



Candidatura N. 35405 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC PABLO NERUDA
Codice meccanografico	RMIC8GR00L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CASAL DEL MARMO N.212
Provincia	RM
Comune	Roma
CAP	00135
Telefono	0630819741
E-mail	RMIC8GR00L@istruzione.it
Sito web	www.icpabloneruda.gov.it
Numero alunni	1550
Plessi	RMAA8GR01D - VIA ASCREA RMEE8GR01P - SANT'ANDREA RMEE8GR02Q - VIA CASAL DEL MARMO RMEE8GR03R - VIA ASCREA 26 RMEE8GR04T - SC. PRIMARIA SELVA CANDIDA RMMM8GR01N - SMS PABLO NERUDA



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 IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 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. 35405 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Laboratorio per la realizzazione di booktrailer (Scuola Primaria) - Digital Growing (Scuola Secondaria)	€ 10.164,00
Matematica	Matematica facile (Scuola primaria) - Tecnologia 3D - potenziamento dell'insegnamento della matematica e della geometria (Scuola secondaria)	€ 10.164,00
Scienze	Educare allo Sviluppo Sostenibile (Scuola primaria) - Scuola e tecnologica: la scienza a portata di tutti (Scuola secondaria)	€ 10.164,00
Lingua straniera	Listening, Reading, Speaking, Writing - (Scuola Primarie e Secondaria di I grado)	€ 10.164,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00



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: ACPEI "Apprendere per competenze: percorsi efficaci e innovativi"

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto nasce all'interno di una visione della scuola fortemente integrata nella società di cui fa parte e di cui è il primo, fondamentale gradino. L'intento è quello di sperimentare pratiche didattiche mirate al rafforzamento delle competenze di base, rivolte al mondo reale, utilizzare nuove tecnologie, sviluppare il senso di cittadinanza attiva. Nel contempo, si propone di contribuire a rinforzare nei docenti la loro capacità di progettare insieme - su dimensioni verticali e trasversali, negli interventi coordinati per un apprendimento significativo. Le attività proposte si fondano pertanto su una concezione della didattica costruttivista, metacognitiva, per competenze, pongono l'allievo al centro del suo processo di apprendimento, favoriscono l'apprendimento significativo, creano occasioni per lo sviluppo globale della persona, strutturano compiti di apprendimento che siano adatti e significativi per la classe e per i singoli allievi, strutturano compiti atti a sviluppare competenze piuttosto che a verificare soltanto conoscenze o abilità, organizzano attività laboratoriali di apprendimento cooperativo tra pari, lavori di gruppo, per sviluppare il saper essere, il saper imparare, la capacità di comunicare, il gestire le relazioni interpersonali.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'IC Pablo Neruda è collocato, con i suoi 5 plessi (1508 alunni) in un territorio che si è ampliato, in maniera preponderante, nella periferia nordoccidentale di Roma compresa nel Municipio XIV, nella zona di confluenza tra le borgate di Ottavia, Lucchina, S. Andrea e Palmarola, fino a comprendere Selva Candida e Selva Nera, limitrofe al G.R.A. La grande disponibilità di abitazioni, dalle più varie caratteristiche, ha richiamato una popolazione molto eterogenea per provenienza, condizioni socio economico-culturali e valori di riferimento, che convive senza particolari problemi, ma evidenzia differenziati bisogni d'inclusione e di scolarizzazione per i propri figli: accanto a famiglie con alte aspettative di promozione sociale e culturale, si riscontrano situazioni disagiate, con una debole capacità di intervento educativo. La scuola deve quindi confrontarsi con un tessuto sociale disomogeneo e deve modulare, con flessibilità, l'offerta formativa in relazione alle caratteristiche multiformi dell'utenza. Nel territorio mancano gli spazi associativi e ricreativi, sportivi e culturali, le biblioteche, le librerie. La rapidità del cambiamento e l'aumento della popolazione, molto eterogenea, ha prodotto stili di vita contraddittori e una diffusa insicurezza nei valori di riferimento.



Obiettivi del progetto

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

Obiettivi del progetto

- Promuovere azioni e interventi dal forte impianto laboratoriale e di tipo cooperativo, capaci di rispondere ai fabbisogni reali degli alunni in modo da supportare la scuola in un percorso di miglioramento, anche in riferimento ai dati registrati nelle prove nazionali INVALSI.
- Attivare nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento capaci di mettere gli alunni al centro del processo formativo e di orientarli anche dal punto di vista personale e formativo, integrando Scuola e risorse del Territorio.
- **Incrementare il numero dei laboratori per migliorare l'apprendimento delle competenze chiave, in particolare quelle matematiche, scientifiche e linguistiche.**
- Prevenire e contrastare la dispersione scolastica e rafforzare le competenze di base;
- Rafforzare la motivazione allo studio della matematica e le scienze, non solo per migliorare i risultati generali nell'istruzione primaria e secondaria, ma anche per aumentare l'interesse degli studenti, in particolare delle ragazze, verso le discipline STEM.
- Il rafforzamento delle pari opportunità di genere.
- Maggior coinvolgimento delle famiglie nella co-progettazione delle iniziative.
- Garantire la valenza orientativa degli interventi e la loro ricaduta effettiva sul curriculum.



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 IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

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

Destinatari diretti dell'intervento saranno gli alunni/e, di scuola primaria e secondaria di primo grado, che manifestano maggiori difficoltà di apprendimento e che provengono da contesti caratterizzati da disagio socioculturale. In ogni classe ci sono alunni che presentano una richiesta di speciale attenzione per una varietà di ragioni: svantaggio sociale e culturale, disturbi evolutivi specifici, disturbi specifici di apprendimento, disabilità, difficoltà di apprendimento e di interazione sociale con scarsa motivazione allo studio, difficoltà di inserimento nel gruppo, emarginazione, demotivazione, bassa autostima, difficoltà comunicative, casi di frequenza saltuaria. Destinatari secondari saranno invece le famiglie degli alunni, che saranno chiamate a un ruolo attivo, a una concreta partecipazione in alcune fasi progettuali, negli interventi di realizzazione, nella verifica/valutazione degli esiti del progetto. Il loro coinvolgimento avverrà attraverso colloqui con il coordinatore e/ o i docenti di classe e la pubblicazione sul sito web dell'Istituto di informazioni relative alle attività svolte.

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.

Le attività laboratoriali per gli allievi/e della scuola secondaria di primo grado saranno organizzate durante l'anno scolastico, nelle ore pomeridiane successive alle lezioni curricolari, nelle aule della sede di Via Casal del Marmo 216. Per gli allievi/e della scuola primaria, invece, saranno attivate nel periodo successivo alla fine delle lezioni, durante il periodo estivo, tra giugno e settembre, e saranno organizzate nella sede di Via Casal del Marmo 212 e di Selva Candida. L'apertura della scuola, oltre l'orario consueto, rappresenta un valore aggiunto in termini di possibilità per i ragazzi di essere messi in condizione di sperimentare la "scuola" con altri ruoli, in orari inediti, per altre attività e con diverse modalità (rispetto al loro tradizionale ruolo di studente inserito nelle lezioni frontali); questo potrebbe consentire da un lato di avere spazi a disposizione per la gestione delle azioni previste (che non sarebbero disponibili in orario canonico) e dall'altro di promuovere una visione differente dello spazio scolastico negli studenti etichettati come "disinteressati", "non studiosi".

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 progetto potrà avvalersi di alcune collaborazioni messe in campo dai seguenti soggetti: “ In Urbe “ Associazione Culturale - Cultura 3.0 - per il modulo Lingua madre, che prevede con l’ausilio esterno di professionisti informatici per lo sviluppo delle competenze digital-web e la casa editrice Kogoi Edizioni per lo sviluppo e diffusione dei prodotti realizzati ; Cooperativa Climax per il moduli di Matematica e Scienze , impegnata da anni nella divulgazione scientifica e in campo naturalistico che collabora con la nostra scuola da anni per il progetto Stampante in 3D e per i campi scuola e le uscite sul territorio; **The Quantock Institute , scuola di lingue che** opera sul territorio nazionale dal 1971, con quali grandi aziende, università, enti, scuole pubbliche e private di ogni ordine e grado. E’ un Istituto di lingue specializzato nella **didattica attiva** ed opera nel settore della formazione linguistica con **Presa d’Atto Ministero Istruzione Università e Ricerca**. La **The Quantock Institute è Centro Autorizzato Cambridge English Examinations n. IT460.**

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 attività saranno attive e laboratoriali e seguiranno approcci metodologici vari e valorizzeranno un uso virtuoso delle Nuove Tecnologie. Saranno privilegiate: l’apprendimento cooperativo, il brainstorming per migliorare le dinamiche relazionali degli allievi, la ricerca-azione, che è un valido strumento per sperimentare e implementare metodologie innovative, l’utilizzo delle tecnologie per adeguare l’insegnamento agli interessi degli allievi. In particolare, per recuperare e potenziare le competenze di base, si utilizzeranno metodologie quali il learning by doing, ovvero l’apprendimento attraverso il fare, l’operare, l’agire; l’uso di materiali didattici on line saranno utilizzati in classe ed a casa secondo la metodologia della flipped classroom, l’apprendimento tramite rinforzo, per l’individualizzazione degli apprendimenti e l’inclusione scolastica; gli interventi personalizzati di coaching e scaffolding, quali azioni di supporto personalizzato durante il processo di apprendimento; il Content Language Integrated Learning, ovvero l’apprendimento integrato di contenuti disciplinari in lingua straniera veicolare secondo le metodologie CLIL; il Creative Writing e l’uso di ambienti e-learning; l’Inquire Based Learnig per l’apprendimento di materie scientifiche basato sull’esplorazione.



Coerenza con l'offerta formativa

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

La proposta progettuale è in linea e coerente con l'offerta formativa proposta e si integra pienamente con gli altri progetti inseriti nel PTOF a.s. 2016/19, pubblicato sul sito www.icpabloneruda.gov.it. In particolare, il recupero ed il potenziamento delle competenze nelle lingue straniere sono similmente perseguite nei laboratori Linguistici madrelingua Inglese (Scuola Primaria e Secondaria I g.) e madrelingua Spagnolo (Scuola Secondaria I g.) e nei Progetti Language Games , Certificazione K.E.T.e Certificazione DELE. Per le competenze di base nella lingua madre, la continuità metodologica con la proposta progettuale è nei Percorsi di lettura e incontro con l'autore, nel Laboratorio di scrittura creativa, nel Laboratorio di poesia nascosta e creativa "Caviardage, nei Giochi Linguistici. Per lo sviluppo delle competenze matematiche e tecnologiche, nell'Istituto vengono attuati, in continuità verticale, il Progetto Scientificamente, il Progetto Stampante in 3 D, il Progetto Tecnicamente, il torneo di Coding, il Progetto "Giochi Matematici organizzati dall'Università Bocconi di Milano e la Robotica educativa (laboratori Fondazione Mondo Digitale). La realizzazione del progetto sarà orientata a perseguire il miglioramento dell'offerta formativa, della qualità dell'azione educativa e didattica.

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.

La realizzazione del progetto sarà orientata a favorire la cultura dell'inclusione per condurre la maggior parte degli studenti al più alto livello possibile di apprendimento, mettendo ciascuno nella condizione di acquisire le competenze. Si intende realizzare in questo modo una scuola che si impegna per il successo scolastico di tutti gli alunni e che riconosca di ciascuno i limiti e le risorse di cui dispone, che progetta e realizza situazioni di insegnamento e apprendimento di qualità, strutturate in funzione dell'alunno e regolate sulla base delle sue caratteristiche personali. Particolare attenzione sarà dedicata agli alunni BES e DSA. La proposta progettuale promuove attività di tipo laboratoriale nelle quali l'alunno assume un ruolo attivo e partecipativo nella costruzione del proprio sapere, nell'ottica della didattica inclusiva (tutoring, cooperative learning, flip teaching) volte alla formazione integrale di ciascun ragazzo, in un ambiente di apprendimento ricco, stimolante e idoneo a promuovere il successo scolastico prendendosi cura delle fragilità. Saranno, inoltre, utilizzate metodologie scientifiche, utilizzo delle moderne tecnologie per favorire lo sviluppo di abilità e competenze, promuovere l'inclusività e garantire il successo formativo.

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.

Le attività del Progetto contribuiranno al raggiungimento dei risultati (servizi, prodotti, valore aggiunto) previsti utilizzando in modo efficace le risorse umane e finanziarie disponibili. Il progetto produrrà una serie di processi di cambiamento in breve, medio e lungo termine che riguarderanno i seguenti aspetti: il miglioramento della qualità didattica e della "funzione insegnante"; la progressiva realizzazione di un sistema educativo di istruzione e formazione flessibile; lo sviluppo di profili/funzioni professionali innovativi e differenziati in relazione alle diverse dimensioni professionali; il miglioramento della comunità scolastica e dell'organizzazione della scuola. Avrà un **impatto** positivo nella qualità di vita dei destinatari ed avrà effetti nel medio-lungo periodo sulla collettività scolastica, poiché **l'azione mira a promuovere la cooperazione** fra l'Istituto ed i partners sopra indicati, che operano nell'ambito dell'istruzione e della formazione, **sviluppando, trasferendo e implementando nuove pratiche innovative.**

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 è impostato in un'ottica di replicabilità, dando larga diffusione delle attività e di scalabilità che potrà, nel futuro, renderne ancora più importante l'impatto sul territorio. Lo svolgimento delle azioni di progetto, dalla programmazione alla realizzazione, e i risultati ottenuti, nonché le metodologie utilizzate, verranno documentate e potranno essere utilizzate per promuovere ed attivare progettualità simili in altre scuole e rendere il progetto replicabile in altre realtà territoriali. Già dalle prime fasi risulteranno di fondamentale importanza una serie di attività di disseminazione e condivisione delle informazioni raccolte, attraverso varie attività. In particolare la diffusione potrà avvenire attraverso gli strumenti del web e dei social network, creando una rete di diffusione delle buone pratiche, anche attraverso la scrittura di un "vademecum" per questi contenuti didattici innovativi. Potrebbe anche avere positive ricadute sul territorio la realizzazione di una mostra dei lavori realizzati da esporre nei locali della scuola. Ai fini sia dell'orientamento in ingresso, potrebbe, infine, essere interessante la presentazione presso le scuole primarie del territorio.



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 IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

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.

L'organizzazione, le modalità e le attività da svolgere saranno decise coinvolgendo, attraverso metodologie partecipative, l'intera comunità scolastica, in modo da responsabilizzare tutti (a partire dagli studenti) per la buona riuscita e la sostenibilità del progetto anche a lungo termine, promuovendo al tempo stesso il dialogo e la comprensione tra le diverse componenti delle comunità scolastiche. Nella progettazione "partecipata" si prevedono nuove forme di collaborazione attiva per coinvolgere tutti gli stakeholder del progetto (alunni/alunne, genitori) che cooperano in modo costruttivo e propositivo al successo dell'iniziativa, intervenendo nelle decisioni progettuali e nell'esecuzione delle attività. I genitori (i rappresentanti) possono dare il loro contributo partecipando a gruppi di lavoro cooperativo con i docenti, nell'ambito di riunioni e incontri per condividere: percorsi da attivare, individuare le modalità di svolgimento dei percorsi progettati, verificare lo svolgimento dei percorsi, divulgare le attività, pubblicizzare i risultati conseguiti. Gli alunni saranno coinvolti attivamente attraverso la creazione di piccoli gruppi di lavoro che, parallelamente agli organi istituzionali, discutano e formulino proposte concrete per migliorare la progettazione nell'ottica del "fare insieme".



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
Laboratori Linguistici di Madrelingua Inglese e Spagnola: 1) Giochi linguistici; 2) Certificazione KET e DELE; 3) Potenziamento con il madrelingua	pp. 39-47	www.icpabloneruda.gov.it
Progetti ambito linguistico: 1) Progetto lettura ed incontro con l'autore; 2) Laboratorio di scrittura creativa CAVIERDAGE; 3) Giochi linguistici.	pp. 39-47	www.icpabloneruda.gov.it
Progetti area logico-matematico: 1) Scientificamente; 2) stampante in 3D; 3) Tecnotologicamente; 4) Torneo di Coding; 5) Giochi matematici - Univ. Bocconi Milano; 6) Robotica educativa fondazione Mondo Digitale.	pp. 39-47	www.icpabloneruda.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

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



<p>Laboratori di Lingua madre; Laboratori di Lingua Inglese; Laboratori di Matematica e Scienze</p>	<p>Il progetto potrà avvalersi di alcune collaborazioni messe in campo dai seguenti soggetti: " In Urbe " Associazione Culturale - Cultura 3.0 - per il modulo Lingua madre, che prevede con l'ausilio esterno di professionisti informatici per lo sviluppo delle competenze digital-web e la casa editrice Kogoi Edizioni per lo sviluppo e diffusione dei prodotti realizzati ; Cooperativa Climax per il moduli di Matematica e Scienze , impegnata da anni nella divulgazione scientifica e in campo naturalistico che collabora con la nostra scuola da anni per il progetto Stampante in 3D e per i campi scuola e le uscite sul territorio;The Quantock Institute , scuola di lingue che opera sul territorio nazionale dal 1971, con quali grandi aziende, università, enti, scuole pubbliche e private di ogni ordine e grado. E'un Istituto di lingue specializzato nella didattica attiva ed opera nel settore della formazione linguistica con Presa d'Atto Ministero Istruzione Università e Ricerca. La The Quantock Institute è Centro Autorizzato Cambridge English Examinations n. IT460.</p>				
---	---	--	--	--	--

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato



Collaborazione con altre Istituzioni Scolastiche - Con il presente accordo stipulata ai sensi dell'art.15 della L.241/90, le parti, ciascuna per le proprie competenze, intendono collaborare al fine del potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, con azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, ecc).	RMIC846009 'PIO LA TORRE' RMIC8GV009 I.C. VIA S.C.DONATI RMIC8GW005 IC CLAUDIO ABBADO RMIC847005 IC P.ZZA BORGONCINI DUCA, 5 RMIC8G300N IC VIA F. BORROMEO RMIC819001 REGINA ELENA	3914	12/05/20 17	Si
--	--	------	----------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Laboratorio per la realizzazione di booktrailer (Scuola Primaria) - Digital Growing (Scuola Secondaria)	€ 10.164,00
Matematica facile (Scuola primaria) - Tecnologia 3D - potenziamento dell'insegnamento della matematica e della geometria (Scuola secondaria)	€ 10.164,00
Educare allo Sviluppo Sostenibile (Scuola primaria) - Scuola e tecnologica: la scienza a portata di tutti (Scuola secondaria)	€ 10.164,00
Listening,Reading,Speaking,Writing - (Scuola Primarie e Secondaria di I grado)	€ 10.164,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Laboratorio per la realizzazione di booktrailer (Scuola Primaria) - Digital Growing (Scuola Secondaria)

Dettagli modulo

Titolo modulo	Laboratorio per la realizzazione di booktrailer (Scuola Primaria) - Digital Growing (Scuola Secondaria)
Descrizione modulo	Durante le attività verrà letto un libro e trasformato in un altro tipo di testo(multimediale: immagini, suoni, musica, ecc). Obiettivi: leggere, analizzare e comprendere un testo scritto (libro); produrre testi scritti, immagini e suoni in relazione a questo particolare scopo comunicativo; produrre immagini con uso di tecniche diverse e utilizzarle all'interno di un lavoro multimediale; elaborare accompagnamenti musicali a testi verbali o figurativi. Contenuti Un libro con tematica ambientalista. Tecniche di scrittura. Il rapporto immagine-comunicazione nel testo visivo e narrativo. Gli elementi dei linguaggi audiovisivi, multimediali o informatici. Uso e funzione della musica nei mass media. Uso e utilizzo di



alcuni programmi di editig.

Risultati attesi: realizzazione di un book-trailer a partire dal testo scelto. Acquisizione delle principali tecniche per la digitalizzazione di testi, immagini, musiche. Capacità di ridurre il testo di un libro in eventi significativi e rappresentativi. Creazione di un ambiente inclusivo. Verifiche: di tipo formativo e sommativo. Questionario di gradimento: allievi, genitori, insegnanti. Schede con risposte a scelta multipla. Prove pratiche di elaborazione di testi digitali, immagini, suoni. Prove di gestione dei programmi utilizzati nel laboratorio.

Il progetto Digital-growing nasce con l'obiettivo di far acquisire ai ragazzi la consapevolezza che la tecnologia è uno strumento cognitivo, che ci consente di alimentare e testare le capacità del pensiero logico-creativo, che trova poi applicazione e verifica nell'uso computazionale.

Sono pertanto previste attività di organizzazione di domini tematici con accrescimento delle abilità di individuazione delle parole chiave, delle tipologie di relazione sintattiche e semantiche tra i termini arrivando a costruire prodotti diversi, ossia:

- Mini-antologie focalizzate su argomenti di studio con presentazione info-grafica (mappe concettuali);
- Racconti narrativi o testi analitici su racconti creati in modo ipermediale.
- Scomporre e ricombinare, creare o trovare nessi logici, usare le parole come oggetti o come ponti di relazione;
- Selezionare diverse fonti informative combinandole insieme all'interno di un piano di lavoro organizzato abituerà i ragazzi non solo a costruire prodotti digitali ma ad acquisire un abito più critico e consapevole dell'aspetto cognitivo che ogni tecnologia porta in sé.

Il progetto prevede un partenariato tra l'Associazione Cultura 3.0, con l'ausilio esterno di professionisti informatici per lo sviluppo delle competenze digitali-web e la casa editrice Kogoi Edizioni per lo sviluppo e la diffusione dei prodotti realizzati. Sono previste attività di creazione e di organizzazione di domini tematici, di individuazione ed estrazione delle parole chiave, esercitazioni sulla creazione e sul riconoscimento delle tipologie di relazioni, sintattiche e semantiche, tra i termini e tra classi di argomenti attraverso la gestione di mappe concettuali e infografiche realizzate con strumenti informatici di base (tool open source). Creazione di sceneggiature ipermediali con conseguente pianificazione del lavoro per obiettivi e trattamento di formati diversi (immagini, filmati, testi). Applicazioni mirate di Creative Writing e uso di ambienti e-learning per la cooperazione nella fase progettuale. Gestione di applicativi software per l'editing digitale finale (ebook).

Gli e-book saranno poi messi in tutti gli store on-line, italiani e internazionali, in collaborazione con una casa editrice, quale risultato del processo di apprendimento formativo progettuale dei ragazzi.

L'uso delle tecnologie informatiche come strumento cognitivo permette un'alta inclusività ossia una personalizzazione del percorso logico-creativo, sia nella fase di progettazione sia nella fase di realizzazione finale, porta i ragazzi a imparare a fare mentre fanno. Le mappe concettuali e le infografiche sono per se stesse strumenti facilitatori e compensativi del processo di apprendimento poiché consentono ai ragazzi di raggiungere livelli progressivi, di attuare da soli controlli in corso (autotest) e, attraverso la pianificazione per obiettivi, di comporre risultati che il lavoro di cooperazione inserirà all'interno del prodotto digitale finale.

Ogni attività prevede l'equilibrio cognitivo tra tecnologie semplici e nuove tecnologie: tra carta e computer, tra lettura e uso dei tool, tra immaginazione creativa e gestione delle immagini, tra scrittura e infografiche. I ragazzi imparano i processi computazionali al di fuori della macchina riscoprendoli come competenze del proprio pensiero logico-creativo e poi testano queste stesse competenze imparando a gestire strumenti che le amplificano e che chiedono adattamenti specifici ossia acquisizione di ulteriori abilità. Ogni esercitazione salvaguarda la natura pedagogica del processo consentendo percorsi personalizzati, livelli graduali di apprendimento e di realizzazione e alimentando quello spirito di cooperazione che ludicamente si traduce nella costruzione di un prodotto finale.

Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	13/09/2019
Tipo Modulo	Lingua madre



Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR02Q RMMM8GR01N
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Laboratorio per la realizzazione di booktrailer (Scuola Primaria) - Digital Growing (Scuola Secondaria)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Matematica facile (Scuola primaria) - Tecnologia 3D - potenziamento dell'insegnamento della matematica e della geometria (Scuola secondaria)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Matematica facile (Scuola primaria) - Tecnologia 3D - potenziamento dell'insegnamento della matematica e della geometria (Scuola secondaria)

**Descrizione
modulo**

Le attività mirano al recupero e consolidamento delle strumentalità logico -matematiche degli alunni attraverso strategie laboratoriali alternative.

Obiettivi:

- migliorare i livelli di conoscenza e competenza dei giovani attraverso Interventi per lo sviluppo delle competenze chiave;
- analizzare situazioni problematiche e saper mettere in atto procedure necessarie per risolverle.
- Saper astrarre caratteristiche generali e trasferirle in contesti nuovi
- Risolvere situazioni problematiche che richiedono l'applicazione di uno o più percorsi operativi.
- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.
- Classificare numeri, figure, oggetti in base a uno o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
- Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ...).
- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc).
- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni.

Metodologie didattiche utilizzate, motivazioni della scelta, gli elementi di maggiore efficacia.

La didattica laboratoriale si avvale della metodologia della ricerca/azione poiché intende il laboratorio il luogo privilegiato in cui il bambino è attivo, progetta, sperimenta personalmente. Il bambino, posto nella condizione di esprimersi liberamente nella molteplicità dei linguaggi delle diverse discipline, impara facendo. Nei laboratori di matematica sono stati utilizzati strumenti di varia natura, dai materiali più poveri e tradizionali, come carta, fogli quadrettati e trasparenti, spilli, riga e compasso, a quelli più recenti come software di geometria, di calcolo, fogli elettronici, collegamenti Internet. Peraltro, l'utilizzo di tali strumenti ha reso la disciplina più attraente e coinvolgente per gli alunni che si sono confrontati continuamente con compiti di realtà che hanno consentito loro di prendere consapevolezza dell'utilità dell'acquisizione di competenze matematiche e scientifiche in genere. La percezione del mondo reale dipende dai sensi: la matematica e la geometria richiedono immaginazione e pensiero astratto e ciò rende difficile da parte delle nuove generazioni un approccio in questi ambiti. Queste "barriere" spesso scoraggiano gli studenti che non riescono a trovare il giusto metodo per approcciarsi a queste discipline nella maniera opportuna.

La stampa 3D o Tecnologia additiva come meglio vogliamo chiamarla offre la possibilità di stampare oggetti tridimensionali e richiede capacità multidisciplinari, problem solving, competenze informatiche per la realizzazione di un prodotto fisico disegnato dallo studente: questa nuova dimensione di apprendimento incrementa la motivazione e la curiosità nello studente.

La possibilità per lo studente di potersi trovare di fronte ad un modello da lui realizzato lo mette nelle condizioni di comprendere un determinato argomento e nello stesso tempo capire eventuali imperfezioni o inesattezza nella costruzione del modello stesso. Come può la stampa 3d essere uno strumento utile di apprendimento della matematica e della geometria?

Alla fine di far apprendere la matematica e la geometria utilizzando la stampa 3D è necessario impostare un lavoro basato su diverse unità di lavoro che prevedono diverse metodologie di approccio.

Unità 1 - la prima unità prevede un approccio iniziale in cui lo studente progetterà il suo modello su un foglio di carta attraverso proiezioni ortografiche, nelle quali avrà la visione isometrica e prospettica dell'oggetto.

L'oggetto andrà riprodotto in tutte le sue misure e lo studente potrà far riferimento ad un oggetto reale o un monumento: in base alle dimensioni dell'oggetto da riprodurre mano mano valuterà come scolarlo e gli elementi che dovrà riportare per renderlo più possibile affine alla realtà.

Attraverso questo processo si metterà nelle condizione di previsualizzare il lavoro che



andrà poi proiettato sul computer per poi essere successivamente stampato.

Unità 2 – la seconda unità prevede l'utilizzo di un software CAD: esistono molti programmi sul mercato sia commerciali sia free, alcuni dei quali, come Tinker Cad, 123D Design sono molto indicati per la scuola. Nelle attività che si intende svolgere sarà utilizzato 123D Design, un software free dell'autodesk che si avvale di un'interfaccia piuttosto user friendly ed è stato sperimentato con successo in questi anni. Il software si avvale dell'utilizzo di primitive o solidi base (sfera, cilindro, cubo, prisma ecc..) che opportunamente scalati, combinati (addizionati o sottratti) e assemblati nello spazio permetteranno di costruire un oggetto 3D.

Durante questa fase lo studente riprodurrà sul computer, dopo che il software è stato illustrato dal docente nelle sue funzionalità, il modello che aveva immaginato e riprodotto su carta.

Con accuratezza riporterà le misure dal modello su carta al software cad, potrà così in tempo reale vedersi costruire l'oggetto immaginato, potrà ruotarlo e comprendere le caratteristiche di ed eventualmente i punti di intervento.

Unità 3 - la fase finale vedrà concretizzarsi il lavoro dello studente sotto forma di modello stampato. in 3D . Questa fase chiuderà un processo che da un'elaborazione su carta ha portato ad una sua visualizzazione tridimensionale.

Il progetto ha un alto potenziale poiché da un lato permette di acquisire una visione spaziale delle geometria e delle basi della matematica dall'altro permette di avvicinare lo studente ad un percorso professionalizzante che lo vede attore principale di un processo. I modelli 3D possono essere condivisi online, pubblicati in un'apposita galleria che può essere collegata al sito della scuola e resa fruibile da altri studenti, dai genitori e da altri docenti interessati al progetto.

Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	13/09/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR02Q RMMM8GR01N
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica facile (Scuola primaria) - Tecnologia 3D - potenziamento dell'insegnamento della matematica e della geometria (Scuola secondaria)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: Educare allo Sviluppo Sostenibile (Scuola primaria) - Scuola e tecnologica: la scienza a portata di tutti (Scuola secondaria)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Educare allo Sviluppo Sostenibile (Scuola primaria) - Scuola e tecnologica: la scienza a portata di tutti (Scuola secondaria)



**Descrizione
modulo**

Le attività saranno divise in due fasi: acquisizione delle informazioni e DEBATE.(discussione)

- Obiettivi:
- Rafforzare il senso di cittadinanza globale degli studenti: promuovere l'educazione, la sensibilizzazione e il coinvolgimento al rispetto dei diritti umani e al diritto al cibo.
- Sapersi documentare, essere attivo, esprimersi e collaborare con il gruppo. Saper costruire delle argomentazioni e preparare delle possibili contro
- Sapersi documentare, essere attivo, esprimersi e collaborare con il gruppo. Saper costruire delle argomentazioni e preparare delle possibili contro-argomentazioni del gruppo che sostiene la tesi contraria.

1. Contenuti: La distribuzione delle risorse e opportunità alimentari dei diversi paesi rispetto al diritto al cibo e all'accesso all'acqua. Testimonianze di migranti. Testimonianze di esperti del settore. Diritti umani e diritto al cibo. Tecniche per il debate. Risultati attesi. Superamento delle barriere emotive nell'espressione orale. Produzione di argomentazioni pertinenti e ben strutturate. Migliori risultati nelle prove di verifica periodiche

Metodologie :Il debate (dibattito) : metodologia basata sull'esercizio al dibattito che fa leva su alcune competenze specifiche ((linguistiche, logiche, comportamentali, di interazione costruttiva, ecc.)che permette di acquisire competenze trasversali (life skill) e curricolari, smontando alcuni paradigmi tradizionali e favorendo il cooperative learning e la peer education, non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti.

Verifiche: di tipo formativo e sommativo. Questionario di gradimento: allievi, genitori, insegnanti. Schede con risposte a scelta multipla. Prove pratiche di debate.

Valutazione: verranno considerati come indicatori nella valutazione: indice di frequenza, incremento quantitativo e qualitativo delle prove d'ingresso e uscita del modulo, esiti quadrimestrali degli scrutini.

La didattica negli ultimi anni ha visto dei cambiamenti notevoli, l'introduzione di LIM e tablet, ha permesso al docente di applicare nuovi modelli di lezione in aula, che andassero oltre la classica lezione frontale, arricchendo gli studenti di nuovi stimoli che hanno permesso l'instaurarsi di un rapporto nuovo e spesso più proficuo ai fini della didattica. I ragazzi si dimostrano sempre più attratti dalle cosiddette ICT (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione), ma spesso accade che il loro utilizzo è confinato esclusivamente all'area ludica, non comprendendo le reali potenzialità dei dispositivi con cui hanno a che fare ogni giorno.

La scuola non può permettersi questo digital divide e deve attuare buone prassi per una didattica innovativa e digitale sia in aula sia al di fuori di essa.

Consapevoli di tale situazione intendiamo proporre ai ragazzi, una volta terminata la scuola, un percorso che permette di ampliare lo studio delle dinamiche naturali, esplorando in una maniera innovativa un determinato percorso naturalistico dal quale i ragazzi possono trarre un maggior numero di informazioni sui cui riflettere.

Nell'era digitale nel quale siamo immersi oggi, occorre ripensare ciò che si impara a scuola, e i nostri ragazzi «nativi digitali» possono essere aiutati a diventare anche «produttori digitali» consapevoli e concreti. La rivoluzione digitale a cui stiamo assistendo, con l'avvento di tecnologie sempre nuove, stravolge il modo di conoscere e di creare il sapere. Ciò impone una riflessione della scuola sull'alfabetizzazione digitale, ormai più che indispensabile, andando oltre l'insegnamento critico dell'uso delle ICT, passando, così, da consumatore digitale a creatore e ideatore di tecnologie avanzate. L'uso della logica del paradigma informatico, dunque, induce il ragazzo ad avere sempre più padronanza della tecnologia con cui viene in contatto, ovvero egli diventerà un «digital maker» accedendo ad esperienze di massima creatività e consapevolezza digitale.

A tal fine intendiamo proporre una serie di esperienze pratiche in cui attraverso il giusto connubio tra scienze e tecnologia, possiamo, mediante l'utilizzo di strumentazione scientifica (microscopi biologici, stereomicroscopi, telecamere wireless, tablet, sonde rilevatrici di parametri ambientali..) avvicinare i ragazzi alla moderna tecnologia in maniera divertente in modo tale che essi stessi siano non solo i fruitori, ma direttamente gli attori principali di un percorso di crescita culturale.

I laboratori che proponiamo saranno così articolati;

1- Fotografi della natura



Attraverso gli smartphone, tablet o macchine fotografiche gli studenti potranno realizzare degli scatti indoor, utilizzando la tecnica dello still life, e outdoor, ove verranno insegnate le principali metodologie di scatto legate alla fotografia del paesaggio con cenni di fotografia macro. Le tematiche affrontate in entrambi i momenti saranno inerenti alla luce, sia naturale che artificiale, (con l'uso di lampade e faresti da interno), ai tempi di scatto e al concetto di apertura o chiusura del diaframma. Una parte del laboratorio sarà incentrata, inoltre, sulle tecniche di composizione dell'immagine (regola dei terzi, punto di scatto, lunghezze focali, profondità di campo, zoom, ecc). A termine della fase pratica-teorica, saranno dedicati dei momenti ai concetti di post-produzione ed elaborazione digitale delle immagini, con l'utilizzo di software specifici per il fotoritocco e la gestione dei file multimediali. Parallelamente all'iniziativa verrà proposto un concorso fotografico che vedrà premiate le migliori foto. A termine delle attività, verrà rilasciato un diploma di frequentazione del corso a tutti i partecipanti.

3- Microscopia animale e vegetale

Attraverso questo divertente laboratorio i ragazzi impareranno ad utilizzare il microscopio mediante osservazione sia con lo stereo che con il biologico di oggetti infinitamente piccoli e invisibili a occhio nudo. Mediante tale tipo di strumentazione, in maniera innovativa, si apprenderanno tutte le tecniche necessarie alla preparazione di un vetrino o di un preparato da poter osservare da molto vicino, per poi correttamente identificare e determinare il campione animale o vegetale preso in esame.

Obiettivi e finalità

Gli obiettivi che questo progetto si prefigge rientrano in due sfere ben distinte ma connesse della vita di un ragazzo, quella cognitiva e quella sociale:

- permettere allo studente di osservare, grazie allo strumento della microscopia, degli aspetti naturali poco conosciuti
- far in modo che il ragazzo maturi una certa competenza nel maneggiare strumentazioni fragili e tecniche, al fine di responsabilizzarlo e di fargli acquistare un buon grado di manualità
- incentivare il lavoro di gruppo, con la suddivisione dei compiti tra gli studenti, con lo scopo di aumentare l'interazione tra i compagni di classe
- fornire una chiave di lettura diversa del mondo che ci circonda prefiggendosi lo scopo di far crescere nello studente un atteggiamento di approfondimento e di visione attenta degli stimoli che lo circondano, rendendolo maggiormente responsabile nella vita quotidiana
- garantire un valido supporto tecnico alla vecchia didattica cartacea che il docente, mediante il classico testo di studio, utilizza in aula attraverso il supporto multimediale
- valorizzare le potenzialità tecnologiche presenti nel laboratorio scolastico e migliorare la strumentazione già presente
- creare attraverso il laboratorio, uno stimolo maggiore all'interesse verso la materia scientifica
- ampliare la conoscenza del mondo informatico e tecnologico attraverso l'utilizzo e la comprensione di software necessari anche ad un mercato lavorativo
- Insegnare allo studente le tecniche della microscopia e il corretto utilizzo del materiale scientifico a disposizione
- Stimolare la competenza nel maneggiare strumentazioni fragili e tecniche, migliorando il grado di manualità
- Incentivare il lavoro di gruppo, attraverso la suddivisione dei ruoli all'interno di un team lavorativo
- Creare un rapporto di co-working tra docenti e studenti attraverso l'utilizzo e la conoscenza di strumentazione tecnologica-scientifica
- Far comprendere l'importanza e il corretto utilizzo di protocolli di lavoro in ambito laboratoriale, rendendo più divertente anche l'approccio alle materie scientifiche, oggetto di studio

Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	13/09/2019
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR02Q RMMM8GR01N



Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Educare allo Sviluppo Sostenibile (Scuola primaria) - Scuola e tecnologica: la scienza a portata di tutti (Scuola secondaria)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Listening,Reading,Speaking,Writing - (Scuola Primarie e Secondaria di I grado)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Listening,Reading,Speaking,Writing - (Scuola Primarie e Secondaria di I grado)



**Descrizione
modulo**

Il modulo prevede delle attività volte al potenziamento della lingua, per migliorare e accrescere il livello nelle quattro le abilità: 1) Listening che consiste nel comprendere ciò che si ascolta; 2) Reading che consiste nel riuscire ad esprimersi per iscritto. Per quanto riguarda la scuola secondaria di primo grado , i suddetti percorsi possono prevedere una certificazione finale. 3)Speaking ovvero essere in grado di esprimersi oralmente; 4) Writing cioè saper comprendere un testo scritto.

Per quanto riguarda la scuola secondaria di primo grado , i suddetti percorsi possono prevedere una certificazione finale Cambridge English a fine corso, che oltre ad incidere positivamente sulla motivazione allo studio, consente di misurare il progresso effettivo nell'acquisizione delle competenze.

Il progetto, prevede l'apertura della scuola nel pomeriggio fornisce occasioni di arricchimento e formazione in un contesto sociale dove la scuola è l'unica agenzia pubblica e gratuita del quartiere. Inoltre è previsto un approccio finalizzato alla laboratorialità, dove gli alunni lavorando per gruppi e attraverso l'approccio del learning by doing, utilizzeranno la lingua in situazioni concrete.

Saranno impegnati docenti madrelingua esperti e appassionati, selezionati da Quantock Institute in base ai titoli specifici per l'insegnamento dell'inglese ai ragazzi e con esperienza nella realizzazione dei progetti per offrire una serie di strumenti e servizi:

- Placement Test per la valutazione iniziale del livello di competenza linguistica, così da stabilire con precisione il livello del Quadro Comune Europeo da raggiungere
- Materiali di preparazione ed esercitazione compatibili con corsi di durata e obiettivi variabili , inclusi anche i materiali di preparazione e simulazione ufficiali per le certificazioni Cambridge English.
- Risorse online gratuite sia per docenti che studenti, di supporto nella preparazione.
- Incontri di orientamento gratuiti con studenti e/o genitori, naturalmente di concerto con i docenti interni,

Tutti gli interventi saranno orientati al miglioramento e potenziamento delle competenze disciplinari e del successo scolastico, attraverso didattiche laboratoriali più innovative e accattivanti, l'utilizzo di laboratori tecnologici e linguistici che possano meglio evidenziare la potenzialità degli alunni. Saranno utilizzate le seguenti metodologie: Cooperative Learning, Discussione, Didattica laboratoriale, Problem solving ,Simulazione/Role playing, Project work, Peer education, Approccio comportamentista (apprendimento tramite rinforzo); Didattica laboratoriale, Lezione frontale, Problem solving.

Sarà attivata anche la metodologia "task-based," che presuppone una partecipazione proattiva dello studente e l'acquisizione delle conoscenze tramite il fare; vengono assegnati dei 'task', ossia dei compiti specifici che permettono allo studente di elaborare i contenuti linguistici e trasformati in una soluzione. In questo modo la lingua inglese diventa 'reale' e non solo una serie di codici, che spesso rimangono 'astratti'. per imparare a parlare una lingua bisogna acquisire sia conoscenze che abilità mettendo in pratica la teoria. Tramite il metodo task-based il compito diviene il fulcro della lezione mentre la lingua diventa un mezzo; in questo modo gli studenti utilizzano la lingua straniera per raggiungere un risultato specifico. L'attività riflette la 'vita reale' e gli studenti concentrati sul task, si sentono liberi di utilizzare il linguaggio che vogliono e soprattutto un linguaggio che abbia una funzionalità. Il linguaggio impiegato dagli studenti, verrà in un secondo tempo, corretto e sviluppato dai docenti per permettergli di affinarlo, sia a livello lessicale che a livello grammaticale.

La metodologia task-based incoraggia una didattica per progetti interattivi, multimediali e pratici, basati su presentazioni, ricerche, workshops e non solo su manuali di testo. Il metodo non frontale permette ai ragazzi di essere più partecipativi, più creativi ed affrontare l'apprendimento di una lingua in maniera molto più pragmatica. Tali metodologie consentono di sviluppare in modo integrato le quattro abilità mostrando la propria efficacia nella reale padronanza delle diverse aree della comunicazione. Inoltre, tale approccio, sostenendo il protagonismo degli studenti , favorisce l'acquisizione di alcune competenze di cittadinanza , quali imparare ad imparare e collaborare, fondamentali nella loro formazione anche in vista del proseguimento degli studi e l'applicazione negli ambiti lavorativi.

Data inizio prevista

04/09/2017



Data fine prevista	13/09/2019
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GR02Q RMMM8GR01N
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Listening,Reading,Speaking,Writing - (Scuola Primarie e Secondaria di I grado)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
ACPEI "Apprendere per competenze: percorsi efficaci e innovativi "	€ 40.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 40.656,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35405)
Importo totale richiesto	€ 40.656,00
Num. Delibera collegio docenti	N°4
Data Delibera collegio docenti	20/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	N° 17
Data Delibera consiglio d'istituto	27/03/2017
Data e ora inoltro	12/05/2017 13:00:17
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Laboratorio per la realizzazione di booktrailer (Scuola Primaria) - Digital Growing (Scuola Secondaria)</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica facile (Scuola primaria) - Tecnologia 3D - potenziamento dell'insegnamento della matematica e della geometria (Scuola secondaria)</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Educare allo Sviluppo Sostenibile (Scuola primaria) - Scuola e tecnologica: la scienza a portata di tutti (Scuola secondaria)</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Listening, Reading, Speaking, Writing - (Scuola Primarie e Secondaria di I grado)</u>	€ 10.164,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IC PABLO NERUDA
(RMIC8GR00L)

	Totale Progetto "ACPEI "Apprendere per competenze: percorsi efficaci e innovativi ""	€ 40.656,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 40.656,00	