività. L'istituto è in grado di offrire una varietà di ambienti quali: palestra, laboratori polifunzionali, aula magna che faciliteranno la partecipazione l'interesse e la motivazione degli alunni e delle alunne

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.*

I comuni sono le istituzioni che, oltre allo Stato, consentono alla scuola di assicurare la propria offerta formativa. Infatti tutte le nostre scuole dipendono per i locali, per l'arredo, per la sicurezza e messa a norma, per il servizio di mensa e di trasporto dagli impegni finanziari, diretti o indiretti, delle Amministrazioni comunali di Riardo, Roccaromana, Pietramelara . Oltre a questi impegni, previsti dalle norme vigenti, le Amministrazioni, sono molto attente ai processi educativi ed alla formazione dei propri alunni-cittadini e collaborano con le scuole dell'Istituto anche per particolari progetti ed attività con contributi di persone . Oltre ai Comuni sono coinvolte nella realizzazione del POF le Associazioni dei territori su cui insiste il nostro Istituto : le Pro Loco , L'Associazione Work In Progress, Associazioni Religiose ed un'altra Agenzia Educativa quale la Chiesa . Le finalità che si intendono perseguire mirano alla piena inclusione degli alunni e delle alunne , nonchè a garantire la piena condivisione di progetti che valorizzano il territorio e contribuiscono a migliorare gli apprendimenti degli studenti e delle studentesse

Metodologie e Innovatività

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

Il nostro istituto si è sempre distinto nell'utilizzo di una didattica innovativa in quanto sul sito web <http://www.icpietramelara.altervista.org> è possibile consultare un forum di opinioni su un argomento specifici. Nel sito è stato realizzato un portale dove ciascun docente può inserire i propri contenuti da utilizzare durante le lezioni. Il portale è un facilitatore per gli apprendimenti degli alunni ed è uno spazio di condivisione tra docenti. L' istituto gestisce una radio web, dove vengono potenziate le abilità audio orali e di scrittura degli alunni e serve anche per pubblicizzare all'esterno le varie attività, sviluppando nel contempo la capacità di comunicazione e di lettura critica degli avvenimenti. Si è sempre fruito dei materiali didattici e lo sviluppo di attività formative basate su una tecnologia on line, l'impiego di PC e tablet come strumenti principali i vari percorsi di apprendimento. Il nostro POF prevede il monitoraggio continuo del livello di apprendimento, sia attraverso il tracciamento del percorso che attraverso frequenti momenti di valutazione e autovalutazione. La finalità del progetto d'istituto è quella di valorizzare la multimedialità e l'integrazione tra diversi media per favorire una migliore comprensione dei contenuti; imparare facendo.

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 coerenza al piano dell'offerta formativa è garantita non solo dal passaggio di ogni attività all'approvazione del collegio docenti, ma anche attraverso il rispetto di regole comuni visto che il nostro istituto ha le sue scuole dislocate su tre comuni diversi, quindi attraverso una efficace rete di comunicazione, il supporto delle diverse funzioni strumentali, la diffusione di informazioni via web e con le classiche riunioni, tutto nel cercare di ottenere coerenza tra le varie sedi, tra curriculum nazionale, curriculum dell'Istituto definito nell'ambito del P.O.F. e il curriculum reale di ciascuna classe

Il progetto si pone inoltre in continuità con altri progetti finanziati negli anni precedenti come ad esempio

PON 6-1-2007-332 ENGLISH FOR YOU

Corso CIPE Corso di Inglese Selling England 2006

PON F1 FSE 2007 280 "Conoscere i vari aspetti dell'informatica"

PON B-4-FSE-2007-315 "Didattica e nuove tecnologie"

PON G-1-FSE-2007-121 "Selling England"

PON G-1-FSE-2008-537 Applicazione della lingua inglese in campo turistico

PON C-1-FSE-2009-601 "Mangio dunque sono"

PON C-1-FSE-2009-601 "Abbiamo fatto i numeri"

PON G-1-FSE-2009-124 Smart English

Inclusività

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

L'istituto nel RAV prevede molteplici attività che intendono favorire l'inclusione coinvolgendo docenti curricolari, di sostegno, tutor, famiglie, enti locali e associazioni. Nella prospettiva della didattica inclusiva, le differenze non vengono solo accolte, ma anche stimolate. Le differenze sono alla base dell'azione didattica inclusiva. La classe è la risorsa più preziosa per attivare processi inclusivi ed è il luogo dove incentivare e lavorare su collaborazione, cooperazione e clima di classe. In particolare sono previste ed attuate strategie di lavoro collaborativo in coppia o in piccoli gruppi. Per noi includere significa utilizzare materiali commisurati ai diversi livelli di abilità e ai diversi stili cognitivi. L'adattamento di obiettivi e materiali è parte integrante del PEI e del PDP. Per attivare dinamiche inclusive è fondamentale potenziare le strategie logico-visive, in particolare grazie all'uso di mappe mentali e mappe concettuali. Nelle attività si presta attenzione al riconoscimento e alle gestione delle proprie emozioni e della propria sfera affettiva è indispensabile per sviluppare consapevolezza del proprio sé.

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'Istituto, per la valutazione dell'impatto sui destinatari, ha previsto la somministrazione di diversi questionari. I risultati saranno oggetti di tabulazione e successivamente di riflessione e condivisione tra i soggetti interessati per accertare i punti di forza e di debolezza delle attività intraprese. Le risultanze saranno pubblicate nelle pagine apposite del sito per pubblicità, trasparenza e condivisione. Per quanto riguarda l'impatto sul territorio si prevedono indicatori relativi a: apertura pomeridiana della scuola, coinvolgimento di Enti Locali, Associazioni, Pro Loco, Chiesa, Famiglie e "stake holder". Per quanto riguarda la maturazione delle competenze, aspetto fondamentale per il nostro istituto sarà previsto un monitoraggio delle competenze prima e dopo le attività previste dai PON.

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

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

Il progetto ha come obiettivo un innalzamento delle competenze di base, raggiungere il maggior numero di alunni ed alunne prevedendo anche percorsi personalizzati e con l'apertura pomeridiana dell'istituto. La scuola si impegna quindi a proseguire tale percorso anche oltre la conclusione del progetto, perché è impegnata nella ricerca dell'innovazione metodologica che favorirà sia i percorsi formativi e l'inclusione. Ciascuna attività prevede la realizzazione di materiale che potrà essere riutilizzato e messo a disposizione di tutti attraverso le pagine web del sito, del portale documentazione docenti e della radio web. La replicabilità sarà garantita con l'archivio digitale dove si inserirà tutta la documentazione prodotta, le esperienze laboratoriali per la realizzazione di nuovi percorsi formativi e immediatamente fruibili dalle pagine web del sito

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.

La scuola in via preliminare ha già predisposto e somministrato un questionario conoscitivo sui bisogni di studentesse, di studenti. Il contributo dei genitori è stato raccolto nei consigli di classe, interclasse e intersezione e durante le assemblee dei genitori. I soggetti coinvolti soprattutto nella fase iniziale di progettazione, sono essenzialmente gli alunni, con i quali è stato costruito il percorso formativo. Il ruolo di genitori e famiglie si può riassumere fondamentalmente come un dovere ed una responsabilità nell'educazione e nell'istruzione dei giovani. Concetto che prende il nome di corresponsabilità educativa. Gli insegnanti e i genitori, nonostante la diversità dei ruoli e la separazione dei contesti di azione, condividono sia i destinatari del loro agire, i figli/alunni, sia le finalità dell'agire stesso, ovvero l'educazione e l'istruzione in cui scuola e famiglia operano insieme per un progetto educativo comune. Costruire il sociale vuol dire assumersi la responsabilità degli effetti delle scelte che si compiono, in termini di valori

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
Cittadinanza attiva	pag.34	http://www.icpietramelara.altervista.org
Fantastica...mente	pag.34	http://www.icpietramelara.altervista.org
Il mio amico albero	pag.33	http://www.icpietramelara.altervista.org
Il mio amico picci	pag.36	http://www.icpietramelara.altervista.org
Pinocchio... tra sogno e realtà	pag.36	http://www.icpietramelara.altervista.org

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Con il presente Accordo di Rete, le predette Istituzioni Scolastiche intendono formalizzare la propria associazione ai fini della presentazione e realizzazione del progetto "Potenziamoci Junior" in ambito del Bando del M.I.U.R. – AODGEFID\prot. n. 1953 del 21-02-2017 e disciplinare gli impegni reciproci.	CEIC855007 I.A.C. BEETHOVEN -CASALUCE-	2319	16/05/20 17	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Creando cresco e mi diverto Riardo	€ 4.561,50
Libera...mente Pietramelara	€ 4.561,50
Liberamente....libera la mente Roccaromana	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 13.684,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Titolo: Creando cresco e mi diverto Riardo

Dettagli modulo

<p>Titolo modulo</p>	<p>Creando cresco e mi diverto Riardo</p>

<p>Descrizione modulo</p>	<p>La progettazione del presente modulo, strutturato in perfetta sintonia con le tematiche del nostro PTOF e pienamente rispondente alle effettive esigenze dell'utenza a cui verrà rivolto, ha, come scopo finale, quello di avviare, sviluppare e consolidare l'intelligenza linguistica e il pensiero creativo dei destinatari del presente progetto. Come afferma Gardner, l'intelligenza linguistica è quella capacità di "usare" il linguaggio e le parole con padronanza, manipolandone la sintassi, la struttura, i suoni ed è quella caratteristica che ritroviamo negli scrittori, nei poeti, negli attori; mentre, il pensiero creativo, secondo la definizione di Sternberg, si realizza nell'attitudine ad intuire, creare, scoprire, produrre, immaginare e supporre: chiavi essenziali per poter "aprire" la propria mente verso un pensiero convergente, ma, anche e soprattutto, divergente. Sempre come afferma Gardner questa è una delle tante "chiavi per il futuro" e tocca a noi docenti, fornire i mezzi per l'acquisizione di queste potenzialità.</p> <p>Il percorso che consentirà il raggiungimento di questo obiettivo fonda la propria struttura e la propria efficacia sul quel sottile filo che lega gioco, fantasia e apprendimento. La relazione tra gioco e didattica, sperimentata sin dal mondo greco-romano, ha una positiva ricaduta sullo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale dei bambini ed è uno dei cardini fondamentali di tutti gli interventi formativi per la scuola dell'infanzia.</p> <p>Il gioco, infatti, permette ai bambini di orientarsi nel mondo e di adattarsi ad esso riducendolo a loro misura. Nel gioco, gli alunni possono sperimentare ruoli diversi, acquisire competenze linguistiche, dominare e affrontare con successo le situazioni, organizzare il piano generale di una sequenza di gioco e applicare gli apprendimenti alle esigenze della vita quotidiana. Attraverso il gioco il bambino può ampliare il proprio vocabolario, imparare a denominare oggetti, a formare espressioni di senso compiuto e logicamente connesse tra loro. Il gioco consente di costruire schemi di eventi che gli permettono di valutare, nelle diverse situazioni, quali comportamenti assumere e cosa aspettarsi dagli altri, ma, soprattutto, consente di apprendere strategie per la soluzione di problemi. Insomma, attraverso il gioco si potranno avviare tutti quei processi che permetteranno di costruire il Pensiero Convergente.</p> <p>Per essere efficace, però, il pensiero umano richiede anche processi creativi, richiede la capacità di produrre associazioni variate e flessibili, di andare oltre il dato oggettivo, di intuire.</p> <p>Come indicano recenti studi (Gardner e Sternberg), l'intelligenza implica astrazione, capacità combinatoria, necessita di un vocabolario ricco e di un pensiero narrativo in grado di ricordare, di modificare o di anticipare eventi.</p> <p>L'intelligenza necessita anche e soprattutto di un Pensiero Divergente.</p> <p>Ma i bambini sono ancora troppo piccoli per "pensare" in termini razionali. La loro struttura mentale non ha ancora l'ampio potere di astrazione di quella adulta: è perfettamente in grado di costruire delle catene associative per immagini, ma è ancora poco adatta a elaborare concetti astratti e a collegarli tra di loro mediante nessi logici o soluzioni modificabili.</p> <p>E' necessario, quindi, fornire loro dei percorsi mentali adeguati alla loro età, ma che, in un prossimo futuro, potranno essere base strutturale, organica e fondamentale per la loro crescita.</p> <p>Ed ecco, allora, il contributo della fantasia che mutueremo dall'uso delle favole. Le definizioni razionali, le dinamiche strutturate, le soluzioni per noi logiche sono completamente inintelligibili per un bambino. Le spiegazioni complete ed esaurienti, le formule incontestabili che spesso l'adulto dà saranno significative, per un bambino, solo per la fonte, perché "l'ha detto il mio papà" o perché "così dice la mia mamma... la maestra...".</p> <p>La fiaba no! La fiaba, pur nella sua connotazione magica e irreale, è chiara per un bambino, la fiaba parla dei bambini, la fiaba parla dei perché, la fiaba presenta un problema, la fiaba parla al bambino dei problemi con cui ha a che fare quotidianamente (senso di abbandono, disobbedienza, regole, paure...), la fiaba dà le soluzioni al problema, ma, soprattutto,</p> <p>...nelle fiabe...i bambini sono i protagonisti e vincono sempre!</p> <p>Su questi fondamentali assunti si costruirà tutta la struttura del modulo.</p> <p>Con l'attivazione di questo laboratorio i bambini potranno LIBERARE LA PROPRIA MENTE... LIBERAMENTE, ma soprattutto, potranno costruirla: non si giocherà soltanto, ma, giocando, si smonteranno favole e storie per costruirla di nuove, ci si addentererà nei</p>
----------------------------------	---

boschi del lupo cattivo, si darà una sbirciatina nel pentolone della strega...
 C'è una trama nascosta sotto ogni storia e cercheremo di scoprire i meccanismi e le funzioni che danno vita alla narrazione fiabesca. Analizzeremo protagonisti, antagonisti, aiutanti e alleati per capire chi sono, cosa fanno, per reinventarli attraverso una "scrittura" creativa che possa incuriosire e, nello stesso tempo, possa essere utile per il raggiungimento di tutti gli obiettivi delineati.

Poi giocheremo con le fiabe scambiando i personaggi, le situazioni, i finali.

Ne inventeremo delle nuove, originali, inedite, ma ad un patto però: che alla fine si possa sempre dire

'e vissero felici e contenti' ... sennò che fiaba è!

FINALITÀ

Educative

Sviluppare abilità di ascolto.

Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale.

Potenziare l'autoconoscenza e l'autoconsapevolezza.

Potenziare l'autostima e il senso di responsabilità.

Prendere contatto con le proprie emozioni e imparare a gestirle.

Trasformare i limiti in opportunità

Cognitive

Sviluppare il pensiero divergente.

Potenziare la capacità di visualizzazione.

Sviluppare e utilizzare potenzialità creative

Capacità immaginifiche e creative

Combinare pensiero divergente e pensiero convergente.

Linguistiche

Potenziare le abilità espressive e comunicative.

Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche e piacevoli

Sviluppare il piacere della lettura e l'abitudine all'ascolto e alla concentrazione.

Acquisire e accrescere la capacità comunicative

Sviluppare potenzialità lessicali e strutturali

Promuovere la capacità di rielaborare

OBIETTIVI IN TERMINI DI:

Sapere

- Conoscere diversi linguaggi.
- Comprendere gli elementi di un racconto.
- Comprendere le relazioni logiche fra elementi.
- Comprendere le relazioni emotive fra elementi.
- Acquisire un metodo per comunicare.

Saper fare

- Riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi, misurarsi con la creatività e la fantasia.
- Comprendere testi
- Utilizzare diversi linguaggi.
- Orientare il proprio lavoro verso attività produttive.
- Saper scegliere il materiale in vista del prodotto.
- Usare consapevolmente tutti i linguaggi per agevolare la comprensione del proprio prodotto.
- Familiarizzare con la lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Strumenti finanziari per interventi in materia di cultura
scuola, 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 PIETRAMELARA (CEIC8AB009)

Saper essere

- Ascoltare e osservare con attenzione.
- Saper interagire con gli altri.
- saper padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili
- Saper gestire l'interazione comunicativa verbale

Obiettivi metacognitivi

- Essere capaci di controllo sul proprio compito e sulla propria autonomia.
- Essere capaci di autovalutazione degli apprendimenti.
- Esprimersi secondo logiche diverse.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

I discorsi e le parole

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI

Il se' e l'altro

Immagini, suoni e colori

Il corpo e il movimento

DESTINATARI

Alunni di 5 anni

CONTENUTI

Sono previsti due moduli: uno di narrazione e uno di "scrittura".

I due moduli non saranno attuati separatamente ma si intersecheranno e si integreranno durante tutta la durata del progetto.

Nel 1° modulo (la narrazione) si privilegerà, appunto, la narrazione e l'ascolto di fiabe, racconti per l'infanzia e classici adattati in modo opportuno.

Ad ogni lettura seguirà:

Una discussione guidata volta a far emergere la comprensione degli elementi del racconto e il confronto con le proprie emozioni.

Una rielaborazione corporea del racconto stesso.

Una rielaborazione grafico-pittorica individuale o di gruppo.

Nel 2° modulo (la scrittura), utilizzando dei giochi, si proporranno alcune tecniche della scrittura creativa, opportunamente modificate, che permetteranno ai bambini di scrivere, insieme, delle storie.

La presentazione dei giochi seguirà un ordine che li condurrà in modo graduale all'intuizione e alla scoperta di alcuni meccanismi della narrazione.

Le attività saranno eseguite in gruppo e/o individualmente a seconda dei momenti e/o della volontà dei bambini stessi.

Gli elaborati troveranno spazio in cartelloni murali e in un "LIBRO DELLE STORIE" cartaceo e multimediale.

Altamente formativo sarà il dopo-gioco, durante il quale sarà stimolato il confronto e la riflessione sui lavori svolti, sulle difficoltà incontrate e sulle cose imparate.

Questo momento avrà una duplice valenza: per il docente sarà un momento di verifica e valutazione del processo d'insegnamento/apprendimento, per i bambini sarà un momento di consapevolezza e di autovalutazione.

ATTIVITÀ PREVISTE

Lettura di fiabe e favole per interpretare fatti, emozioni e sentimenti.

Giochi di mimica.

Giochi di movimento.
 Giochi con immagini.
 Giochi creativi.
 Racconti inventati.
 Disegni.
 Giochi con parole.
 Filastrocche e poesie per esprimere emozioni attraverso i suoni delle parole.
 Tecniche mnemoniche e grafico/pittoriche.
 Visualizzazione degli script per suscitare emozioni.
 Elaborazione e rielaborazione individuale e collettiva dei racconti.
 Ascolto di musiche motivanti.
 Quant'altro sarà necessario.

METODOLOGIA

La metodologia che verrà utilizzata sarà giocosa, coinvolgente, leggera, dovrà essere quasi trasparente, impercettibile, naturale, ma innovativa e tenderà a sollecitare la partecipazione attiva degli studenti.

Lo sviluppo del progetto condiviso avverrà mediante la ricerca-azione favorendo il lavoro di gruppo, l'approccio laboratoriale, il gioco. In particolare ci si avvarrà del:
COOPERATIVE LEARNING: l'apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.

ROLE PLAYING: Giochi di ruolo per far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività.

BRAIN STORMING: per consentire di far emergere le idee di ciascun componente di un gruppo, per poi analizzarle e criticarle (nella sua accezione positiva).

PROBLEM SOLVING: quell'insieme di processi che consentono di analizzare, affrontare, e risolvere positivamente situazioni problematiche.

ATTIVITÀ MULTIMEDIALI

RISULTATI ATTESI

I risultati cui si tende sono scontati:

Il raggiungimento delle finalità e degli obiettivi individuati;

Sicuramente il gradimento, da parte dell'utenza, della proposta progettuale;

L'acquisizione di competenze specifiche;

Elaborati "scritti" e grafici su supporto cartaceo o informatico

Ma, basterebbe anche solo aver dato un input positivo agli alunni per... imparare a guardare oltre, per leggere dietro le righe, per sapere che si può andare oltre, per sapere che ce la si può fare.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Le modalità di verifica e valutazione dei risultati di questo percorso saranno effettuate esaminando

Le risposte che i bambini daranno agli stimoli proposti

I loro "scritti" che non rimarranno sullo sfondo, ma passeranno in primo piano.

Alla fine del modulo progettuale, infatti, oltre al prodotto cartaceo, con l'ausilio del laboratorio d'informatica, prepareremo dei lavori multimediali in cui sarà riportato l'intero percorso degli alunni.

Per una migliore predisposizione e adattamento delle attività e delle metodologie da utilizzare, ci si avvarrà di osservazioni sistematiche strutturate e destrutturate, di test d'ingresso, di verifiche in itinere e di una verifica finale. L'osservazione sistematica e i momenti di rilevazione riguarderanno principalmente l'impegno, l'interesse, le conoscenze pregresse e acquisite, le modalità di approccio, gli atteggiamenti personali, il livello di socializzazione raggiunto dal gruppo, il livello di gradimento delle diverse attività proposte, le attitudini promosse e la "preparazione" e la qualità del prodotto personale.

La valutazione positiva di quanto sopra sarà fondamentale anche per valutare l'efficacia degli interventi proposti.

Data inizio prevista	15/05/2017
-----------------------------	------------

Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Sedi dove è previsto il modulo	CEAA8AB027
Numero destinatari	15 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Creando cresco e mi diverto Riardo

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Titolo: Libera...mente Pietramelara

Dettagli modulo

Titolo modulo	Libera...mente Pietramelara
----------------------	-----------------------------

<p>Descrizione modulo</p>	<p>La progettazione del presente modulo, strutturato in perfetta sintonia con le tematiche del nostro PTOF e pienamente rispondente alle effettive esigenze dell'utenza a cui verrà rivolto, ha, come scopo finale, quello di avviare, sviluppare e consolidare l'intelligenza linguistica e il pensiero creativo dei destinatari del presente progetto. Come afferma Gardner, l'intelligenza linguistica è quella capacità di "usare" il linguaggio e le parole con padronanza, manipolandone la sintassi, la struttura, i suoni ed è quella caratteristica che ritroviamo negli scrittori, nei poeti, negli attori; mentre, il pensiero creativo, secondo la definizione di Sternberg, si realizza nell'attitudine ad intuire, creare, scoprire, produrre, immaginare e supporre: chiavi essenziali per poter "aprire" la propria mente verso un pensiero convergente, ma, anche e soprattutto, divergente. Sempre come afferma Gardner questa è una delle tante "chiavi per il futuro" e tocca a noi docenti, fornire i mezzi per l'acquisizione di queste potenzialità.</p> <p>Il percorso che consentirà il raggiungimento di questo obiettivo fonda la propria struttura e la propria efficacia sul quel sottile filo che lega gioco, fantasia e apprendimento. La relazione tra gioco e didattica, sperimentata sin dal mondo greco-romano, ha una positiva ricaduta sullo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale dei bambini ed è uno dei cardini fondamentali di tutti gli interventi formativi per la scuola dell'infanzia.</p> <p>Il gioco, infatti, permette ai bambini di orientarsi nel mondo e di adattarsi ad esso riducendolo a loro misura. Nel gioco, gli alunni possono sperimentare ruoli diversi, acquisire competenze linguistiche, dominare e affrontare con successo le situazioni, organizzare il piano generale di una sequenza di gioco e applicare gli apprendimenti alle esigenze della vita quotidiana. Attraverso il gioco il bambino può ampliare il proprio vocabolario, imparare a denominare oggetti, a formare espressioni di senso compiuto e logicamente connesse tra loro. Il gioco consente di costruire schemi di eventi che gli permettono di valutare, nelle diverse situazioni, quali comportamenti assumere e cosa aspettarsi dagli altri, ma, soprattutto, consente di apprendere strategie per la soluzione di problemi. Insomma, attraverso il gioco si potranno avviare tutti quei processi che permetteranno di costruire il Pensiero Convergente.</p> <p>Per essere efficace, però, il pensiero umano richiede anche processi creativi, richiede la capacità di produrre associazioni variate e flessibili, di andare oltre il dato oggettivo, di intuire.</p> <p>Come indicano recenti studi (Gardner e Sternberg), l'intelligenza implica astrazione, capacità combinatoria, necessità di un vocabolario ricco e di un pensiero narrativo in grado di ricordare, di modificare o di anticipare eventi.</p> <p>L'intelligenza necessita anche e soprattutto di un Pensiero Divergente.</p> <p>Ma i bambini sono ancora troppo piccoli per "pensare" in termini razionali. La loro struttura mentale non ha ancora l'ampio potere di astrazione di quella adulta: è perfettamente in grado di costruire delle catene associative per immagini, ma è ancora poco adatta a elaborare concetti astratti e a collegarli tra di loro mediante nessi logici o soluzioni modificabili.</p> <p>E' necessario, quindi, fornire loro dei percorsi mentali adeguati alla loro età, ma che, in un prossimo futuro, potranno essere base strutturale, organica e fondamentale per la loro crescita.</p> <p>Ed ecco, allora, il contributo della fantasia che mutueremo dall'uso delle favole. Le definizioni razionali, le dinamiche strutturate, le soluzioni per noi logiche sono completamente inintelligibili per un bambino. Le spiegazioni complete ed esaurienti, le formule incontestabili che spesso l'adulto dà saranno significative, per un bambino, solo per la fonte, perché "l'ha detto il mio papà" o perché "così dice la mia mamma... la maestra...".</p> <p>La fiaba no! La fiaba, pur nella sua connotazione magica e irrealistica, è chiara per un bambino, la fiaba parla dei bambini, la fiaba parla dei perché, la fiaba presenta un problema, la fiaba parla al bambino dei problemi con cui ha a che fare quotidianamente (senso di abbandono, disobbedienza, regole, paure...), la fiaba dà le soluzioni al problema, ma, soprattutto,</p> <p>...nelle fiabe...i bambini sono i protagonisti e vincono sempre!</p> <p>Su questi fondamentali assunti si costruirà tutta la struttura del modulo.</p> <p>Con l'attivazione di questo laboratorio i bambini potranno LIBERARE LA PROPRIA MENTE... LIBERAMENTE, ma soprattutto, potranno costruirla: non si giocherà soltanto, ma, giocando, si smonteranno favole e storie per costruirne di nuove, ci si addentererà nei</p>
----------------------------------	--

boschi del lupo cattivo, si darà una sbirciatina nel pentolone della strega...
 C'è una trama nascosta sotto ogni storia e cercheremo di scoprire i meccanismi e le funzioni che danno vita alla narrazione fiabesca. Analizzeremo protagonisti, antagonisti, aiutanti e alleati per capire chi sono, cosa fanno, per reinventarli attraverso una "scrittura" creativa che possa incuriosire e, nello stesso tempo, possa essere utile per il raggiungimento di tutti gli obiettivi delineati.

Poi giocheremo con le fiabe scambiando i personaggi, le situazioni, i finali.

Ne inventeremo delle nuove, originali, inedite, ma ad un patto però: che alla fine si possa sempre dire

'e vissero felici e contenti' ... sennò che fiaba è!

FINALITÀ

Educative

Sviluppare abilità di ascolto.

Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale.

Potenziare l'autoconoscenza e l'autoconsapevolezza.

Potenziare l'autostima e il senso di responsabilità.

Prendere contatto con le proprie emozioni e imparare a gestirle.

Trasformare i limiti in opportunità

Cognitive

Sviluppare il pensiero divergente.

Potenziare la capacità di visualizzazione.

Sviluppare e utilizzare potenzialità creative

Capacità immaginifiche e creative

Combinare pensiero divergente e pensiero convergente.

Linguistiche

Potenziare le abilità espressive e comunicative.

Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche e piacevoli

Sviluppare il piacere della lettura e l'abitudine all'ascolto e alla concentrazione.

Acquisire e accrescere la capacità comunicative

Sviluppare potenzialità lessicali e strutturali

Promuovere la capacità di rielaborare

OBIETTIVI IN TERMINI DI:

Sapere

- Conoscere diversi linguaggi.
- Comprendere gli elementi di un racconto.
- Comprendere le relazioni logiche fra elementi.
- Comprendere le relazioni emotive fra elementi.
- Acquisire un metodo per comunicare.

Saper fare

- Riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi, misurarsi con la creatività e la fantasia.
- Comprendere testi
- Utilizzare diversi linguaggi.
- Orientare il proprio lavoro verso attività produttive.
- Saper scegliere il materiale in vista del prodotto.
- Usare consapevolmente tutti i linguaggi per agevolare la comprensione del proprio prodotto.
- Familiarizzare con la lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.



Saper essere

- Ascoltare e osservare con attenzione.
- Saper interagire con gli altri.
- saper padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili
- Saper gestire l'interazione comunicativa verbale

Obiettivi metacognitivi

- Essere capaci di controllo sul proprio compito e sulla propria autonomia.
- Essere capaci di autovalutazione degli apprendimenti.
- Esprimersi secondo logiche diverse.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

I discorsi e le parole

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI

Il se' e l'altro

Immagini, suoni e colori

Il corpo e il movimento

DESTINATARI

Alunni di 5 anni

CONTENUTI

Sono previsti due moduli: uno di narrazione e uno di "scrittura".

I due moduli non saranno attuati separatamente ma si intersecheranno e si integreranno durante tutta la durata del progetto.

Nel 1° modulo (la narrazione) si privilegerà, appunto, la narrazione e l'ascolto di fiabe, racconti per l'infanzia e classici adattati in modo opportuno.

Ad ogni lettura seguirà:

Una discussione guidata volta a far emergere la comprensione degli elementi del racconto e il confronto con le proprie emozioni.

Una rielaborazione corporea del racconto stesso.

Una rielaborazione grafico-pittorica individuale o di gruppo.

Nel 2° modulo (la scrittura), utilizzando dei giochi, si proporranno alcune tecniche della scrittura creativa, opportunamente modificate, che permetteranno ai bambini di scrivere, insieme, delle storie.

La presentazione dei giochi seguirà un ordine che li condurrà in modo graduale all'intuizione e alla scoperta di alcuni meccanismi della narrazione.

Le attività saranno eseguite in gruppo e/o individualmente a seconda dei momenti e/o della volontà dei bambini stessi.

Gli elaborati troveranno spazio in cartelloni murali e in un "LIBRO DELLE STORIE" cartaceo e multimediale.

Altamente formativo sarà il dopo-gioco, durante il quale sarà stimolato il confronto e la riflessione sui lavori svolti, sulle difficoltà incontrate e sulle cose imparate.

Questo momento avrà una duplice valenza: per il docente sarà un momento di verifica e valutazione del processo d'insegnamento/apprendimento, per i bambini sarà un momento di consapevolezza e di autovalutazione.

ATTIVITÀ PREVISTE

Lettura di fiabe e favole per interpretare fatti, emozioni e sentimenti.

Giochi di mimica.

Giochi di movimento.
 Giochi con immagini.
 Giochi creativi.
 Racconti inventati.
 Disegni.
 Giochi con parole.
 Filastrocche e poesie per esprimere emozioni attraverso i suoni delle parole.
 Tecniche mnemoniche e grafico/pittoriche.
 Visualizzazione degli script per suscitare emozioni.
 Elaborazione e rielaborazione individuale e collettiva dei racconti.
 Ascolto di musiche motivanti.
 Quant'altro sarà necessario.

METODOLOGIA

La metodologia che verrà utilizzata sarà giocosa, coinvolgente, leggera, dovrà essere quasi trasparente, impercettibile, naturale, ma innovativa e tenderà a sollecitare la partecipazione attiva degli studenti.

Lo sviluppo del progetto condiviso avverrà mediante la ricerca-azione favorendo il lavoro di gruppo, l'approccio laboratoriale, il gioco. In particolare ci si avvarrà del: **COOPERATIVE LEARNING**: l'apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.

ROLE PLAYING: Giochi di ruolo per far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività.

BRAIN STORMING: per consentire di far emergere le idee di ciascun componente di un gruppo, per poi analizzarle e criticarle (nella sua accezione positiva).

PROBLEM SOLVING: quell'insieme di processi che consentono di analizzare, affrontare, e risolvere positivamente situazioni problematiche.

ATTIVITÀ MULTIMEDIALI

RISULTATI ATTESI

I risultati cui si tende sono scontati:

Il raggiungimento delle finalità e degli obiettivi individuati;

Sicuramente il gradimento, da parte dell'utenza, della proposta progettuale;

L'acquisizione di competenze specifiche;

Elaborati "scritti" e grafici su supporto cartaceo o informatico

Ma, basterebbe anche solo aver dato un input positivo agli alunni per... imparare a guardare oltre, per leggere dietro le righe, per sapere che si può andare oltre, per sapere che ce la si può fare.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Le modalità di verifica e valutazione dei risultati di questo percorso saranno effettuate esaminando

Le risposte che i bambini daranno agli stimoli proposti

I loro "scritti" che non rimarranno sullo sfondo, ma passeranno in primo piano.

Alla fine del modulo progettuale, infatti, oltre al prodotto cartaceo, con l'ausilio del laboratorio d'informatica, prepareremo dei lavori multimediali in cui sarà riportato l'intero percorso degli alunni.

Per una migliore predisposizione e adattamento delle attività e delle metodologie da utilizzare, ci si avvarrà di osservazioni sistematiche strutturate e destrutturate, di test d'ingresso, di verifiche in itinere e di una verifica finale. L'osservazione sistematica e i momenti di rilevazione riguarderanno principalmente l'impegno, l'interesse, le conoscenze pregresse e acquisite, le modalità di approccio, gli atteggiamenti personali, il livello di socializzazione raggiunto dal gruppo, il livello di gradimento delle diverse attività proposte, le attitudini promosse e la "preparazione" e la qualità del prodotto personale.

La valutazione positiva di quanto sopra sarà fondamentale anche per valutare l'efficacia degli interventi proposti.

Data inizio prevista 15/05/2017

Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Sedi dove è previsto il modulo	CEAA8AB016
Numero destinatari	15 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Libera...mente Pietramelara

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)

Titolo: Liberamente....libera la mente Roccaromana

Dettagli modulo

Titolo modulo	Liberamente....libera la mente Roccaromana
----------------------	--

<p>Descrizione modulo</p>	<p>La progettazione del presente modulo, strutturato in perfetta sintonia con le tematiche del nostro PTOF e pienamente rispondente alle effettive esigenze dell'utenza a cui verrà rivolto, ha, come scopo finale, quello di avviare, sviluppare e consolidare l'intelligenza linguistica e il pensiero creativo dei destinatari del presente progetto. Come afferma Gardner, l'intelligenza linguistica è quella capacità di "usare" il linguaggio e le parole con padronanza, manipolandone la sintassi, la struttura, i suoni ed è quella caratteristica che ritroviamo negli scrittori, nei poeti, negli attori; mentre, il pensiero creativo, secondo la definizione di Sternberg, si realizza nell'attitudine ad intuire, creare, scoprire, produrre, immaginare e supporre: chiavi essenziali per poter "aprire" la propria mente verso un pensiero convergente, ma, anche e soprattutto, divergente. Sempre come afferma Gardner questa è una delle tante "chiavi per il futuro" e tocca a noi docenti, fornire i mezzi per l'acquisizione di queste potenzialità.</p> <p>Il percorso che consentirà il raggiungimento di questo obiettivo fonda la propria struttura e la propria efficacia sul quel sottile filo che lega gioco, fantasia e apprendimento. La relazione tra gioco e didattica, sperimentata sin dal mondo greco-romano, ha una positiva ricaduta sullo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale dei bambini ed è uno dei cardini fondamentali di tutti gli interventi formativi per la scuola dell'infanzia.</p> <p>Il gioco, infatti, permette ai bambini di orientarsi nel mondo e di adattarsi ad esso riducendolo a loro misura. Nel gioco, gli alunni possono sperimentare ruoli diversi, acquisire competenze linguistiche, dominare e affrontare con successo le situazioni, organizzare il piano generale di una sequenza di gioco e applicare gli apprendimenti alle esigenze della vita quotidiana. Attraverso il gioco il bambino può ampliare il proprio vocabolario, imparare a denominare oggetti, a formare espressioni di senso compiuto e logicamente connesse tra loro. Il gioco consente di costruire schemi di eventi che gli permettono di valutare, nelle diverse situazioni, quali comportamenti assumere e cosa aspettarsi dagli altri, ma, soprattutto, consente di apprendere strategie per la soluzione di problemi. Insomma, attraverso il gioco si potranno avviare tutti quei processi che permetteranno di costruire il Pensiero Convergente.</p> <p>Per essere efficace, però, il pensiero umano richiede anche processi creativi, richiede la capacità di produrre associazioni variate e flessibili, di andare oltre il dato oggettivo, di intuire.</p> <p>Come indicano recenti studi (Gardner e Sternberg), l'intelligenza implica astrazione, capacità combinatoria, necessità di un vocabolario ricco e di un pensiero narrativo in grado di ricordare, di modificare o di anticipare eventi.</p> <p>L'intelligenza necessita anche e soprattutto di un Pensiero Divergente.</p> <p>Ma i bambini sono ancora troppo piccoli per "pensare" in termini razionali. La loro struttura mentale non ha ancora l'ampio potere di astrazione di quella adulta: è perfettamente in grado di costruire delle catene associative per immagini, ma è ancora poco adatta a elaborare concetti astratti e a collegarli tra di loro mediante nessi logici o soluzioni modificabili.</p> <p>E' necessario, quindi, fornire loro dei percorsi mentali adeguati alla loro età, ma che, in un prossimo futuro, potranno essere base strutturale, organica e fondamentale per la loro crescita.</p> <p>Ed ecco, allora, il contributo della fantasia che mutueremo dall'uso delle favole. Le definizioni razionali, le dinamiche strutturate, le soluzioni per noi logiche sono completamente inintelligibili per un bambino. Le spiegazioni complete ed esaurienti, le formule incontestabili che spesso l'adulto dà saranno significative, per un bambino, solo per la fonte, perché "l'ha detto il mio papà" o perché "così dice la mia mamma... la maestra...".</p> <p>La fiaba no! La fiaba, pur nella sua connotazione magica e irreale, è chiara per un bambino, la fiaba parla dei bambini, la fiaba parla dei perché, la fiaba presenta un problema, la fiaba parla al bambino dei problemi con cui ha a che fare quotidianamente (senso di abbandono, disobbedienza, regole, paure...), la fiaba dà le soluzioni al problema, ma, soprattutto,</p> <p>...nelle fiabe...i bambini sono i protagonisti e vincono sempre!</p> <p>Su questi fondamentali assunti si costruirà tutta la struttura del modulo.</p> <p>Con l'attivazione di questo laboratorio i bambini potranno LIBERARE LA PROPRIA MENTE... LIBERAMENTE, ma soprattutto, potranno costruirla: non si giocherà soltanto, ma, giocando, si smonteranno favole e storie per costruirne di nuove, ci si addenterà nei</p>
----------------------------------	---



boschi del lupo cattivo, si darà una sbirciatina nel pentolone della strega...
C'è una trama nascosta sotto ogni storia e cercheremo di scoprire i meccanismi e le funzioni che danno vita alla narrazione fiabesca. Analizzeremo protagonisti, antagonisti, aiutanti e alleati per capire chi sono, cosa fanno, per reinventarli attraverso una "scrittura" creativa che possa incuriosire e, nello stesso tempo, possa essere utile per il raggiungimento di tutti gli obiettivi delineati.

Poi giocheremo con le fiabe scambiando i personaggi, le situazioni, i finali.

Ne inventeremo delle nuove, originali, inedite, ma ad un patto però: che alla fine si possa sempre dire

'e vissero felici e contenti' ... sennò che fiaba è!

FINALITÀ

Educative

Sviluppare abilità di ascolto.

Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale.

Potenziare l'autoconoscenza e l'autoconsapevolezza.

Potenziare l'autostima e il senso di responsabilità.

Prendere contatto con le proprie emozioni e imparare a gestirle.

Trasformare i limiti in opportunità

Cognitive

Sviluppare il pensiero divergente.

Potenziare la capacità di visualizzazione.

Sviluppare e utilizzare potenzialità creative

Capacità immaginifiche e creative

Combinare pensiero divergente e pensiero convergente.

Linguistiche

Potenziare le abilità espressive e comunicative.

Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche e piacevoli

Sviluppare il piacere della lettura e l'abitudine all'ascolto e alla concentrazione.

Acquisire e accrescere la capacità comunicative

Sviluppare potenzialità lessicali e strutturali

Promuovere la capacità di rielaborare

OBIETTIVI IN TERMINI DI:

Sapere

- Conoscere diversi linguaggi.
- Comprendere gli elementi di un racconto.
- Comprendere le relazioni logiche fra elementi.
- Comprendere le relazioni emotive fra elementi.
- Acquisire un metodo per comunicare.

Saper fare

- Riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi, misurarsi con la creatività e la fantasia.
- Comprendere testi
- Utilizzare diversi linguaggi.
- Orientare il proprio lavoro verso attività produttive.
- Saper scegliere il materiale in vista del prodotto.
- Usare consapevolmente tutti i linguaggi per agevolare la comprensione del proprio prodotto.
- Familiarizzare con la lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.



Saper essere

- Ascoltare e osservare con attenzione.
- Saper interagire con gli altri.
- saper padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili
- Saper gestire l'interazione comunicativa verbale

Obiettivi metacognitivi

- Essere capaci di controllo sul proprio compito e sulla propria autonomia.
- Essere capaci di autovalutazione degli apprendimenti.
- Esprimersi secondo logiche diverse.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

I discorsi e le parole

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI

Il se' e l'altro

Immagini, suoni e colori

Il corpo e il movimento

DESTINATARI

Alunni di 5 anni

CONTENUTI

Sono previsti due moduli: uno di narrazione e uno di "scrittura".

I due moduli non saranno attuati separatamente ma si intersecheranno e si integreranno durante tutta la durata del progetto.

Nel 1° modulo (la narrazione) si privilegerà, appunto, la narrazione e l'ascolto di fiabe, racconti per l'infanzia e classici adattati in modo opportuno.

Ad ogni lettura seguirà:

Una discussione guidata volta a far emergere la comprensione degli elementi del racconto e il confronto con le proprie emozioni.

Una rielaborazione corporea del racconto stesso.

Una rielaborazione grafico-pittorica individuale o di gruppo.

Nel 2° modulo (la scrittura), utilizzando dei giochi, si proporranno alcune tecniche della scrittura creativa, opportunamente modificate, che permetteranno ai bambini di scrivere, insieme, delle storie.

La presentazione dei giochi seguirà un ordine che li condurrà in modo graduale all'intuizione e alla scoperta di alcuni meccanismi della narrazione.

Le attività saranno eseguite in gruppo e/o individualmente a seconda dei momenti e/o della volontà dei bambini stessi.

Gli elaborati troveranno spazio in cartelloni murali e in un "LIBRO DELLE STORIE" cartaceo e multimediale.

Altamente formativo sarà il dopo-gioco, durante il quale sarà stimolato il confronto e la riflessione sui lavori svolti, sulle difficoltà incontrate e sulle cose imparate.

Questo momento avrà una duplice valenza: per il docente sarà un momento di verifica e valutazione del processo d'insegnamento/apprendimento, per i bambini sarà un momento di consapevolezza e di autovalutazione.

ATTIVITÀ PREVISTE

Lettura di fiabe e favole per interpretare fatti, emozioni e sentimenti.

Giochi di mimica.

Giochi di movimento.
 Giochi con immagini.
 Giochi creativi.
 Racconti inventati.
 Disegni.
 Giochi con parole.
 Filastrocche e poesie per esprimere emozioni attraverso i suoni delle parole.
 Tecniche mnemoniche e grafico/pittoriche.
 Visualizzazione degli script per suscitare emozioni.
 Elaborazione e rielaborazione individuale e collettiva dei racconti.
 Ascolto di musiche motivanti.
 Quant'altro sarà necessario.

METODOLOGIA

La metodologia che verrà utilizzata sarà giocosa, coinvolgente, leggera, dovrà essere quasi trasparente, impercettibile, naturale, ma innovativa e tenderà a sollecitare la partecipazione attiva degli studenti.

Lo sviluppo del progetto condiviso avverrà mediante la ricerca-azione favorendo il lavoro di gruppo, l'approccio laboratoriale, il gioco. In particolare ci si avvarrà del:

COOPERATIVE LEARNING: l'apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.

ROLE PLAYING: Giochi di ruolo per far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività.

BRAIN STORMING: per consentire di far emergere le idee di ciascun componente di un gruppo, per poi analizzarle e criticarle (nella sua accezione positiva).

PROBLEM SOLVING: quell'insieme di processi che consentono di analizzare, affrontare, e risolvere positivamente situazioni problematiche.

ATTIVITÀ MULTIMEDIALI

RISULTATI ATTESI

I risultati cui si tende sono scontati:

Il raggiungimento delle finalità e degli obiettivi individuati;

Sicuramente il gradimento, da parte dell'utenza, della proposta progettuale;

L'acquisizione di competenze specifiche;

Elaborati "scritti" e grafici su supporto cartaceo o informatico

Ma, basterebbe anche solo aver dato un input positivo agli alunni per... imparare a guardare oltre, per leggere dietro le righe, per sapere che si può andare oltre, per sapere che ce la si può fare.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Le modalità di verifica e valutazione dei risultati di questo percorso saranno effettuate esaminando

Le risposte che i bambini daranno agli stimoli proposti

I loro "scritti" che non rimarranno sullo sfondo, ma passeranno in primo piano.

Alla fine del modulo progettuale, infatti, oltre al prodotto cartaceo, con l'ausilio del laboratorio d'informatica, prepareremo dei lavori multimediali in cui sarà riportato l'intero percorso degli alunni.

Per una migliore predisposizione e adattamento delle attività e delle metodologie da utilizzare, ci si avvarrà di osservazioni sistematiche strutturate e destrutturate, di test d'ingresso, di verifiche in itinere e di una verifica finale. L'osservazione sistematica e i momenti di rilevazione riguarderanno principalmente l'impegno, l'interesse, le conoscenze pregresse e acquisite, le modalità di approccio, gli atteggiamenti personali, il livello di socializzazione raggiunto dal gruppo, il livello di gradimento delle diverse attività proposte, le attitudini promosse e la "preparazione" e la qualità del prodotto personale.

La valutazione positiva di quanto sopra sarà fondamentale anche per valutare l'efficacia degli interventi proposti.

Data inizio prevista 15/05/2017

Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Sedi dove è previsto il modulo	CEAA8AB038
Numero destinatari	15 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Liberamente....libera la mente Roccaromana

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

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: Potenziamoci

Descrizione progetto	Utilizzare elementi multimediali e attività laboratoriali che facilitino e aiutino l'alunno nello sviluppo delle competenze
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'istituto comprensivo insiste su tre Comuni: Pietramelara, Riardo e Roccaromana. Il territorio insiste in un contesto povero di stimoli. Limitate sono le opportunità occupazionali così come gli stimoli culturali presenti sul territorio. E' interessato a fenomeni immigratori. Sono presenti comunità ucraine, indiane, cinesi, rumene e altri paesi dell'est europeo. E' significativa la presenza di Associazioni che operano come facilitatori per favorire esperienze di formazione e valorizzazione del territorio e la collaborazione con gli Enti Locali. Le famiglie mostrano interesse, entusiasmo e fattività alle attività proposte dalla scuola. L'apertura pomeridiana della scuola con la proposta di attività laboratoriali favorirebbe processi di inclusione e di apprendimento e di contrasto alla dispersione scolastica

Obiettivi del progetto

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

Sviluppare le competenze di base attraverso esperienze laboratoriali, compiti di realtà e utilizzo di metodologie innovative. Favorire un curriculum verticale aderente alle esigenze del contesto. Progettare attività didattiche coerenti ed organiche per favorire le iniziative per l'inclusione valorizzando le differenze culturali, adeguando l'insegnamento ai bisogni formativi di ciascun alunno anche attraverso percorsi qualora personalizzati. Acquisire la padronanza nell'uso delle nuove tecnologie che costituiscono la base per innalzare la capacità di lettura, la capacità di scrittura e di calcolo. Favorire un miglior raccordo col territorio, l'associazionismo per promuovere percorsi formativi per la valorizzazione del patrimonio artistico e culturale. Ridurre la dispersione scolastica con l'apertura pomeridiana dell'istituto e il conseguente ampliamento dell'offerta formativa

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'analisi dei bisogni è stata sviluppata attraverso la valutazione periodica e annuale degli apprendimenti degli alunni e la certificazione delle competenze da essi acquisite. Nel corso dell'anno, come previsto dal PTOF si è insediata una commissione composta dalle Funzioni Strumentali, Area 1 e docenti di Italiano e matematica dei diversi ordini di scuola per la predisposizione, somministrazione e valutazione delle prove parallele secondo il modello INVALSI per intercettare i bisogni formativi degli alunni e delle alunne. Una ulteriore commissione ha operato nell'ambito della continuità per verificare il livello di competenza raggiunto nel passaggio tra i vari ordini presenti nell'istituto. Inoltre si è previsto un monitoraggio con le famiglie per la somministrazione di questionari per accertare il gradimento i suggerimenti per migliorare eventuali criticità.

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'apertura pomeridiana della scuola sarà garantita dai collaboratori scolastici che cureranno l'apertura e l'assistenza durante le attività nonché la pulizia dei locali. Nelle attività progettuali saranno coinvolti docenti, esperti, volontari delle associazioni operanti sul territorio che incontreranno gli alunni e alunne per realizzare attività di recupero, potenziamento, miglioramento attraverso una metodologia innovativa ed contesto. I docenti assumeranno l'onere del coordinamento, della vigilanza e della predisposizione dei laboratori frequentati dagli alunni e dalle alunne per la realizzazione delle diverse attività. L'istituto è in grado di offrire una varietà di ambienti quali: palestra, laboratori polifunzionali, aula magna che faciliteranno la partecipazione, l'interesse e la motivazione degli alunni e delle alunne.

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.*

I comuni sono le istituzioni che, oltre allo Stato, consentono alla scuola di assicurare la propria offerta formativa. Infatti tutte le nostre scuole dipendono per i locali, per l'arredo, per la sicurezza e messa a norma, per il servizio di mensa e di trasporto dagli impegni finanziari, diretti o indiretti, delle Amministrazioni comunali di Riardo, Roccaromana, Pietramelara. Oltre a questi impegni, previsti dalle norme vigenti, le Amministrazioni, sono molto attente ai processi educativi ed alla formazione dei propri alunni-cittadini e collaborano con le scuole dell'Istituto anche per particolari progetti ed attività con contributi di persone. Oltre ai Comuni sono coinvolte nella realizzazione del POF le Associazioni dei territori su cui insiste il nostro Istituto: le Pro Loco, L'Associazione Work In Progress, Associazioni Religiose ed un'altra Agenzia Educativa quale la Chiesa. Le finalità che si intendono perseguire mirano alla piena inclusione degli alunni e delle alunne, nonché a garantire la piena condivisione di progetti che valorizzano il territorio e contribuiscono a migliorare gli apprendimenti degli studenti e delle studentesse.

Metodologie e Innovatività

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

Il nostro istituto si è sempre distinto nell'utilizzo di una didattica innovativa in quanto sul sito web <http://www.icpietramelara.altervista.org> è possibile consultare un forum di opinioni su un argomento specifici. Nel sito è stato realizzato un portale dove ciascun docente può inserire i propri contenuti da utilizzare durante le lezioni. Il portale è un facilitatore per gli apprendimenti degli alunni ed è uno spazio di condivisione tra docenti. L'istituto gestisce una radio web, dove vengono potenziate le abilità audio orali e di scrittura degli alunni e serve anche per pubblicizzare all'esterno le varie attività, sviluppando nel contempo la capacità di comunicazione e di lettura critica degli avvenimenti. Si è sempre fruito dei materiali didattici e lo sviluppo di attività formative basate su una tecnologia on line, l'impiego di PC e tablet come strumenti principali i vari percorsi di apprendimento. Il nostro POF prevede il monitoraggio continuo del livello di apprendimento, sia attraverso il tracciamento del percorso che attraverso frequenti momenti di valutazione e autovalutazione. La finalità del progetto d'istituto è quella di valorizzare la multimedialità e l'integrazione tra diversi media per favorire una migliore comprensione dei contenuti; imparare facendo.

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 coerenza al piano dell'offerta formativa è garantita non solo dal passaggio di ogni attività all'approvazione del collegio docenti, ma anche attraverso il rispetto di regole comuni visto che il nostro istituto ha le sue scuole dislocate su tre comuni diversi, quindi attraverso una efficace rete di comunicazione, il supporto delle diverse funzioni strumentali, la diffusione di informazioni via web e con le classiche riunioni, tutto nel cercare di ottenere coerenza tra le varie sedi, tra curriculum nazionale, curriculum dell'Istituto definito nell'ambito del P.O.F. e il curriculum reale di ciascuna classe

Il progetto si pone inoltre in continuità con altri progetti finanziati negli anni precedenti come ad esempio

PON 6-1-2007-332 ENGLISH FOR YOU

Corso CIPE Corso di Inglese Selling England 2006

PON F1 FSE 2007 280 "Conoscere i vari aspetti dell'informatica"

PON B-4-FSE-2007-315 "Didattica e nuove tecnologie"

PON G-1-FSE-2007-121 "Selling England"

PON G-1-FSE-2008-537 Applicazione della lingua inglese in campo turistico

PON C-1-FSE-2009-601 "Mangio dunque sono"

PON C-1-FSE-2009-601 "Abbiamo fatto i numeri"

PON G-1-FSE-2009-124 Smart English

Inclusività

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

L'istituto nel RAV prevede molteplici attività che intendono favorire l'inclusione coinvolgendo docenti curricolari, di sostegno, tutor, famiglie, enti locali e associazioni. Nella prospettiva della didattica inclusiva, le differenze non vengono solo accolte, ma anche stimolate. Le differenze sono alla base dell'azione didattica inclusiva. La classe è la risorsa più preziosa per attivare processi inclusivi ed è il luogo dove incentivare e lavorare su collaborazione, cooperazione e clima di classe. In particolare sono previste ed attuate strategie di lavoro collaborativo in coppia o in piccoli gruppi. Per noi includere significa utilizzare materiali commisurati ai diversi livelli di abilità e ai diversi stili cognitivi. L'adattamento di obiettivi e materiali è parte integrante del PEI e del PDP. Per attivare dinamiche inclusive è fondamentale potenziare le strategie logico-visive, in particolare grazie all'uso di mappe mentali e mappe concettuali. Nelle attività si presta attenzione al riconoscimento e alle gestione delle proprie emozioni e della propria sfera affettiva è indispensabile per sviluppare consapevolezza del proprio sé.

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'Istituto, per la valutazione dell'impatto sui destinatari, ha previsto la somministrazione di diversi questionari. I risultati saranno oggetti di tabulazione e successivamente di riflessione e condivisione tra i soggetti interessati per accertare i punti di forza e di debolezza delle attività intraprese. Le risultanze saranno pubblicate nelle pagine apposite del sito per pubblicità, trasparenza e condivisione. Per quanto riguarda l'impatto sul territorio si prevedono indicatori relativi a: apertura pomeridiana della scuola, coinvolgimento di Enti Locali, Associazioni, Pro Loco, Chiesa, Famiglie e "stake holder". Per quanto riguarda la maturazione delle competenze, aspetto fondamentale per il nostro istituto sarà previsto un monitoraggio delle competenze prima e dopo le attività previste dai PON.

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

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

Il progetto ha come obiettivo un innalzamento delle competenze di base, raggiungere il maggior numero di alunni ed alunne prevedendo anche percorsi personalizzati e con l'apertura pomeridiana dell'istituto. La scuola si impegna quindi a proseguire tale percorso anche oltre la conclusione del progetto, perché è impegnata nella ricerca dell'innovazione metodologica che favorirà sia i percorsi formativi e l'inclusione. Ciascuna attività prevede la realizzazione di materiale che potrà essere riutilizzato e messo a disposizione di tutti attraverso le pagine web del sito, del portale documentazione docenti e della radio web. La replicabilità sarà garantita con l'archivio digitale dove si inserirà tutta la documentazione prodotta, le esperienze laboratoriali per la realizzazione di nuovi percorsi formativi e immediatamente fruibili dalle pagine web del sito.

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.

La scuola in via preliminare ha già predisposto e somministrato un questionario conoscitivo sui bisogni di studentesse , di studenti . Il contributo dei genitori è stato raccolto nei consigli di classe, interclasse e intersezione e durante le assemblee dei genitori. I soggetti coinvolti soprattutto nella fase iniziale di progettazione, sono essenzialmente gli alunni , con i quali è stato costruito il percorso formativo . Il ruolo di genitori e famiglie si può riassumere fondamentalmente come un dovere ed una responsabilità nell'educazione e nell'istruzione dei giovani. Concetto che prende il nome di corresponsabilità educativa. Gli insegnanti e i genitori, nonostante la diversità dei ruoli e la separazione dei contesti di azione, condividono sia i destinatari del loro agire, i figli/alunni, sia le finalità dell'agire stesso, ovvero l'educazione e l'istruzione in cui scuola e famiglia operano insieme per un progetto educativo comune. Costruire il sociale vuol dire assumersi la responsabilità degli effetti delle scelte che si compiono, in termini di valori

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
A corto di... parole	pag.36	http://www.icpietramelara.altervista.org/
Corrispondenza da Roccaromana	pag.35	http://www.icpietramelara.altervista.org/
Fantastica...mente	pag.34	http://www.icpietramelara.altervista.org/
Fare radio in Classe	pag.35	http://www.icpietramelara.altervista.org/
Filastrocchi...amo	pag.34	http://www.icpietramelara.altervista.org/
I diversi linguaggi per esprimersi	pag.35	http://www.icpietramelara.altervista.org/
Inclusione e Solidarietà	pag.33	http://www.icpietramelara.altervista.org/
Leggere per emozionare	pag.34	http://www.icpietramelara.altervista.org/
Libriamoci	pag. 33	http://www.icpietramelara.altervista.org/
Lintelligenza linguistica contro il bullismo	pag.34	http://www.icpietramelara.altervista.org/
Un libro da leggere	pag.35	http://www.icpietramelara.altervista.org/
"Motivare ed aiutare per.. non disperdere" Progetto di recupero di matematica	pag.37	http://www.icpietramelara.altervista.org/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Con il presente Accordo di Rete, le predette Istituzioni Scolastiche intendono formalizzare la propria associazione ai fini della presentazione e realizzazione del progetto "Potenziamoci" in ambito del Bando del M.I.U.R. – AOODGEFIDprot. n. 1953 del 21-02-2017 e disciplinare gli impegni reciproci.	CEIC899001 STATALE ' MATTIA DE MARE '	2710/4	11/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
--------	--------------

Italiano per tutti Secondaria Pietramelara	€ 4.561,50
Italiano per tutti Primaria Pietramelara	€ 4.561,50
Per una matematica inclusiva Primaria Pietramelara	€ 4.561,50
Per una matematica inclusiva Primaria Riardo	€ 4.561,50
Per una matematica inclusiva Primaria Roccaromana	€ 4.561,50
Per una matematica inclusiva Secondaria Pietramelara	€ 4.561,50
Per una matematica inclusiva Secondaria Riardo	€ 4.561,50
Per una matematica inclusiva Secondaria Roccaromana	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 36.492,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Italiano per tutti Secondaria Pietramelara

Dettagli modulo

Titolo modulo	Italiano per tutti Secondaria Pietramelara
Descrizione modulo	Struttura: in ingresso ed in uscita verrà somministrato un questionario sulle conoscenze, abilità e competenze pregresse e acquisite. Analisi dei risultati del questionario: si raccolgono i dati quindi si stabiliranno i contenuti.. Obiettivi: leggere, ascoltare e parlare, scrivere, riflettere sulla lingua, La metodologia sarà di tipo laboratoriale con l'utilizzo di LIM e nuove tecnologie. Risultati attesi :miglioramento delle competenze chiave minime e favorire l'inclusione degli alunni delle diverse classi coinvolte. verifiche in ingresso, in itinere e finali.
Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	15/06/2017
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CEMM8AB01A
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Italiano per tutti Secondaria Pietramelara

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

Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Italiano per tutti Primaria Pietramelara

Dettagli modulo

Titolo modulo	Italiano per tutti Primaria Pietramelara
Descrizione modulo	Struttura: in ingresso ed in uscita verrà somministrato un questionario sulle conoscenze, abilità e competenze pregresse e acquisite. Analisi dei risultati del questionario: si raccolgono i dati quindi si stabiliranno i contenuti. Obiettivi: leggere, ascoltare e parlare, scrivere, riflettere sulla lingua, La metodologia sarà di tipo laboratoriale con l'utilizzo di LIM e nuove tecnologie. Risultati attesi: miglioramento delle competenze chiave minime e favorire l'inclusione degli alunni delle diverse classi coinvolte. Verifiche in ingresso, in itinere e finali.
Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	15/06/2017
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE8AB01B
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Italiano per tutti Primaria Pietramelara

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Per una matematica inclusiva Primaria Pietramelara



Dettagli modulo

Titolo modulo	Per una matematica inclusiva Primaria Pietramelara
Descrizione modulo	Struttura: in ingresso ed in uscita verrà somministrato un questionario sulle conoscenze, abilità e competenze pregresse e acquisite. Analisi dei risultati del questionario: si raccolgono i dati quindi si stabiliranno i contenuti. Aritmetica, statistica, logica, relazioni dati e previsioni, spazi e figure. La metodologia sarà di tipo laboratoriale con l'utilizzo di LIM e nuove tecnologie. Risultati attesi: miglioramento delle competenze chiave minime e favorire l'inclusione degli alunni delle diverse classi coinvolte. Verifiche in ingresso, in itinere e finali.
Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	15/06/2017
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE8AB01B
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Per una matematica inclusiva Primaria Pietramelara

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Per una matematica inclusiva Primaria Riardo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Per una matematica inclusiva Primaria Riardo
Descrizione modulo	Struttura: in ingresso ed in uscita verrà somministrato un questionario sulle conoscenze, abilità e competenze pregresse e acquisite. Analisi dei risultati del questionario: si raccolgono i dati quindi si stabiliranno i contenuti. Aritmetica, statistica, logica, relazioni dati e previsioni, spazi e figure. La metodologia sarà di tipo laboratoriale con l'utilizzo di LIM e nuove tecnologie. Risultati attesi: miglioramento delle competenze chiave minime e favorire l'inclusione degli alunni delle diverse classi coinvolte. Verifiche in ingresso, in itinere e finali.

Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	15/06/2017
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE8AB02C
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Per una matematica inclusiva Primaria Riardo

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Per una matematica inclusiva Primaria Roccaromana

Dettagli modulo

Titolo modulo	Per una matematica inclusiva Primaria Roccaromana
Descrizione modulo	Struttura: in ingresso ed in uscita verrà somministrato un questionario sulle conoscenze, abilità e competenze pregresse e acquisite. Analisi dei risultati del questionario: si raccolgono i dati quindi si stabiliranno i contenuti. Aritmetica, statistica, logica, relazioni dati e previsioni, spazi e figure. La metodologia sarà di tipo laboratoriale con l'utilizzo di LIM e nuove tecnologie. Risultati attesi: miglioramento delle competenze chiave minime e favorire l'inclusione degli alunni delle diverse classi coinvolte. Verifiche in ingresso, in itinere e finali.
Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	15/06/2017
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CEEE8AB03D
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Per una matematica inclusiva Primaria Roccaromana

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Per una matematica inclusiva Secondaria Pietramelara

Dettagli modulo

Titolo modulo	Per una matematica inclusiva Secondaria Pietramelara
Descrizione modulo	Struttura: in ingresso ed in uscita verrà somministrato un questionario sulle conoscenze, abilità e competenze pregresse e acquisite. Analisi dei risultati del questionario: si raccolgono i dati quindi si stabiliranno i contenuti. Aritmetica, statistica, logica, relazioni dati e previsioni, spazi e figure. La metodologia sarà di tipo laboratoriale con l'utilizzo di LIM e nuove tecnologie. Risultati attesi: miglioramento delle competenze chiave minime e favorire l'inclusione degli alunni delle diverse classi coinvolte. Verifiche in ingresso, in itinere e finali.
Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	15/06/2017
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CEMM8AB01A
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Per una matematica inclusiva Secondaria Pietramelara

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Per una matematica inclusiva Secondaria Riardo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Per una matematica inclusiva Secondaria Riardo
Descrizione modulo	Struttura: in ingresso ed in uscita verrà somministrato un questionario sulle conoscenze, abilità e competenze pregresse e acquisite. Analisi dei risultati del questionario: si raccolgono i dati quindi si stabiliranno i contenuti. Aritmetica, statistica, logica, relazioni dati e previsioni, spazi e figure. La metodologia sarà di tipo laboratoriale con l'utilizzo di LIM e nuove tecnologie. Risultati attesi: miglioramento delle competenze chiave minime e favorire l'inclusione degli alunni delle diverse classi coinvolte. Verifiche in ingresso, in itinere e finali.
Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	15/06/2017
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CEMM8AB03C
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Per una matematica inclusiva Secondaria Riardo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Per una matematica inclusiva Secondaria Roccaromana

Dettagli modulo

Titolo modulo	Per una matematica inclusiva Secondaria Roccaromana
----------------------	---



Descrizione modulo	Struttura: in ingresso ed in uscita verrà somministrato un questionario sulle conoscenze, abilità e competenze pregresse e acquisite. Analisi dei risultati del questionario: si raccolgono i dati quindi si stabiliranno i contenuti. Aritmetica, statistica, logica, relazioni dati e previsioni, spazi e figure. La metodologia sarà di tipo laboratoriale con l'utilizzo di LIM e nuove tecnologie. Risultati attesi: miglioramento delle competenze chiave minime e favorire l'inclusione degli alunni delle diverse classi coinvolte. Verifiche in ingresso, in itinere e finali.
Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	15/06/2017
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CEMM8AB02B
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Per una matematica inclusiva Secondaria Roccaromana

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Potenziamoci Junior	€ 13.684,50
Potenziamoci	€ 36.492,00
TOTALE PROGETTO	€ 50.176,50

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 36718)
Importo totale richiesto	€ 50.176,50
Num. Delibera collegio docenti	3004
Data Delibera collegio docenti	08/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	3130
Data Delibera consiglio d'istituto	20/10/2016
Data e ora inoltro	16/05/2017 14:01:35
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	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Creando cresco e mi diverto Riardo</u>	€ 4.561,50	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Libera...mente Pietramelara</u>	€ 4.561,50	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Liberamente...libera la mente Roccaromana</u>	€ 4.561,50	
	Totale Progetto "Potenziamoci Junior"	€ 13.684,50	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Italiano per tutti Secondaria Pietramelara</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Italiano per tutti Primaria Pietramelara</u>	€ 4.561,50	

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Per una matematica inclusiva Primaria Pietramelara</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Per una matematica inclusiva Primaria Riardo</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Per una matematica inclusiva Primaria Roccaromana</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Per una matematica inclusiva Secondaria Pietramelara</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Per una matematica inclusiva Secondaria Riardo</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Per una matematica inclusiva Secondaria Roccaromana</u>	€ 4.561,50	
	Totale Progetto "Potenziamoci"	€ 36.492,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 50.176,50	