

Candidatura N. 33981

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	8 I.C. MODENA
Codice meccanografico	MOIC845006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE REITER 81
Provincia	MO
Comune	Modena
CAP	41121
Telefono	059222373
E-mail	MOIC845006@istruzione.it
Sito web	www.ic8modena.gov.it/
Numero alunni	1266
Plessi	MOAA845013 - "MONTEGRAPPA" MODENA MOAA845024 - "BOCCHERINI" MODENA MOEE845018 - "S. GIOVANNI BOSCO" MODENA MOEE845029 - "DE AMICIS" MODENA MOMM845017 - P.PAOLI

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 dell'interazione/confronto con gli altri Aumento dell'interesse per le attività multimediali e la scoperta e l'utilizzo degli strumenti digitali Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo 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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO 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 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. 33981 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Multimedialità	A spasso coi Robot... e non solo	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	Giocare nel Mondo con gli elementi naturali	€ 5.682,00
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	AMBIENTE come ALFABETO	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	Insieme è più bello...fare pragmatica 1 classi seconde e terze	€ 5.682,00
Italiano per stranieri	Insieme è più bello...fare pragmatica 2 classi quarte e quinte	€ 5.682,00
Italiano per stranieri	Insieme è più bello...imparare l'italiano	€ 5.682,00
Matematica	Insieme è più bello...fare coding	€ 5.682,00
Scienze	Insieme è più bello...osservare, sperimentare, conoscere	€ 5.682,00
Lingua straniera	Together is better! London Calling	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Insieme è più bello...imparare in inglese	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.774,00

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: SCUOL- ARE...un luogo dove stARE, giocARE, imparARE, provARE, creARE, socializzARE

Descrizione progetto	Il Progetto nasce dall'intento collaborativo di due scuole dell'infanzia : ' Boccherini' e ' Montegrappa' appartenenti al medesimo Istituto Comprensivo 8 di Modena. Due scuole molto diverse strutturalmente: la prima, grande e comprendente 5 sezioni, di dimensioni più contenute e di tre sezioni la seconda; ma accomunate dal medesimo bacino di utenza, dalle medesime criticità, legate all'elevato numero di iscritti extracomunitari o appartenenti a famiglie con conclamati disagi economici e socio-culturali, e motivate in egual modo a fare delle nostre scuole oltre che agenzie intenzionalmente formative, luoghi aperti, di dialogo, sostegno, relazione, in una visione ' ecologica' o ' sistemica' che segue un rapporto di complementarità, unitario e articolato. Intendiamo con questo Progetto aprirci al contesto territoriale in chiave educativa anche in orario extra scolastico, selezionando gli interlocutori, strutturandone i contributi e raccogliendone le aspettative, rendendoli partecipi attivi e consapevoli. Il Progetto prevede la realizzazione di tre Moduli : uno riferito all'espressione corporea, il secondo all'espressione creativa e il terzo alla Multimedialità. I destinatari saranno i bambini, fino ad un numero di 25, di entrambe le scuole e sezioni che avranno evidenziato disagi negli apprendimenti, oppure provenienti da famiglie in evidente sofferenza culturale e/o socio-economica. La fascia oraria che abbiamo privilegiato è quella pomeridiana, pre-serale dalle 16 alle 18, la sede di realizzazione privilegiata sarà la scuola infanzia ' Boccherini ' che per la varietà e ampiezza di spazi interni ed esterni di cui è dotata è la più adeguata ai nostri fini. Le scelte metodologiche prendono l'avvio dalla creazione di laboratori che favoriscano l'apprendimento cooperativo, l'apprendimento attraverso la pratica, la ricerca azione, tutto incentrato sulla dimensione ludica, pur garantendo il rispetto dei tempi individuali. Per ciò che riguarda la valutazione, come elemento qualificante della proposta progettuale e dell'adeguatezza dei percorsi attivati, prevederemo osservazioni e verifiche dei risultati delle proposte didattiche, attraverso la rilevazione dei livelli di sviluppo-apprendimento in fasi diverse: - iniziale - per delineare le competenze in ingresso. - in itinere - per aggiustare, correggere, individualizzare gli interventi. - finale - per definire gli esiti formativi e la loro qualità e il significato dell'esperienza nella sua globalità.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo 8 di Modena comprende due sedi di scuola dell'Infanzia, due di Primaria e una di scuola Secondaria di I Grado, che si trovano in zone adiacenti al centro storico o nella prima periferia della città. Sono presenti attività sia di tipo artigianale sia commerciale, unitamente alla sede di un'importante industria meccanica. La popolazione è quindi costituita in gran parte da lavoratori dipendenti, ma anche da commercianti, artigiani e professionisti. Da vari anni si registra un numero consistente di alunni migranti provenienti da paesi interni ed esterni all'Unione Europea. Il livello socio- economico si presenta molto basso, anche tra le famiglie italiane. Sono inoltre presenti nella realtà scolastica famiglie non tradizionali e nuclei allargati.

Il territorio di competenza delle scuole dell'infanzia 'Boccherini' e 'Montegrappa' è caratterizzato da aree residenziali a forte insediamento urbano. Si tratta in parte di palazzoni a più piani, intercalati, in alcune aree più in prossimità del centro storico, a case mono o bifamiliari con giardino pertinenziale. La forte crisi economica degli ultimi anni ha decisamente peggiorato la situazione: poco lavoro, difficoltà nel mantenere quello posseduto, un diffuso malcontento, le famiglie sono accumulate da un forte senso di sfiducia e precarietà, che ricade malamente sulla serenità che dovrebbe essere garantita ai bambini, in un momento così importante come quello dell'infanzia.

Obiettivi del progetto

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

Il progetto si prefigge come obiettivo principale quello di integrare, perchè appositamente pensato in continuità e armonia con le attività del PTOF, innalzarne la qualità e amplificarne i risultati .

Per quanto riguarda gli Obiettivi Formativi e Trasversali:

- incentivare lo sviluppo dell'identità di ciascun bambino;
- sperimentare il piacere del movimento applicato a giochi individuali e di gruppo;
- favorire le capacità espressive attraverso l'uso di tecniche, materiali e strumenti vari e di recupero;
- esplorare le potenzialità che le nuove tecnologie offrono per applicare la logica alla risoluzione di problemi più o meno complessi;
- interagire con i compagni per raggiungere una corretta reciprocità di dialogo.

Obiettivi specifici :

- affrontare le attività in modo costruttivo e creativo dando voce alle proprie esigenze e sentimenti in modo adeguato;
- individuare quali schemi posturali e motori applicare alle attività proposte per gestirle autonomamente;
- relazionarsi positivamente con gli altri durante i giochi di movimento;
- impostare in modo originale la composizione e la struttura del suo prodotto.

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

Sono diversi anni che il rapido e radicale cambiamento dell'utenza delle nostre scuole ci ha obbligatoriamente impegnate in una valutazione o analisi dei bisogni senza di cui non avremmo potuto dare il via ad una serie consistente di modifiche sul piano didattico, operativo e gestionale.

Il numero di famiglie straniere che è domiciliata nell'area urbana di pertinenza delle scuole è elevatissimo, ma, non solo, negli ultimi anni anche bambini che vivono molto lontano si iscrivono e frequentano i nostri plessi, come per una specie di fidelizzazione, attuato con uno stretto passaparola tra famiglie. Così che per aggiornare la nostra offerta formativa abbiamo utilizzato tutti i mezzi a nostra disposizione, attivato commissioni, gruppi di lavoro, laboratori, percorsi specifici, finalizzati al contrasto del disagio, dell'emarginazione socio-culturale, al riconoscimento e alla valorizzazione delle differenze e dell'identità individuale.

Abbiamo fatto delle nostre scuole luoghi di confronto, scambio, opportunità, ascolto e relazione per garantire il reale superamento dei pregiudizi che così tanto nuociono alla società intera.

I confronti aperti durante le nostre intersezioni hanno condotto alla scelta dei moduli da sviluppare come proposta di questo progetto e ogni team sezione ha dopo attenta valutazione proposto i potenziali destinatari.

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.

Abbiamo soppesato attentamente, facendo anche simulazioni teoriche, le varie possibilità di apertura per lo svolgimento dei moduli del progetto, e nella nostra realtà specifica, la fascia pomeridiana dopo le 16 fino all'ora di cena, appare quella in cui le famiglie stentano di più a fornire attività formative, educative, divertenti a completamento di tutti gli sforzi a cui tende sicuramente la scuola, un po' per concrete difficoltà economiche, a volte per senso di inadeguatezza....

Pensando alle esigenze dei nostri bambini e delle famiglie, soppesando le garanzie alla frequenza che ci possono accordare, abbiamo stabilito lo svolgimento delle attività nella fascia pomeridiana pre-serale dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì.

In questa fascia oraria sono in servizio su turnazione i Collaboratori ATA, in modo da garantire la presenza di personale esperto e informato su struttura, servizi, gestione e manutenzione.

Inoltre, gli insegnanti dei due plessi, in base alla disponibilità accordata e ad un calendario condiviso, saranno presenti in una duplice veste: come tutor di supporto alle attività e alle famiglie per ogni evenienza educativa, didattica e come allievo in un percorso di crescita – formazione individuale.

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.*

Per quanto riguarda il modulo di Multimedialità, nel caso in cui il progetto venga finanziato, avremo necessità di avvalerci dell'intervento di un Animatore Digitale con conoscenze ed esperienze di programmazione con Coding ed utilizzo di robottini (Bee Bot, Lego we do, Cubetto), rapid prototyping e in particolare degli strumenti tecnologici specificatamente pensati per la fascia d'età 3/6 anni che è quella dell'infanzia, che ci interessa direttamente.

Per la realizzazione del modulo di Espressione Corporea, avremo bisogno di collaborare con una Associazione di promozione sociale, tra quelle iscritte al rispettivo Albo Regionale delle forme associative che abbiano nel proprio statuto, fra gli oggetti la Formazione in ambito Motorio, in grado di fornirci esperti adeguatamente formati per lavorare nella Scuola dell'infanzia, con possibilità di garantire continuità della prestazione nella conduzione del modulo progettuale.

Per il modulo di Espressione Creativa, gli esperti che selezioneremo tramite avviso pubblico o Bando di gara, dovranno possedere sicuramente conoscenze ed esperienze nel campo dell'Arte, in quanto essa rappresenta il centro del nostro modulo progettuale, ne è il fulcro e il punto d'equilibrio, ma, anche imprescindibili competenze pedagogiche, metodologiche e formative.

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.

Dal punto di vista metodologico utilizzeremo forme laboratoriali articolate in modo flessibile: osservare, discutere, progettare, fare insieme, l'apprendimento cooperativo, l'apprendimento attraverso la pratica e la ricerca azione.

I percorsi proposti hanno sempre una forte connotazione ludica che gradualmente conduce alla maturazione dell'esperienza necessaria per il proseguimento tecnico e imprescindibile per qualsiasi proposta fatta ai bambini di questa fascia d'età.

L'obiettivo è creare una specie di "gruppo di ricerca e apprendimento", guidato affinché vengano stimolate : la curiosità, la ricerca, la scoperta, la socializzazione, il proporre, in modo che ogni bambino si senta capace e sereno nel condividere con i compagni i vari momenti dell'esperienza.

A parer nostro la cifra innovativa del progetto è proprio data dall'idea di creare attività che si pongono in continuità e armonia con quelle curricolari e del PTOF, ma da realizzare in orario extrascolastico.

Per ciò che riguarda l'esperienza creativa abbiamo pensato ad attività che trasversalmente tocchino molti ambiti dello sviluppo delle competenze, in una veste di recupero e riciclo di materiali che è molto importante dal punto di vista sociale e civile. Invece la proposta di Robotica educativa l'abbiamo promossa in supporto alla strutturazione personale di tutti i futuri apprendimenti, pensando a bambini costruttori del proprio sapere!

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il PTOF che rappresenta “ l'identità culturale e progettuale” della scuola ed esprime gli obiettivi generali e specifici, educativi e didattici e le risorse umane, strumentali, tecnologiche, finanziarie, attivando rapporti interattivi e produttivi con il territorio, prevede per la scuola dell'infanzia, l'attivazione in questo triennio di progetti di :
ATTIVITA' MOTORIA, ARTE, GESTIONE SOCIALE, che si pongono decisamente in continuità con i moduli progettati per i PON.

Il progetto di attività motoria prevede l'opportunità di sperimentarsi all'interno di percorsi psicomotori caratterizzati dall'esperienza diretta con i materiali di gioco e da un preciso lavoro di percezione e regolazione delle abilità corporee attraverso il confronto con lo spazio, gli oggetti, i compagni. Il modulo di espressione corporea proposto nei PON condivide i medesimi obiettivi.

Il progetto di ARTE del PTOF si organizza creando laboratori al fine di motivare i bambini alla fruizione di opere d'arte. Il modulo progettuale di espressione creativa dei PON riprende e approfondisce il progetto sovraesposto, declinandolo in una DIMENSIONE AMBIENTALE molto ampia, per creare una "GRANDE SCUOLA VERDE" in cui sperimentare tutti i linguaggi espressivi.

Infine il “PROGETTO DI GESTIONE SOCIALE” prevede uno spazio scuola condiviso da bambini e famiglie, rappresenta la grande occasione della scuola di dialogare con la realtà esterna. Questo intento è sottinteso da tutto il progetto presentato.

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.

Essendo i destinatari del progetto un gruppo eterogeneo di bambini delle tre fasce d'età, di tutte le sezioni dei due plessi dell'infanzia del nostro Istituto Comprensivo, offriremo in modo il più possibile vario e flessibile opportunità di attività in piccolo, medio e grande gruppo, in intersezione o per età omogenee a seconda delle proposte e degli obiettivi preposti.

In particolare l'impostazione metodologica secondo un percorso ciclico, avrà la caratteristica di riprodursi ogni qual volta il livello di conoscenza stenti a modificarsi per evolversi verso nuovi obiettivi; perciò la scelta alla base di tutto è il rispetto dei tempi individuali di ogni bambino abile o disabile, esperto o impacciato, espansivo o introverso...

Consideriamo destinatari anche le insegnanti che presenteranno la loro disponibilità ad affiancare gli esperti nei moduli progettuali, si tratterà di una vera e propria formazione sul campo, in modo da aumentare o consolidare le proprie competenze e creare anche un filo d'unione con le attività curricolari.

Impatto e sostenibilità

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

Il senso più profondo della valutazione sta nella riflessione che richiede e promuove, tra i risultati e gli obiettivi che l'intervento formativo si prefigge di esprimere un giudizio di validità in previsione della prosecuzione o della sua correzione o trasferibilità o ripetibilità.

La nostra attenzione si concentrerà soprattutto sull'efficacia finalizzata al miglioramento dell'offerta formativa. Importante a tal fine è la formulazione degli Obiettivi contestualmente all'elaborazione del progetto e dei suoi moduli.

Quindi riferibili in modo specifico ad ogni modulo progettuale con ambiti e caratteristiche propri: specifici, misurabili, pertinenti, circoscritti nel tempo.

In modo trasversale l'osservazione sistematica e la rilevazione del gradimento e della comprensione attraverso test, disegni, conversazioni, la "scatola dei messaggi personali" come ulteriore feedback, garantiranno la raccolta delle informazioni necessarie.

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

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

La partecipazione alla candidatura è già stata condivisa nell'intersezione docenti con la componente genitori rappresentanti, per raccogliere pareri, motivazioni, sensazioni.

Nel momento in cui il progetto risulterà ammesso al finanziamento, verrà pubblicato sul sito del nostro Istituto Comprensivo e condiviso in questo modo con tutti gli utenti, verrà presentato in modo ampio ed esaustivo nelle assemblee di sezione e nelle intersezioni di plesso, dandogli massimo risalto e diffusione.

Importantissima per noi è la fase della Documentazione dell'intero progetto, in forma cartacea, fotografica, ma anche su supporti digitali e informatici perché soprattutto questa fascia d'età trae notevoli benefici dal rivedere e riprendere esperienze svolte, ne permette il consolidamento. Ma, anche perché una buona documentazione permette a colleghi in cerca di stimoli di usufruire di materiale pronto all'uso.

Pensavamo anche ad un allestimento temporaneo e a lungo termine di alcuni spazi della scuola con materiali documentativi per illustrare i percorsi progettuali, per testimoniare quello che di bello, utile e interessante si può fare nella scuola se si lavora in sinergia.

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 presenterà agli alunni e alle famiglie le attività prima dell'inizio effettivo di ogni modulo. Le famiglie saranno coinvolte durante lo svolgimento di alcuni laboratori specificatamente pensati per vederli partecipi attivi, sia per offrire loro occasione di vivere in prima persona l'entusiasmo dei bambini, che per consolidare l'idea di Scuola come reale luogo di scambio.

Il modulo di "Robotica", ad esempio, prevede l'utilizzo di robot e altri strumenti tecnologici. Ogni bimbo avrà la possibilità di costruire una storia, un racconto in cui il robot risulta il personaggio principale e il loro vissuto lo sfondo. Durante la creazione della storia è previsto il contributo creativo e il sostegno emotivo delle famiglie. Si prevede di registrare i racconti dei bambini e di montare con le immagini un video, che sarà condiviso al termine del modulo con tutta la comunità educante.

Questo modo di coinvolgere le famiglie, cioè sia in aspetti molto operativi e concreti, che per il contributo emotivo e il supporto che possono dare ai bambini, rappresenta la scelta stilistica del nostro approccio metodologico a tutte le attività progettate.

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
Arte	18	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
Educazione alla motricità	18	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
Gestione sociale	18	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
Fruizione, durante l'ultima uscita prevista per il Modulo di Espressione Corporea, della vasca dedicata alle prime esperienze di acquaticità presso le Piscine Pergolesi di Modena, in gestione alla società Pergolesi Sport.	1	Pergolesi Sport	Accordo	1996/4a	11/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
L'Istituto Comprensivo 5 di Modena si rende disponibile a collaborare al Progetto.	MOIC84300E 5 I.C. MODENA	2025/4a	12/05/2017	Sì
L'Istituto Comprensivo 1 di Modena si rende disponibile a collaborare al Progetto.	MOIC84100V 1 I.C. MODENA	2023/4A	12/05/2017	Sì
L'Istituto Comprensivo 3 di Modena si rende disponibile a collaborare al Progetto.	MOIC840003 3 I.C. MODENA	2012/4A	12/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

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

A spasso coi Robot... e non solo	€ 5.682,00
Giocare nel Mondo con gli elementi naturali	€ 5.682,00
AMBIENTE come ALFABETO	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Multimedialità

Titolo: A spasso coi Robot... e non solo

Dettagli modulo

Titolo modulo	A spasso coi Robot... e non solo
Descrizione modulo	MODULO Robotica educativa nella scuola dell'Infanzia, percorsi di making e coding. L'intervento sarà rivolto ad un gruppo di bambini di 5 anni delle due scuole d'infanzia coinvolte, prevede percorsi extracurricolari da sviluppare attraverso attività didattiche innovative. Il modulo di 30 h sarà articolato in incontri settimanali di 2 ore cadauno. OBIETTIVI FORMATIVI E TRASVERSALI - permettere l'attivazione di esperienze personali e di gruppo per l'apprendimento in ambienti laboratoriali con particolare riferimento agli alunni in difficoltà e alla disabilità - sviluppare il pensiero computazionale orientato alle competenze trasversali e delle attitudini personali per favorire la personalizzazione dell'intervento (inclusione) - aprire la scuola al territorio in orari non istituzionali ampliando l'offerta formativa, la creazione di ambienti di aggregazione in risposta alle carenze del territorio, in un contesto di apprendimento/socializzazione continuo - promuovere la didattica attiva, laboratoriale, la robotica educativa - trasferire le competenze del pensiero computazionale in un contesto multidisciplinare per risolvere situazioni (problem solving, spirito critico, ...) - arricchire le conoscenze reciproche attraverso lo scambio per la ricerca di soluzioni condivise e sostenibili (cooperative learning, apprendimento peer to peer) - promuovere una progettazione verticale, robotica educativa e internet delle cose. OBIETTIVI SPECIFICI ? recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio; ? sviluppare autonomia operativa; ? sviluppare attenzione ,concentrazione e motivazione; ? sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all'attività proposta; ? fare esperienza di lavoro di gruppo, condivisione e collaborazione; ? favorire l'integrazione di alunni diversamente abili; ? favorire l'integrazione di alunni stranieri; ? favorire lo spirito collaborativo; ? stimolare il pensiero creativo; ? accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima; ? sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi; ? acquisire un semplice linguaggio di programmazione;

? sviluppare il pensiero computazionale,
? conoscere le modalità di costruzione e programmazione di un robot;
? imparare ad usare un programma di coding;

ATTIVITA' PREVISTE E FASI OPERATIVE

Programmazione e utilizzo di robottini, rapid prototyping, uso di strumenti tecnologici (open source e open hardware), interazione con l'ambiente.

Con i robottini, l'apprendimento diventa un'esperienza accattivante che favorisce la collaborazione e la condivisione tra gli alunni e con l'insegnante.

Con questa innovazione didattica si semplifica il passaggio dall'astratto al concreto.

La didattica laboratoriale del 'fare' facilita i percorsi di apprendimento, rende i bambini protagonisti dell'apprendere, attori di una didattica attiva.

Attraverso un personaggio sfondo integratore, l'esperto si avvicina agli alunni con lettere e storie coinvolgenti, che presentano i robottini rendendoli personaggi attivi della storia e del loro vissuto.

Alla costruzione del robot si associa uno storytelling cartaceo e digitale del racconto a cui prevediamo partecipino anche i genitori per supportare dal punto di vista emozionale la condivisione di esperienze personali o gli spunti creativi dei loro bambini.

L'ape viene travestita a seconda dei personaggi e segue un percorso con l'aiuto della narrazione a voce e con l'aiuto della lim e della digitalizzazione vocale.

Si aggiunge anche la programmazione del coding con scratch per la piccola ape.

Percorsi strutturati vengono realizzati anche con i Lego we do e Cubetto.

METODOLOGIA, STRUMENTI E TEMPI

Si utilizzerà la didattica laboratoriale, l'apprendimento cooperativo, il PBL (Project based learning), l'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating), il peer education, il peer teaching e la ricerca azione.

Il tutto orientato allo sviluppo delle competenze di base della scuola dell'Infanzia.

Gli Strumenti: carta e penna, google documenti, word, google drive, quick. L'ape Bee bot, i lego we do, Cubetto, prendono vita con percorsi e costruzioni.

I bambini lavorano in gruppo alternando i compiti con la regia dell'esperto.

DOCUMENTAZIONE

Il progetto si conclude con un video rappresentativo di tutto il lavoro condiviso con la scuola e i genitori.

Una repository on line documenta con foto e file il lavoro svolto.

VALUTAZIONE

La valutazione della competenza digitale è particolarmente importante, perché consente di mettere in evidenza le conoscenze del soggetto e come è in grado di utilizzarle in maniera consapevole in contesti e compiti differenti.

Si procederà attraverso l'osservazione sistematica e la rilevazione del grado di gradimento attraverso test e disegni, oltre al feedback proposto attraverso "la scatola dei miei messaggi".

Risultati attesi: sviluppo del pensiero computazionale, buon utilizzo di strumenti e robot educativi, sviluppo delle competenze sopra elencate e quelle legate alla programmazione, interdisciplinarietà, collaborazione e condivisione.

Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Multimedialità
Sedi dove è previsto il modulo	MOAA845013 MOAA845024
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)

Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A spasso coi Robot... e non solo

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

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: Giocare nel Mondo con gli elementi naturali

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giocare nel Mondo con gli elementi naturali

Descrizione modulo

Il CORPO, attraverso il movimento, è il mezzo privilegiato di esperienze e di conoscenza di se stessi e della realtà, oltre che di espressione e comunicazione con l'altro. Su questo principio, le attività che stimolano la pratica, l'esperienza e l'espressione, concorrono a strutturare un itinerario di esplorazione che caratterizza i gradi di maturazione di competenze e dovrebbe essere proposto ai bambini al fine di favorire lo sviluppo cognitivo, relazionale e anche affettivo.

OBIETTIVI FORMATIVI

Nel nostro progetto le esigenze del bambino rappresentano in ogni momento il fulcro dell'esperienza motoria .

I bisogni dei bambini si collocano all'interno di cinque dimensioni fondamentali:

1. Fisiologico funzionale: pulsione al movimento e sviluppo delle grandi funzioni vitali.
2. Sociale: bisogno di affinare la propria personalità, la comunicazione e la socializzazione .
3. Funzione cognitiva: bisogno di scoprire e sperimentare le proprie potenzialità corporee, motorie e percettive , oltre all'organizzarsi nello spazio e nel tempo.
4. Funzione creativa: bisogno di assumere ruoli fantastico –reali in cui spaziare.
5. funzione affettiva: esprimere gradimento e scelte, rinforzo delle relazioni e condivisione dei bisogni .

ATTIVITA' PREVISTE

I destinatari delle attività sono i bambini di 3, 4, 5 anni, delle due Scuole dell'infanzia coinvolte.

Gli Assi culturali di riferimento del progetto sono :

1. il BOSCO: dal basso all'alto
2. la NEVE: il caldo e il freddo
3. il PRATO: vicino e lontano
4. l'ACQUA: asciutto e bagnato.

Ma anche : i frutti, gli animali, le foglie, i colori e i rumori
il modo diverso di camminare, l'equilibrio
i fiori, i profumi, gli insetti, i colori
l'equilibrio, il sopra e il sotto, il davanti e dietro

Il progetto si articola su 4 moduli che prevedono a riferimento gli ambienti naturali, prende avvio dal mese di Ottobre e terminerà nel mese di Maggio .

La frequenza degli incontri è settimanale, nella fascia oraria compresa fra le 16,00 e le 18,00.

Ogni modulo si inaugura con un'uscita nell'ambiente e di seguito 3 incontri tematizzati presso la struttura scolastica:

BOSCO : Uscita sabato mattina (4h), più 3 incontri a scuola di 90 minuti di ATTIVITA' NEVE/MONTAGNA : Uscita sabato mattina(4h), più 3 incontri a scuola di 90 minuti di ATTIVITA'

PRATO / FIORI : Uscita sabato mattina (2h) più 3 incontri a scuola di 90 minuti di ATTIVITA'

ACQUA / PISCINA : Uscita sabato o domenica mattina (2h) più 3 incontri a scuola di 90 minuti di ATTIVITA'.

Un primo momento di accoglienza, nel quale viene presentata l'attività ai bambini e vengono CONDIVISE le regole dei giochi; la parte centrale, nella quale attraverso l'uso di diversi materiali (cuscini, palle, teli di stoffa) e tecniche (racconto di una storia, proposta o partecipazione ai giochi da parte dell'operatore) si stimola nei bambini la produzione di giochi spontanei di tipo motorio, simbolico e rappresentativo; la parte conclusiva, dedicata alla chiusura dell'attività tramite un rituale di saluto, di VERBALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA volto a raccogliere le suggestioni, fissare le emozioni e le esperienze, permettere ai bambini di "uscire" dalla dimensione del gioco e tornare al quotidiano.

L'attività si svolgerà in locali messi a disposizione dalla scuola, in condizioni climatiche

favorevoli le attività si svilupperanno integralmente nell'area cortiliva esterna .

Le attività sono proposte ad un numero massimo di 25 bambini e gli incontri previsti in sede, della durata di 90 minuti .

Le uscite tematiche e periodiche, presuppongono, oltre ai 90 minuti di attività, il tempo di percorrenza da e per l'ambiente prescelto .

METODOLOGIA

La metodologia prevista è quella del gioco come fattore determinante per la crescita psicologica del bambino: le più recenti correnti di pensiero ritengono che il bambino possa essere protagonista della sua crescita solo attraverso esperienze che gli permettono di 'dirsi' nel rapporto con se stesso, gli altri, gli oggetti e l'ambiente.

All'interno della seduta di Pratica Psicomotoria Educativa, il tempo e lo spazio sono luoghi privilegiati nei quali i piccoli sono liberi di esprimersi, di comunicare e di operare, secondo il loro modo di essere, con il mondo circostante

Occorre quindi che il bambino conosca e sperimenti tutte le forme praticabili di gioco a contenuto motorio , dai giochi liberi a quelli di regole , dai giochi con materiale a quelli simbolici in diversi ambienti , e diversi elementi.

In questo quadro di riferimento educativo si evidenzia il valore dell'attività in AMBIENTI DIVERSI , UN PRATO , UN BOSCO , LA NEVE , L'ACQUA

Fin troppo semplice collegare i diversi ambienti individuati alle stagioni , che scandiscono anche il percorso di frequenza scolastica , che inizia in autunno , attraversa l'inverno , celebra la primavera , e festeggia l'estate.

Questo stesso ciclo naturale , attraversa la crescita del bambino , alternando le fasi di turgor e proceritas.

L' impostazione metodologica del percorso che andremo a proporre sarà centrata sulla proposta ludica che, gradualmente conduce alla maturazione dell'esperienza necessaria per il proseguimento tecnico del percorso.

In particolare i giochi, le attività libere, saranno guidate affinché favoriscano:

- ? La curiosità
- ? La ricerca
- ? La scoperta
- ? La socializzazione dell'esperienza
- ? La capacità di fare proposte

Si tratterà di un percorso ciclico, che avrà la caratteristica di riprodursi ogni qualvolta il livello di conoscenza debba modificarsi per evolversi verso nuovi obiettivi.

La scelta che abbiamo fatto, ci garantisce il rispetto dei tempi individuali di ogni bambino abile o disabile che sia, esperto o impacciato, espansivo o introverso.

Il rispetto dei tempi ha un significato profondo, determinante nell'intervento educativo di attività, rivolta a bambini disabili, portatori di handicap.

Il mondo emozionale conosciuto che rappresenta ogni bambino in età evolutiva, aumenta la sua complessità quando questo bambino sia disabile.

Spesso la complessità degli interventi educativi con bambini disabili, fonda le sue radici nelle paure, nelle incertezze, nei pregiudizi del mondo dei normodotati.

Non crediamo esistano ricette, siamo consapevoli che qualsiasi patente non abilita in realtà fino in fondo nessun educatore, tanto meno quando questo deve intervenire su e con bambini handicappati.

Crediamo che la scelta del rispetto, della conoscenza e disponibilità, possano dare un significativo valore dell'esperienza.

LA GUIDA

Tramite l'attività, azione motoria volontaria e libera, il bambino sperimenta il piacere di giocare con il corpo e può quindi scoprire lo spazio, costruire e distruggere, simulare ed immaginare , giocare con le proprie immagini, fantasie e paure;

il piacere di conoscersi, di diventare grande, di creare, di rappresentare (ovvero il processo che va dall'azione al pensiero) oppure semplicemente di stare tranquillo; il piacere di stare insieme, riconoscersi, condividere e collaborare, e soprattutto la possibilità di vincere le paure e di sentirsi forte e protetto.

La guida a questa esplorazione , è soggetto attivo nel percorso di scoperta , poiché

nell'interazione fra Le esperienze , ogni momento può nascondere nuove espressioni , manifestare nuove attitudini e stimolare quindi curiosità ed interessi , che , se assecondati , promuovono la strutturazione di competenze .

La figura dell'educatore quindi è manifestata in un ruolo attivo , insieme , bambino ed educatore percorrono il percorso ed insieme , cambiano e si modificano perche le esperienze strutturano nuove capacità e quindi interessi ed emozioni.

TEMPI E STRUMENTI

I tempi e le attività vengono modificati dall'operatore a seconda delle situazioni che si creano nel contesto della seduta. Esempi di alcune di queste variabili sono l'età cronologica e l'età di maturazione dei bambini, le relazioni che i piccoli instaurano tra loro, i giochi che vengono avviati all'interno dell'attività. Per incentivare il coinvolgimento delle famiglie nella vita scolastica dei bambini e favorire la relazione e il gioco con i propri figli, si proporranno lezioni genitori-figli, nelle quali l'operatore stimola e facilita il genitore ad entrare in relazione e mettersi in gioco con il proprio bambino.

Le attività prendono stimolo dalle risposte e interessi espressi e, nel caso del progetto in questione sono necessariamente legati agli ambienti individuati: FOGLIE per l'autunno , NEVE/GHIACCIO per l'inverno, FIORI per la primavera e ACQUA per l'estate .

I materiali didattici, anche sviluppati da materiali di recupero, saranno selezionati ed individuati coerentemente con il tema affrontato in quel momento.

VALUTAZIONE

Durante l'attività potranno essere utilizzate dall'operatore griglie di valutazione psicomotoria, che permettono di:

- rilevare le problematiche presenti nel gruppo o che presentano i singoli;
- suddividere i bambini in gruppi omogenei tra loro;
- differenziare le difficoltà manifestate da ogni bambino;
- valutare costantemente i progressi del bambino;

La valutazione psicomotoria è una scelta metodologica che si realizza solo nel lavoro di teme al tema prescelto .

- Sarà proposta una lezione genitore-bambino, durante l'orario pomeridiano, per permettere ai genitori di vedere in prima persona come viene svolta l'attività e partecipare con i loro bambini in particolare , possono essere coinvolti durante le uscite in ambiente naturale .

OPERATORI

Gli operatori che condurranno le attività saranno selezionati fra esperti nel lavoro con bambini delle scuole dell'infanzia.

L'educatore motorio di un percorso come quello individuato sarà ulteriormente selezionato fra quelli che , nel garantire continuità didattica, abbia anche le competenze necessarie per condividere i percorsi di esplorazione negli ambienti naturali prescelti . Comunque sarà assistito nella relazione da un supervisore e coordinatore del progetto .

Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	MOAA845013 MOAA845024
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giocare nel Mondo con gli elementi naturali

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

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)

Titolo: AMBIENTE come ALFABETO

Dettagli modulo

Titolo modulo	AMBIENTE come ALFABETO
Descrizione modulo	Il progetto è ispirato al metodo dell'educazione attiva, che intende offrire la possibilità di sperimentare e misurarsi con il "reale" costruendo un clima di ricerca che vede nel laboratorio e nella sperimentazione la riscoperta del piacere di scoprire. Imparare facendo può essere la sintesi delle proposte che verranno fatte ai bambini offrendo loro la possibilità di integrare le aree disciplinari con esperienze dirette che favoriscano metodologie di valorizzazione della scoperta e della complessità . L'ambiente fa "esplodere" conoscenze e fantasia. E' forse la sede più adatta dove sperimentare, pensare, inventare la realtà sociale e naturale. Il connubio di arte, storia, natura e cultura rende ancor più possibile e affascinante costruire percorsi di conoscenza e scoperte. Questa grande scuola verde con le sue diverse "aule" nelle quali sperimentare linguaggi, espressioni, apprendimenti può offrire proposte precise a chi si occupa della crescita e dello sviluppo dei bambini. L'uso dell'ambiente come sussidiario attivo mira a far sì che i linguaggi, i paradigmi e i simboli dei libri di testo e la teoria delle lezioni in aula acquistino significatività e riscontro diretto nell'esperienza pratica. OBIETTIVI SPECIFICI - Sviluppa le capacità percettive, visive, manipolative. - Esplora i diversi mezzi espressivi e sperimenta tecniche grafiche e pittoriche diverse. - Allena la fantasia, l'immaginazione, la creatività, il senso estetico e artistico. - Organizza, modifica, progetta interventi sull'ambiente. - Valorizza le proprie esigenze espressive in chiave progettuale per rilanciare temi da sviluppare individualmente o in gruppo. METODOLOGIA e STRUMENTI Il laboratorio è lo strumento privilegiato per confrontarsi sulle teorie, per integrare il linguaggio simbolico attraverso momenti di operosità creativa che esaltino la progettualità a scapito dello stereotipo, che inducano alla cooperazione e al confronto attraverso modalità diversificate di risoluzione dei problemi . Quale maggior accesso alle conoscenze se non quello che si conquista con le mani, con il

corpo, con il passaggio poroso da una disciplina all'altra, con l'osservazione diretta delle cose e dei risultati raggiunti.

Ambiente come natura popolato da molte forme, figure e materiali affascinanti con cui è bello lavorare, immaginare, creare.

Le forme della natura ci suggeriscono alfabeti inconsueti, i colori dell'ambiente ci spingono a inventare racconti inediti. Fiori, foglie, sassi, sabbia, rami, conchiglie diventano originali protagonisti che predispongono all'osservare, al capire e sentire la natura e il mondo che ci circonda con occhi più attenti.

L'ambiente ha sempre stimolato leggende, storie, fantasie, paure, meraviglie: è un inesauribile contenitore di saperi, un inevitabile suggeritore di trame, un indispensabile sussidio alla conoscenza.

Le attività proposte seguiranno proprio una procedura matematica dell'imparare osservando - decifrando - inquisendo, per un apprendimento attivo ed emotivamente coinvolgente. che permetteranno di associare le immagini al racconto, di costruire sequenze e supporti necessari alla narrazione.

I moduli progettuali intendono integrarsi con il programma curricolare e porsi come l'inizio di un percorso di ricerca-azione che ogni singola classe potrà autonomamente proseguire.

Qui di seguito le strategie e la metodologia educativa che sottende le attività:

- sollecitare il bambino all'ascolto e all'osservazione
- rispettare i tempi e i ritmi di apprendimento
- riscoprire la manualità e la capacità di progettazione autonoma come possibilità creativa di risoluzione delle difficoltà
- colorare di una tonalità affettiva gli oggetti costruiti, riflettere sull'uso e sul consumo dei materiali
- valorizzare le relazioni interpersonali introducendo la dimensione ludica come catalizzatrice della comunicazione adulto/bambino
- progettare con l'insegnante percorsi successivi di approfondimento didattico
- dare visibilità all'esterno del processo compiuto organizzando momenti collettivi (mostre, esposizioni, feste...) e producendo materiali didattici

ATTIVITA' PREVISTE

Con un gruppo di 25 bambini circa, nelle ore pomeridiane comprese fra le 16 e le 18, una volta a settimana si affronteranno attività seguendo diversi itinerari di lavoro per sensibilizzare all'"uso" dell'ambiente come un contesto prezioso con cui costruire una preferenza amichevole dove poter continuare una ricerca che attraversi trasversalmente tutta la storia formativa del bambino.

In particolare:

SCULTURE VERDI: LE FORME DI GIACOMETTI

L'ambiente con le sue diverse forme ci suggerirà un lavoro d'immaginazione per rendere poetico un pezzo di ramo.

Rappresentare con la natura, guardare oltre il significato delle cose, percepire contorni, sagome, personaggi, allontanandoci dallo stereotipo. Con semplici rametti si creeranno individui, personaggi... tipi bizzarri ispirati alle sculture esili e filiformi di Giacometti: danzatori, lottatori, uomini di una folla urbana...

RITRATTI NATURALI ALL' ARCIMBOLDI

Giocare con l'identità, con la propria immagine, con gli indizi del proprio e dell'altrui viso sono modi di esprimersi che il bambino inizia a sperimentare per comunicare gioia, tristezza, rabbia, stupore, potere... In questo laboratorio gli elementi naturali sono stati utilizzati per connotare i tratti del viso dipingendo e giocando con i colori e le forme della natura.

ERBARIO FOSSILE

La creta è il materiale naturale per eccellenza. Fatto di acqua e terra, consente l'osservazione di fenomeni scientifici frequenti e primordiali come l'impronta di un fossile che vi rimane custodita per lungo tempo. Pertanto il laboratorio si presta sia all'attività di manipolazione che all'apprendimento dell'antica tecnica artigianale del laminatoio, che permette al bambino un' immediata visibilità del fenomeno.

PAGINE DI NATURA

Pagine tridimensionali mobili per costruire un erbario: su una struttura a leva tira e alza si può comporre un divertente diario naturale per illustrare e catalogare le erbe di bosco o del giardino della scuola.

GLI IKEBANA

Quest' " arte del comporre " fa sì che la semplice bellezza dell'elemento naturale diventi protagonista di un contesto prezioso.

L'elemento naturale anche il più semplice può invitarci se ben osservato a una ricerca estetica che valorizza il particolare, la forma, il rimando a simboli antichi. Si parte dalla raccolta di elementi naturali che serviranno poi a dare al bambino la possibilità di progettare e sperimentare nuove combinazioni compositive

LE FORME DIFFERENTI NELL'AMBIENTE

Ogni forma di vita, anche quella più minuscola e apparentemente insignificante è, se osservata e compresa, un territorio magnifico di armonia e bellezza. La superficialità, non solo nel guardare, ma anche nell'accontentarsi di quel che si conosce, rende tutto piatto e poco interessante. È l'esploratore veramente curioso quello che riesce a provare meraviglia e gioia nella scoperta.

La tecnica impiegata è in prevalenza quella del collage con carte precedentemente preparate utilizzando colori acrilici. Ispirati alle illustrazioni di Gek Tessaro in particolare i temi da illustrare saranno:

"Gli Alberi" - L'importanza dell'albero nell'equilibrio dell'ecosistema.

"L'acqua è il cielo dei pesci" - Le forme e i colori imprevedibili degli abitanti del mare.

BURATTINI IN VERDE VEGETALE

I burattini sono veri e propri strumenti di comunicazione; il bambino prova e costruisce le giuste espressioni attribuendo al burattino una forte carica affettiva ed emozionale in un inevitabile gioco d'identificazione.

Anche qui gli elementi naturali possono diventare protagonisti con le loro forme di inusuali e particolari visi, facce ed espressioni.

Una felce diventa una splendida capigliatura, una ghianda un curioso copricapo...

Una singolare compagnia di personaggi di teatro minimo pronta ad entrare in scena in modo del tutto "naturale" .

I GIARDINI ZEN

L'elemento naturale anche il più semplice può invitarci se ben osservato a una ricerca estetica che valorizza il particolare, la forma, il rimando a simboli antichi. Gli elementi li abbiamo trovati strada facendo: sassi curiosi, ciottoli singolari, rami sinuosi....

Questo laboratorio esalta la bellezza artistica dell'elemento naturale per farlo diventare protagonista di un contesto prezioso.

IL BESTIARIO FANTASTICO

Ai bordi del fiume o in giedrino strani animali: mostri dalle mille zampe, teste di cavallo, uccelli senza ali, pupazzi scolpiti, arenati tra i sassi, abbandonati dall'usura del tempo. Si raccolgono legni galleggianti, rami rotti, piante sradicate, ciottoli multiformi. Ad ogni

elemento si dà un senso e una forma, bocca o sguardo, volo o posa irrigidita. Poi si va oltre al significato dell'oggetto, per reinventarlo. Il rifiuto diviene tesoro, il pezzo rotto sostegno, il particolare insignificante elemento significativo.

LEGGERE L'ACQUA

Oltre l'esperienza concreta, quotidiana che ognuno di noi fa con l'elemento acqua c'è anche da considerare un itinerario spesso sconosciuto e inusuale riguardante l'aspetto simbolico e immaginario. I miti, i racconti, le leggende, i simboli religiosi, i modi di dire, le locuzioni e gli aforismi parlano dell'acqua e la fanno parlare.

Per parlare dell'acqua si possono realizzare due tipi di libri:

- libri d'acqua dove le immagini e gli elementi delle pagine sono in continuo divenire, pagine fluide e sensibili che si trasformano al solo sfogliarle
- libri codice di creta fatti in tavole di terracotta, con materiale vario disposto in maniera tale da costituire un codice espressivo personale: un libro che fa ricorso all'immaginazione, all'osservazione, al ritmo e all'armonia.

MACCHINE AD ACQUA

Da sempre l'uomo utilizza la forza dell'acqua. Naviga, produce elettricità, utilizza il vapore... Ha inventato le barche, i mulini, le centrali idrauliche... Dall'acqua sono nate le civiltà, le economie, le abitudini di vita. Uno dei principali impieghi dell'energia idraulica era quello di macinare il grano per ottenere la farina.

Possiamo progettare delle ruote un po' speciali: gli ingranaggi, per vedere come la forza dell'acqua genera movimento e questo può essere trasformato, trasferito e utilizzato grazie a ruote dentate. Costruendo un prototipo di mulino e facendolo funzionare si comprende come l'energia possa trasformarsi da idraulica a meccanica.

ACQUA E COLORE

In pittura con le tempere, gli acrilici, gli acquerelli l'acqua si mescola, si spande, si insinua.

L'acquerello vive dell'acqua. L'acqua si mescola ai pigmenti, permette loro di espandersi e fissarsi in maniera bizzarra. Con questa attività si supera l'elemento figurativo per lasciarsi guidare unicamente da una ricerca cromatica. Una goccia può diventare un fiore, un albero, un bosco, uno gnomo...

Il colore a olio rifugge l'acqua. L'acqua lo fa galleggiare, si forma uno strato superficiale e i colori si compenetrano. Si riscopre così l'antica tecnica artigiana della carta marmorizzata.

IL DIARIO DEL TEMPO NATURALE

La vita dell'uomo è indissolubilmente legata a quella della natura e anche gli artisti di tutte le epoche si sono interrogati sul rapporto tra l'uomo e gli elementi naturali. Cercheremo, con questa esperienza, di osservare ciò che ci circonda con gli occhi dell'artista, utilizzando tutti i nostri sensi, ascolteremo i suoni, coglieremo gli odori e i sapori, toccheremo, guarderemo e faremo tutto ciò che sempre più raramente abbiamo il tempo di fare davanti a un paesaggio naturale, dimenticando la fretta che ormai caratterizza la nostra vita. Entreremo in una dimensione temporale che non ha niente a che fare con l'orologio, scandita da piccoli ma straordinari avvenimenti come il germogliare di un seme o lo sbocciare di un fiore.

FACCE DI BUCCIA

Molti artisti dell'Art Brut hanno recuperato degli "scarti" per farne delle opere d'arte. Philippe Dereux fa parte di questi artisti. Il suo bellissimo "Piccolo trattato delle bucce" comincia così: "Avevo comprato al mercato Vence degli enormi carciofi bretoni. Il gambo era particolarmente grosso e lungo. Senza dubbio è stato questo che mi ha spinto a

tentare qualche cosa con i carciofi, e anche la prospettiva un po' infantile di tagliare col coltello, come si taglia un salame, delle rondelle di gambi di carciofo". Da quel momento l'artista utilizza la buccia di carciofi, cetrioli, melanzane, zucchine, patate, come colori per i suoi quadri.

Ogni bambino dovrà portare a scuola un frutto preferito, che dovrà sbucciare e mangiare. Con le bucce poi dovrà inventarsi una faccia, utilizzando il maggior numero di pezzi di buccia disponibili. Le bucce verranno incollate con molto vinavil su una tavoletta di compensato o di cartone rigido

INSETTI METROPOLITANI

Gli esseri viventi sono in continua evoluzione per meglio adattarsi all'ambiente che muta: c'è chi per sopravvivere deve scomparire, mimetizzarsi e giorno dopo giorno diventare esperto nell'arte di nascondersi. Nel parco cittadino quello che potreste credere un seme di acero forse non lo è, guardatelo meglio e magari scoprirete che si tratta di un "acerus moschito" o invece di una semplice carta di caramella posata a terra potreste trovare una "delicious zanzara"! Attenzione a dove mettete i piedi, la vostra passeggiata potrebbe diventare una grande avventura... Avete capito il gioco? Tutti a caccia di reperti per trasformarli in insetti mutanti metropolitani.

DOCUMENTAZIONE

Tutti i prodotti realizzati faranno parte di una vera e propria mostra, galleria espositiva all'interno delle scuole, in modo che l'itinerario compiuto assuma pieno significato per i soggetti coinvolti nella misura in cui può venire rievocato, analizzato, ricostruito e socializzato e per tutti i soggetti della comunità educativa rappresenti la possibilità di informazione, riflessione, confronto.

Verrà anche ripreso con tecnologie audiovisive tutto il percorso di svolgimento che ha portato alla realizzazione finale e trasferito su supporti digitali fruibili da tutti gli interessati.

VALUTAZIONE

Si procederà alla raccolta – rilevazione tramite check-list utilizzando scale di valutazione, in riferimento al gradimento delle attività proposte, all'efficienza dell'organizzazione scolastica, alla attendibilità culturale, progettuale, pedagogica e didattica della scuola stessa intesa come sistema complesso di relazioni e contesti .

Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Sedi dove è previsto il modulo	MOAA845013 MOAA845024
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: AMBIENTE come ALFABETO

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

Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Insieme è più bello...

Descrizione progetto

Il progetto nasce con l'intento di ampliare le azioni della Scuola nel suo duplice ruolo educativo e sociale, per promuovere la crescita complessiva e il successo formativo degli alunni e delle alunne, puntando sul recupero e sul consolidamento delle competenze di base.

La crisi cronica che regna in Italia ha ripercussioni anche sul successo scolastico di un alto numero di studenti. Esemplificativa è la percentuale di NEET (Not Engaged in Education, Employment or Training) che in Italia, secondo le ultime statistiche, si aggira intorno al 26%, rispetto alla media del 15% dei Paesi OCSE.

Da più parti si suggerisce di mettere in atto una rivoluzione organizzativa della Scuola, che deve essere in grado di considerare 'ciascuno' e 'tutti', alla cui base ci sia un vivace dialogo e una vera collaborazione tra tutti gli attori della comunità educante: una alleanza educativa.

Per contrastare i fenomeni e? necessario stimolare la motivazione, il piacere di venire a scuola, la partecipazione attiva alle proposte e il senso di appartenenza al territorio. La nostra Scuola ha visto aumentare negli ultimi anni in maniera esponenziale gli alunni che, per svariati motivi, vivono situazioni di rilevanti difficoltà? linguistiche, economiche e sociali. Spesso manca loro il supporto di una famiglia presente che li guidi e li aiuti a vivere serenamente il percorso di crescita. La presente proposta progettuale e? pensata per offrire loro delle opportunità formative, occasioni di scambio e confronto con persone esperte in luoghi anche diversi dall'aula, in tempi piu? distesi rispetto alla didattica tradizionale, durante i quali sperimentare se stessi in contesti alternativi e nuovi.

Il titolo del Progetto "Insieme è più bello..." e? esemplificativo del significato del nostro intervento che vuole sottolineare la funzione della Scuola quale 'comunità educante', capace di offrire occasioni di formazione di sicuro valore in un contesto sereno, dove sentirsi a proprio agio, magari anche divertendosi tutti insieme.

La presente proposta progettuale si sviluppa in percorsi rivolti a tutti gli alunni delle scuole primarie e della secondaria dell'Istituto Comprensivo 8 di Modena ed è articolata in sette moduli, tutti di trenta ore.

In particolare, per le due sedi di Primaria si è strutturata l'offerta in:

- un modulo di Lingua inglese, dal titolo "Insieme più bello...imparare in inglese", rivolto alle classi quarte e quinte;
- un modulo di Matematica, "Insieme è più bello...fare coding", pensato per gli alunni delle classi terze e quarte;
- due moduli di Italiano per Stranieri, "Insieme è più bello ...fare pragmatica" , il primo per le classi seconde e terze, mentre il secondo per le classi quarte e quinte.

Gli alunni e le alunne della secondaria di I Grado avranno la possibilità di aderire alle proposte di:

- un modulo di Scienze, "Insieme è più bello...osservare, sperimentare, conoscere", pensato per le classi seconde e terze.
- un modulo di Lingua inglese, "Together is better...London calling", anch'esso dedicato alle seconde e alle terze.
- un modulo di Italiano per Stranieri, "Insieme è più bello...imparare l'italiano", per le prime, le seconde e le terze.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo 8 di Modena comprende due sedi di scuola dell'Infanzia, due di Primaria e una di scuola Secondaria di I Grado, che si trovano in zone adiacenti al centro storico o nella prima periferia della città. Nei quartieri in cui opera la Scuola si alternano insediamenti di edilizia popolare ed altri di tipo residenziale. Sono presenti attività sia di tipo artigianale sia commerciale, unitamente alla sede di un'importante industria meccanica. La popolazione è quindi costituita in gran parte da lavoratori dipendenti, commercianti, artigiani e professionisti. Si registra un numero consistente di alunni migranti provenienti da paesi interni ed esterni alla Comunità Europea. Il livello socio-economico si presenta molto basso, anche tra le famiglie italiane. Sono inoltre presenti nella realtà scolastica famiglie non tradizionali e nuclei allargati. Il contesto sociale appare problematico: i contraccolpi della crisi economica, il dinamismo dei flussi migratori e il deterioramento del tessuto familiare si traducono nel progressivo aumento di bisogni materiali ed educativi dell'intera comunità. La scuola, primo luogo in cui molti dei nostri alunni sperimentano di essere parte di una comunità complessa, ha il compito di utilizzare tutti gli strumenti in suo possesso per progettare percorsi di inclusione e potenziamento delle competenze che la rendano una vera palestra di cittadinanza attiva, attraverso il processo di istruzione.

Obiettivi del progetto

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

Il progetto 'Insieme è più bello' persegue gli obiettivi indicati nel documento 'Competenze chiave per l'apprendimento permanente. Un quadro di riferimento europeo', allegato alla 'Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente' (18.12.2006).

In particolare, le azioni previste dal progetto rispondono: 'alle diverse esigenze dei discenti, assicurando la parità e l'accesso a quei gruppi che, a causa di svantaggi educativi determinati da circostanze personali, sociali, culturali o economiche, hanno bisogno di un sostegno particolare per realizzare le loro potenzialità educative' (Cfr. l'Allegato)

Con le azioni programmate nei moduli proposti si intende:

- promuovere la crescita complessiva degli alunni e favorire il loro successo scolastico, dando maggiore sostegno a coloro che in particolare vivono difficoltà di varia natura, partendo dall'adeguamento e potenziamento delle competenze di base;
- educare a un approccio multiculturale e multidisciplinare al sapere, in contesti di apprendimento strutturati in modo da fornire opportunità di studio dei contenuti specifici delle discipline in forma laboratoriale e interattiva che possa valorizzare anche coloro che hanno una conoscenza meno stabile della lingua italiana, o comunque una competenza linguistica più fragile;
- implementare buone pratiche di promozione sociale e inclusività nella comunità territoriale e scolastica di appartenenza.

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

Nell'Istituto sono presenti alunni con difficoltà di apprendimento di varia natura, provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-culturale: alte percentuali di alunni stranieri, anche di recente arrivo sul territorio italiano e, spesso, non scolarizzati nel Paese di origine; numerosi alunni che, nonostante le attività curriculari di recupero e potenziamento, non raggiungono i livelli di sufficienza nelle discipline; un elevato numero di alunni con Bisogni Educativi Speciali o Disturbi Specifici dell'Apprendimento. Sono loro i potenziali destinatari del Progetto. L'utilizzo di metodologie innovative e di una didattica laboratoriale può costituire uno stimolo al successo formativo, allo sviluppo di capacità logiche e cognitive utili in ogni area disciplinare, alla promozione di un atteggiamento positivo nei confronti della scuola, come luogo di apprendimento e di aggregazione giovanile. Nella sede di scuola secondaria di I Grado da diverso tempo vengono somministrate due "prove comuni" di italiano, matematica e inglese, una per quadrimestre, sostenute in contemporanea. Le tracce sono uguali per ogni annualità e si somministrano a conclusione del percorso "Classi aperte", che prevede attività di recupero, consolidamento e potenziamento per fasce di livello. Dette prove sostengono l'individuazione degli alunni in difficoltà e sono solo un esempio dell'impegno della Scuola a monitorare i risultati, per poi programmare ulteriori attività di recupero.

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.

Nella fase di progettazione è stato dato molto spazio alle riflessioni relative ad una scelta efficace e funzionale di apertura della Scuola. La nuova struttura della nostra Scuola, neonato Istituto Comprensivo, si è subito rivelata una risorsa, in termini di opportunità di fruizione.

In una sede di Scuola Primaria è in funzione un orario antimeridiano dal lunedì al sabato, mentre nella sede della seconda Primaria è in funzione un orario a tempo pieno. Per entrambe le sedi, è sembrata ottima l'idea di fornire un servizio alle famiglie, prevedendo l'apertura della scuola a giugno, in orario mattutino, nelle settimane successive alla fine delle lezioni, oppure a settembre, sempre in orario mattutino, nelle due settimane precedenti l'inizio dell'anno scolastico.

Si è così deciso di strutturare i percorsi, a seconda delle opzioni scelte dalle famiglie coinvolte, a giugno e settembre, nei periodi in cui non vi sia attività didattica, per offrire un servizio di accoglienza funzionale.

L'orario scolastico della Secondaria di Primo Grado è di sei ore dal lunedì al venerdì, quindi si è pensato di sviluppare gli interventi sia di pomeriggio, in orario extra-scolastico, che durante le prime due settimane di settembre.

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.*

Per i moduli "...imparare in inglese" e "...fare coding", rivolti agli alunni della Primaria, è prevista la collaborazione con l'Assessorato alle Smart Cities del Comune di Modena. Il Comune si è reso disponibile a collaborare per la piena riuscita del progetto, fornendo gli spazi della Palestra Digitale e Innovation Lab MakeltModena. Tali spazi saranno la location della presentazione del prodotto finale dei due moduli, ma anche di due incontri rivolti alle famiglie degli alunni coinvolti nel modulo di matematica. Le famiglie durante detti incontri potranno svolgere delle attività finalizzate all'ottenimento del titolo di Mentor CoderDojo.

Anche il Centro Sperimentale per la Didattica dell'Astronomia (CeSDA), che ha in gestione il Planetario Civico di Modena, si è reso disponibile per una visita e la realizzazione presso la loro sede di un laboratorio dal titolo "Il sole come parte essenziale del ciclo vegetativo", previsto nell'ambito del modulo "...imparare in inglese" della Primaria.

Metodologie e Innovatività

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

L'intervento educativo è stato progettato prevedendo azioni concrete e interventi mirati al massimo coinvolgimento, che si può raggiungere più facilmente in situazioni reali, stimolanti e alternative rispetto all'impianto educativo tradizionale che solitamente si limita alla lezione di tipo frontale. Per il Modulo di Lingua inglese, proposto agli alunni della Primaria, si è scelto di fare ricorso alla metodologia sperimentale definita CLIL (Content and Language Integrated Learning) che promuove l'educazione bilingue, ovvero l'insegnamento di discipline non linguistiche in lingua straniera, integrata e supportata da strategie proprie del pensiero computazionale e del problem solving. Nello specifico, si è scelta la lingua inglese come lingua veicolare di contenuti disciplinari d'ambito scientifico. Attraverso la metodologia utilizzata viene favorita la motivazione dello studente e viene aumentata la consapevolezza dell'utilità di padroneggiare una lingua straniera. Inoltre favorisce nello studente la fiducia nelle proprie possibilità e il piacere di utilizzare la lingua come strumento operativo. Il Modulo "...fare coding" prevede un approccio laboratoriale, in particolare gli alunni lavoreranno con un software online sviluppato dal MIT di Boston - Scratch- per il 'digital storytelling' e per l'introduzione al coding. L'uso di strumenti informatici e del software online favorirà lo sviluppo di abilità informatiche e l'avviamento allo sviluppo del pensiero computazionale.

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 risulta essere coerente con i progetti avviati nell'Istituto:

- Classi aperte, per il recupero, il consolidamento e il potenziamento della lingua inglese, dell'italiano e della matematica.
- Progetto madrelingua (inglese), per potenziare le abilità comunicative e motivare gli studenti a interagire in modo autonomo
- Alfabetizzazione per alunni stranieri
- Laboratorio teatrale in lingua inglese, per potenziare la capacità comunicativa, favorire la socializzazione e aumentare la consapevolezza delle proprie potenzialità
- Code it, make it: avvio al pensiero computazionale attraverso il coding, il problem solving, logica e creatività (progetto fortemente voluto dal Comune di Modena, che ha individuato classi pilota nel nostro Istituto)
- Informatica per una didattica interattiva: consolidare e potenziare le competenze digitali di base
- Progetti laboratoriali di teatro, che potenziano le capacità di narrazione nell'ambito curricolare ed extra-curricolare

Molti altri sono i progetti, già presenti nel PTOF, che troverebbero connessioni con la presente proposta e a cui faremo riferimento nella sezione dedicata (sez. 2 della candidatura). Tuttavia i moduli potrebbero rappresentare un'importante occasione di ampliamento dell'offerta formativa e, al contempo, permetterebbero di aprire la scuola in orario extracurricolare laddove attualmente la mancanza di risorse non lo consente.

Al momento non è possibile poter vantare la continuità con altri progetti finanziati dal PON-FSE.

Inclusività

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

Le caratteristiche interattive e laboratoriali dei vari moduli sono state predilette per favorire al massimo l'inclusività. Attraverso le metodologie utilizzate si vuole favorire la motivazione degli alunni in particolari situazioni di disagio negli apprendimenti, aumentare la consapevolezza dell'utilità di padroneggiare gli strumenti proposti, oltre a promuovere nello studente la fiducia nelle proprie possibilità e il piacere di stare "INSIEME". Per esempio, il modulo di scienze per la Secondaria alterna parti teoriche a parti di sperimentazione pratica in cui è richiesta la partecipazione diretta di ogni studente. Ciascun partecipante viene quindi invitato ad assumere un ruolo attivo e diventa il protagonista del proprio percorso. L'esperto accompagna e guida lo studente all'acquisizione delle competenze, non come depositario della conoscenza ma come facilitatore. Vengono anche stabiliti momenti di condivisione delle proprie idee. Durante le attività viene prediletto il lavoro a piccoli gruppi per stimolare l'indagine, la cooperazione e l'apprendimento del singolo studente. Si incoraggerà l'instaurarsi di un'atmosfera di apertura al dialogo e priva di giudizi per consentire a tutti di partecipare paritariamente all'esperienza. Il fine è quello di lavorare insieme, indagare ed esporre le proprie conclusioni liberamente senza temere gli insuccessi, la valutazione degli insegnanti o la prevaricazione dei compagni.

Impatto e sostenibilità

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

La valutazione di impatto è necessaria per poter “rispondere alle domanda “cosa funziona?” e “per chi?”, per comprendere cioè se un intervento ha prodotto effetti positivi e se gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti, o meno.

La misurazione è finalizzata a comprendere i fattori che hanno contribuito al successo o all'insuccesso del Progetto, per poter offrire un serio momento di riflessione e dare suggerimenti per la futura programmazione.

Si ipotizza di somministrare agli alunni, al termine dei moduli, un questionario con alcune domande aperte per proporre una riflessione sul percorso effettuato. Attraverso tale scheda lo studente sarà sollecitato a svolgere un processo di autovalutazione, diventando soggetto attivo e non più oggetto passivo da valutare.

Saranno presi in considerazione, nella fase di valutazione del Progetto, sia l'andamento didattico che gli esiti finali degli scrutini degli allievi coinvolti.

Per comprendere quale sia stato l'impatto sulla comunità scolastica, si predisporranno questionari di gradimento finali da proporre agli alunni coinvolti e alle loro famiglie.

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

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

razie alla realizzazione di prodotti in forma multimediale i temi affrontati si potranno pubblicare sul sito della Scuola: saranno così fruibili e disponibili anche in momenti successivi.

Per il modulo di Scienze è prevista l'apertura di un account google plus: gli studenti guidati dall'esperto potranno condividere in ogni momento foto, video, documenti, o link. Sarà realizzato un kit digitale, per ripercorrere quanto i ragazzi esploreranno ed elaboreranno durante il progetto. Nelle schede del kit sarà affrontata la descrizione del processo logico, saranno sviluppati degli approfondimenti sull'attività e messi a disposizione eventuali spunti di verifica finale. Il percorso del modulo “...imparare l'inglese” sarà documentato e descritto, in modo da renderlo condivisibile e replicabile in realtà analoghe, in quanto potenzialmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari.

In generale, la presentazione dei prodotti finali sarà a cura degli alunni partecipanti ai diversi moduli, che avranno quindi un ruolo attivo nella condivisione (con i gruppi classe di appartenenza, i docenti e le famiglie) dei contenuti, delle competenze acquisite e delle esperienze vissute, coinvolgendo la platea scolastica in toto. Utilizzando principalmente spazi già in dotazione o di enti pubblici, il progetto potrebbe diventare il primo nucleo di un'azione più ampia, volta a coinvolgere il tessuto sociale in cui vivono le famiglie afferenti all'Istituto stesso.

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.

Per andare incontro alle necessità delle famiglie e coinvolgerle nel progetto nella fase antecedente l'inizio dei corsi, saranno proposti dei questionari di indagine di gradimento per la scelta delle modalità organizzative dei corsi proposti: modalità intensiva, organizzata come "summer camp" in giugno e settembre, o estensiva durante l'anno, con incontri pomeridiani.

Si chiederà la partecipazione di membri dei Comitati Genitori delle scuole primarie dell'Istituto, che si sono già resi in passato disponibili per progetti di alfabetizzazione informatica alle famiglie della scuola, per poter allargare quanto più possibile il raggio d'azione dell'intervento.

La Scuola presenterà agli alunni e alle famiglie le attività prima dell'inizio effettivo di ogni modulo.

Durante il primo incontro dei moduli che prevedono l'attività di "storytelling", i docenti individuati condivideranno con gli alunni il percorso per formulare insieme ipotesi sulle storie da creare e sulle modalità con cui impostare il prodotto finale.

Alla fine dei corsi, gli alunni coinvolti presenteranno alla comunità scolastica i loro lavori per creare un'occasione di confronto e condividere l'esperienza.

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
CLASSI APERTE ITALIANO	23	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
CLASSI APERTE LINGUA INGLESE	25	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
CLASSI APERTE MATEMATICA	24	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
CODE IT MAKE IT	21	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
ITALIANO L2 (ALFABETIZZAZIONE)	23	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
Italiano L2	22	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
LETTOSCRITTURA E DIFFICOLTA' IN MATEMATICA	19	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
MADRELINGUA	25	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf
MATEMATICA UN GIOCO DA RAGAZZI	24	http://www.ic8modena.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/Ptof-2016-19.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Il Comune di Modena si è reso disponibile a collaborare per la piena riuscita del Progetto, fornendo gli spazi della Palestra Digitale e Innovation Lab MakeltModena.	1	Comune di Modena	Dichiarazione di intenti	1809/4A	29/04/2017	Sì
Il Centro Sperimentale per la Didattica dell'Astronomia (CeSDA), che ha in gestione per convenzione col Comune di Modena il civico Planetario, si è reso disponibile per la realizzazione di attività laboratoriali di astronomia a titolo gratuito, nell'ambito del modulo di inglese, previsto per la Primaria.	1	CeSDA Centro Sperimentale per la Didattica dell'Astronomia	Dichiarazione di intenti	1560/4A	21/04/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr	Data Pro	All
---------	--------	---------	----------	-----

		otocollo	tocollo	ega to
L'Istituto Comprensivo 1 si è reso disponibile a collaborare al Progetto.	MOIC84100V 1 I.C. MODENA	2033/4A	12/05/2017	Sì
L'Istituto Comprensivo 3 di Modena si è reso disponibile a collaborare al Progetto.	MOIC840003 3 I.C. MODENA	2011/4A	12/05/2017	Sì
L'Istituto Comprensivo 5 di Modena si è reso disponibile a collaborare al Progetto.	MOIC84300E 5 I.C. MODENA	2024/4A	12/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Insieme è più bello...fare pragmatica 1 classi seconde e terze	€ 5.682,00
Insieme è più bello...fare pragmatica 2 classi quarte e quinte	€ 5.682,00
Insieme è più bello...imparare l'italiano	€ 5.682,00
Insieme è più bello...fare coding	€ 5.682,00
Insieme è più bello...osservare, sperimentare, conoscere	€ 5.682,00
Together is better! London Calling	€ 5.682,00
Insieme è più bello...imparare in inglese	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.774,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: Insieme è più bello...fare pragmatica 1 classi seconde e terze

Dettagli modulo

Titolo modulo	Insieme è più bello...fare pragmatica 1 classi seconde e terze

Descrizione modulo	L'IC8 comprende due sedi di scuola primaria, una a tempo normale e una a tempo pieno. In entrambe vi è un'alta percentuale di bambini bilingui. Il livello socio - economico si presenta molto basso anche tra le famiglie italiane, essendoci, nel bacino di riferimento, alcuni comparti di case popolari. L'obiettivo del modulo è aiutare i bambini a passare dalla lingua per la comunicazione (prevalentemente orale e immediata) alla lingua scritta (identificando i diversi codici e elementi che la caratterizzano). Se per tutti i bambini la scrittura di un testo rappresenta un processo complesso, tanto più i bambini bilingui vanno sostenuti nell'individuare e fare proprie le varie fasi di organizzazione del lavoro, partendo dalla lingua parlata che a livello più o meno elementare conoscono già. Da un'analisi dei bisogni dei bambini bilingui presenti nelle scuole dell'IC8, si è visto come questi si dividano: in bambini neoarrivati (durante il percorso della scuola elementare) e bambini che sono nati in Italia ma che, pur abbastanza competenti nella lingua per la comunicazione, faticano a produrre e comprendere brevi testi scritti. Proprio a questi ultimi si è deciso di rivolgere il laboratorio. Per garantire a tutti gli alunni individuati una partecipazione efficace al laboratorio sono state individuate quattro settimane (giugno e/o settembre) durante la chiusura della scuola. Il modulo di 30 ore, prevede infatti la frequenza di 3 ore al giorno per 10 giorni (dal lunedì al venerdì). Per gli alunni individuati l'apprendimento della lingua scritta avverrà in situazioni concrete, iniziando dalle competenze comunicative già apprese nella lingua orale. Si partirà dalla pragmatica, attraverso la metodologia dei task. Con ciò si intende una pratica educativa che, partendo dalla grammatica all'opera nelle situazioni comunicative, porta gli studenti ad uno studio della grammatica e della sintassi in senso più ampio. L'obiettivo è sviluppare, insieme alla conoscenza del lessico e delle regole formali, consapevoli abilità d'utilizzo adattando la propria lingua, scritta e orale, a seconda del contesto, di chi parla, per quale scopo, con quale interlocutore. Gli allievi, svolgeranno compiti comunicativi concreti che forniranno la base su cui poi fare focus linguistici per arrivare a una corretta forma scritta. Molto spazio verrà dato alle modalità di cooperative learning e alla drammatizzazione di eventi comunicativi reali. I bambini verranno segnalati dagli insegnanti delle classi interessate sulla base delle difficoltà dimostrate durante l'anno nella produzione di semplici testi scritti e in base alle condizioni di disagio della famiglia (inadeguatezza socio economica linguistica). All'inizio del modulo l'esperto proporrà una valutazione delle competenze di scrittura in ingresso. La stessa verifica, o una con obiettivi simili, verrà proposta alla fine del percorso per poter certificare e trasmettere agli insegnanti di classe i progressi ottenuti dagli alunni. Il modulo, che potrebbe essere considerato un progetto pilota, ha l'enorme vantaggio di essere utile per poter fornire uno schema replicabile anche nei gruppi classe. La pragmatica è infatti una pratica educativa che consente di partire dalla comunicazione orale legata a situazioni concrete per poi diversificare il focus linguistico (attività di riflessione sulla lingua e sulle sue strutture) a seconda dei singoli livelli degli alunni. In classi sempre più differenziate (non solo per la presenza di alunni bilingui, ma anche per il livello d'italiano dei nativi) questa proposta didattica permette di dare ad ognuno ciò di cui ha bisogno partendo da ciò che già i ragazzi conoscono.
Data inizio prevista	12/06/2018
Data fine prevista	23/06/2018
Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE845018 MOEE845029

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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Insieme è più bello...fare pragmatica 1 classi seconde e terze

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

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: Insieme è più bello...fare pragmatica 2 classi quarte e quinte

Dettagli modulo

Titolo modulo	Insieme è più bello...fare pragmatica 2 classi quarte e quinte

Descrizione modulo	L'IC8 comprende due sedi di scuola primaria, una a tempo normale e una a tempo pieno. In entrambe vi è un'alta percentuale di bambini bilingui. Il livello socio - economico si presenta molto basso anche tra le famiglie italiane, essendoci, nel bacino di riferimento, alcuni comparti di case popolari. L'obiettivo del modulo è aiutare i bambini a passare dalla lingua per la comunicazione (prevalentemente orale e immediata) alla lingua scritta (identificando i diversi codici e elementi che la caratterizzano). Se per tutti i bambini la scrittura di un testo rappresenta un processo complesso, tanto più i bambini bilingui vanno sostenuti nell'individuare e fare proprie le varie fasi di organizzazione del lavoro, partendo dalla lingua parlata che a livello più o meno elementare conoscono già. Da un'analisi dei bisogni dei bambini bilingui presenti nelle scuole dell'IC8, si è visto come questi si dividano: in bambini neoarrivati (durante il percorso della scuola elementare) e bambini che sono nati in Italia ma che, pur abbastanza competenti nella lingua per la comunicazione, faticano a produrre e comprendere brevi testi scritti. Proprio a questi ultimi si è deciso di rivolgere il laboratorio. Per garantire a tutti gli alunni individuati una partecipazione efficace al laboratorio sono state individuate quattro settimane (giugno e/o settembre) durante la chiusura della scuola. Il modulo di 30 ore, prevede infatti la frequenza di 3 ore al giorno per 10 giorni (dal lunedì al venerdì). Per gli alunni individuati l'apprendimento della lingua scritta avverrà in situazioni concrete, iniziando dalle competenze comunicative già apprese nella lingua orale. Si partirà dalla pragmatica, attraverso la metodologia dei task. Con ciò si intende una pratica educativa che, partendo dalla grammatica all'opera nelle situazioni comunicative, porta gli studenti ad uno studio della grammatica e della sintassi in senso più ampio. L'obiettivo è sviluppare, insieme alla conoscenza del lessico e delle regole formali, consapevoli abilità d'utilizzo adattando la propria lingua, scritta e orale, a seconda del contesto, di chi parla, per quale scopo, con quale interlocutore. Gli allievi, svolgeranno compiti comunicativi concreti che forniranno la base su cui poi fare focus linguistici per arrivare a una corretta forma scritta. Molto spazio verrà dato alle modalità di cooperative learning e alla drammatizzazione di eventi comunicativi reali. I bambini verranno segnalati dagli insegnanti delle classi interessate sulla base delle difficoltà dimostrate durante l'anno nella produzione di semplici testi scritti e in base alle condizioni di disagio della famiglia (inadeguatezza socio economica linguistica). All'inizio del modulo l'esperto proporrà una valutazione delle competenze di scrittura in ingresso. La stessa verifica, o una con obiettivi simili, verrà proposta alla fine del percorso per poter certificare e trasmettere agli insegnanti di classe i progressi ottenuti dagli alunni. Il modulo, che potrebbe essere considerato un progetto pilota, ha l'enorme vantaggio di essere utile per poter fornire uno schema replicabile anche nei gruppi classe. La pragmatica è infatti una pratica educativa che consente di partire dalla comunicazione orale legata a situazioni concrete per poi diversificare il focus linguistico (attività di riflessione sulla lingua e sulle sue strutture) a seconda dei singoli livelli degli alunni. In classi sempre più differenziate (non solo per la presenza di alunni bilingui, ma anche per il livello d'italiano dei nativi) questa proposta didattica permette di dare ad ognuno ciò di cui ha bisogno partendo da ciò che già i ragazzi conoscono.
Data inizio prevista	12/06/2018
Data fine prevista	23/06/2018
Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE845018 MOEE845029

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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Insieme è più bello...fare pragmatica 2 classi quarte e quinte

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

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: Insieme è più bello...imparare l'italiano

Dettagli modulo

Titolo modulo	Insieme è più bello...imparare l'italiano
Descrizione modulo	Il modulo è stato pensato per alunni delle classi prime, seconde e terze di madrelingua non italiana, sia di recente arrivo che già inseriti nella scuola italiana, ma con competenze linguistico-comunicative da supportare. L'intervento risulta finalizzato a ridurre il disagio scolastico e a favorire la piena inclusione ed il successo formativo attraverso adeguate misure incentrate su: - Lavoro in collaborazione e cooperazione. - Valorizzazione delle differenze individuali (adattamento degli stili di comunicazione e delle forme di lezione, attraverso la variazione dei materiali sulla base dei livelli di abilità e degli stili cognitivi). - Potenziamento delle strategie logico-visive, grazie all'uso di mappe mentali e concettuali. - Sviluppo delle abilità psicologiche, comportamentali ed operative necessarie alla "costruzione dell'apprendimento", attraverso processi cognitivi e funzioni esecutive (attenzione, memorizzazione, pianificazione, problem solving). - Azione metacognitiva per lo sviluppo delle strategie di autoregolazione e mediazione cognitiva ed emotiva, ai fini della strutturazione di un metodo di studio personalizzato ed efficace. - Sviluppo di un buon livello di autostima ed autoefficacia. - Valutazione formativa finalizzata al miglioramento dei processi di insegnamento e apprendimento. Gli obiettivi del progetto sono: - Promuovere attività finalizzate ad un adeguato inserimento nella scuola d'accoglienza. - Sviluppare l'autostima degli alunni, esaltandone le potenzialità attraverso il lavoro di gruppo.

- Fornire i mezzi per comunicare ed esprimere i propri bisogni e rispondere a richieste.
- Fornire all'alunno gli strumenti linguistici che gli permettano di partecipare ad attività comuni alla classe.
- Acquisire e sviluppare le abilità di scrittura, lettura, ricezione e produzione orale e scritta, per il raggiungimento di una discreta autonomia linguistico-comunicativa.
- Acquisire l'italiano utile per la scolarizzazione e le socializzazione.
- Avvicinarsi ai contenuti disciplinari acquisendo e sviluppando il lessico specifico di base.
- Effettuare con attività di peer tutoring, un training efficace per l'acquisizione delle conoscenze e delle competenze di base relative alla lingua ed alla cultura italiana.

Sulla base dell'importanza attribuita al metodo induttivo, si cercherà, prevalentemente, di permettere l'acquisizione dell'italiano L2 da parte degli alunni stranieri, come la lingua materna, cercando cioè di limitare le spiegazioni per favorire la dimensione orale della lingua come strumento di comunicazione appresa attraverso i modelli presentati dal docente, il più possibile autentici.

L'apprendimento avverrà attraverso l'esposizione ad una serie ininterrotta di sequenze stimolo- risposta- rinforzo; la ripetizione continua determinerà un'acquisizione meccanica di automatismi, ma anche la generalizzazione di regole, relative alle funzioni comunicative ed alle strutture linguistiche, a partire dal particolare.

La relazionalità, le caratteristiche di personalità dell'individuo, la rimozione di ansia e competitività, l'analisi dei bisogni comunicativi ed una forte motivazione saranno fattori determinanti per l'apprendimento.

Si punterà, dunque, su:

Esposizione diretta all'uso autentico della lingua.

Utilizzo di materiali di varia natura, possibilmente autentici, accuratamente graduati.

Attività di drammatizzazione, conversazioni, esercitazioni sulle abilità linguistiche.

Utilizzo di tracce audio e video.

Utilizzo della LIM.

Per garantire agli alunni individuati una partecipazione efficace al laboratorio, che possa caratterizzarsi come supporto iniziale all'iter di apprendimento dell'anno scolastico, si è pensato di intervenire con la realizzazione del modulo di 30 ore, nel periodo ottobre-dicembre 2017, per 3 ore settimanali da svolgersi in due incontri pomeridiani, ognuno di un'ora e trenta.

I Consigli di classe individueranno gli alunni candidati a partecipare al modulo. L'esperto si occuperà di effettuare una valutazione delle competenze attraverso apposito test di ingresso, affinché non si creino difficoltà legate a differenti fasce di livello. Gli alunni individuati ed inseriti nel gruppo per la partecipazione al laboratorio potranno, in modo sempre più attivo, partecipare alle attività della classe.

Il percorso di italiano L2, in quanto momento di impegno e responsabilità, sarà oggetto di valutazione da parte dell'esperto, che sarà in grado alla fine dell'intervento di esprimere un giudizio sui partecipanti, ottenendo un feedback da parte degli insegnanti di classe rispetto ai miglioramenti relativi al percorso di apprendimento degli alunni partecipanti.

Il corso sarà finalizzato all'apprendimento di strumenti innovativi al fine di potenziare i risultati delle attività di laboratorio. Sarà possibile, dunque, sulla base delle risorse materiali a disposizione, creare presentazioni in Power Point, mappe concettuali (cMap), immagini opportunamente modificate (Paint), video e filmati animati (Movie Maker), per rendere condivisibili ed utilizzabili i materiali prodotti, nel tempo e sul territorio.

Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	14/12/2018
Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	MOMM845017
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Insieme è più bello...imparare l'italiano

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Insieme è più bello...fare coding

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Insieme è più bello...fare coding

Descrizione modulo	Il modulo è stato ideato per gli alunni delle classi terze e quarte della scuola primaria con difficoltà di apprendimento e provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-culturale, per i quali l'utilizzo di canali e metodologie innovative può costituire uno stimolo al successo formativo, oltre che allo sviluppo di capacità logiche e cognitive utili in ogni area disciplinare. All'interno dell'IC8 è già stato avviato un progetto simile che ha coinvolto parte degli alunni delle classi quarte. L'attivazione di questo percorso permetterebbe di estendere la medesima offerta formativa alla quasi totalità degli alunni della stessa fascia di età dell'Istituto, promuovendo l'intento di offrire un percorso di potenziamento del pensiero logico computazionale a tutta la scuola. Gli obiettivi del progetto sono: Introdurre le basi della programmazione informatica, del pensiero computazionale e del problem solving: -Avviamento alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale). Introduzione alla logica della programmazione e al problem solving. Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema. - Conoscere e saper approcciare soluzioni diverse, di complessità crescente, per sviluppare un percorso formativo progressivo in ambito digitale. - Ampliare le abilità comunicative. - Incoraggiare un approccio flessibile all'apprendimento, stimolando il lavoro di gruppo. L'approccio metodologico didattico su cui è incentrato l'intero percorso è quello della didattica laboratoriale attiva, basato principalmente sulla flipped classroom, sul game based learning, sul TEAL (Technology Enhanced Active Learning) sul learning by doing. In una chiave fortemente collaborativa, si cercherà di stimolare, attraverso il pair learning, alcune soft skills quali la competenza a collaborare e partecipare e quella ad imparare ad imparare. Gli strumenti utilizzati, sono hardware, software ed unplugged. Si è optato per l'utilizzo di: ? CODY-ROBY, gioco di carte da stampare ? PC, in dotazione al laboratorio scolastico ? SOFTWARE ONLINE STEM OPEN SOURCE (programmi, emulatori, app, eccetera) • Lightbot • Scratch junior Le metodologia partecipata e collaborativa utilizzata per il progetto risulta la più idonea per favorire l'inclusione perché promuove la motivazione, cura il coinvolgimento emotivo e cognitivo, si pone l'obiettivo di non lasciare indietro nessuno. Il progetto prevede la realizzazione di un prodotto finale sotto forma di digital storytelling, il quale sarà presentato ai genitori durante il momento conclusivo del percorso e reso fruibile sul sito della scuola. Il percorso proposto sarà documentato e descritto in modo da renderlo condivisibile e replicabile in realtà analoghe. Attraverso questionari le famiglie verranno coinvolte nella scelta delle modalità organizzative dei corsi (intensivi, organizzati come summer camp in giugno e settembre, o diluiti nel corso dell'anno con incontri settimanali di circa 2 ore).
Data inizio prevista	11/06/2018
Data fine prevista	22/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE845018 MOEE845029

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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Insieme è più bello...fare coding

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

Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: Insieme è più bello...osservare, sperimentare, conoscere

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Insieme è più bello...osservare, sperimentare, conoscere

**Descrizione
modulo**

Il presente modulo di scienze è destinato agli alunni delle classi seconde e terze che al termine del precedente anno scolastico hanno evidenziato particolari carenze nelle competenze di base.

Il percorso ideato si svilupperà attraverso laboratori didattici scientifici in linea con le indicazioni ministeriali. Verranno affrontate alcune grandi aree disciplinari: la fisica, la chimica, la biochimica, la biologia, la botanica, l'ecologia e la geologia.

Gli obiettivi sono:

Avvicinare i ragazzi al mondo della scienza in modo accattivante e da protagonisti, attraverso un approccio sperimentale in cui venga abbattuto il muro tra docente e discente. I ragazzi stessi diventeranno attori delle conoscenze acquisite, coadiuvati e supportati dall'esperto.

Rendere i principi scientifici semplici e accessibili, senza banalizzarli con il supporto di esperimenti.

Suscitare curiosità e stimolare le domande e l'interesse degli studenti nei confronti del mondo attraverso la scienza: tramite la sperimentazione e l'attività hands-on i ragazzi apprenderanno il metodo galileiano per analizzare un fenomeno e i suoi elementi, distinguere ipotesi da realtà e formulare ragionamenti ipotetico-deduttivi, applicandolo nei contesti quotidiani.

Favorire l'inclusione, la collaborazione ed il processo di "scelta consapevole": l'attività laboratoriale porterà alla piena comprensione e valorizzazione del ruolo del metodo scientifico nella vita quotidiana al fine di assumere un atteggiamento consapevole verso le scelte civiche. L'attività distinta in gruppi di lavoro favorirà l'integrazione e l'inclusività dei ragazzi, stimolando la collaborazione e valorizzando il contributo che origina da diverse esperienze maturate dai ragazzi nel loro ambiente familiare.

riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica grazie all'aumento dell'inclusività e della cooperazione;

miglioramento delle competenze chiave degli studenti per garantire a tutti lo sviluppo di una solida formazione iniziale che compensi svantaggi culturali, economici e sociali.

Questo permette di favorire l'acquisizione delle competenze necessarie alla crescita della persona e alla partecipazione attiva, allo sviluppo sociale, culturale ed economico del territorio;

miglioramento delle capacità di innovazione della didattica scolastica.

Per promuovere una didattica attiva che porti alla comprensione dei fenomeni, viene stimolata la curiosità partendo da un processo logico, che attraverso l'attività di problem solving si trasforma subito in sperimentazione. Elaborato a partire dal metodo Montessori e Munari, questo metodo è oggi definito Elaborazione Logico Sperimentale (ELS) e si propone di aumentare la capacità di ragionamento e di immaginazione attraverso esperienze quotidiane e concrete. L'esperto più che rispondere alle domande ne pone di nuove, più che fornire soluzioni stimola il ragionamento e l'interesse anche dal punto di vista emotivo.

I destinatari del progetto possono così acquisire competenze non attraverso un apprendimento passivo, ma procedendo per tentativi e arrivando in autonomia alla risoluzione dei problemi.

Per realizzare il progetto verranno utilizzati strumenti di laboratorio ma anche oggetti di uso comune che permetteranno ai ragazzi di accorgersi quanto la scienza sia strettamente connessa alla loro quotidianità. Inoltre i ragazzi saranno coinvolti nella raccolta e nel racconto dell'esperienza attraverso un approccio multimediale, che conferisca continuità e replicabilità delle competenze acquisite.

Il modulo si presta all'avvio allo studio, consolidando un metodo di apprendimento e favorendo l'inclusività. Pertanto si è pensato di svolgere il progetto nelle due settimane di settembre precedenti all'inizio dell'anno scolastico 2017-2018. Sono previste 3 ore giornaliere di sviluppo durante la fascia mattutina per un totale di 15 ore a settimana e 30 ore complessive per il modulo. La contiguità con l'apertura dell'anno scolastico permette di avviare il gruppo di ragazzi al contesto scolastico con attività che rientrano nel programma didattico.

Gli studenti vengono incoraggiati ad auto-valutare le conoscenze e le abilità acquisite valutare il lavoro del gruppo attraverso un percorso che sfocerà nell'elaborazione di un prodotto finale multimediale.

All'inizio di ogni giornata di attività viene eletto uno studente che avrà il ruolo di photo/video reporter. Durante l'attività, attraverso l'uso dello smartphone, lo studente registrerà i momenti salienti del laboratorio. Al termine di ogni giornata verrà invece consegnata a ciascuno una scheda che ha l'obiettivo di guidare a rileggere la propria esperienza rispondendo ad alcune domande aperte. Attraverso tale scheda, lo studente viene invitato a svolgere un processo di autovalutazione, ossia a riflettere sulla sua esperienza di apprendimento in modo globale e ad attribuirle un senso. Questa scheda richiede di riconoscere un nuovo ruolo all'alunno all'interno del processo valutativo, ossia di essere un soggetto attivo e non un oggetto passivo da valutare. A conclusione di ogni area disciplinare il gruppo riunirà e selezionerà i dati raccolti per la realizzazione del prodotto multimediale sulle aree disciplinari.

Scienza e tecnologia sono tematiche che diventano ogni giorno più frequenti nella vita di ciascun cittadino. Non a caso, il livello di conoscenze scientifiche è uno degli indicatori più citati nei dibattiti sugli orientamenti del pubblico nei confronti della scienza [cit: Observa]. Sebbene si noti un crescente interesse verso la scienza e le istituzioni stiano promuovendo numerose iniziative per incrementare l'interesse e le competenze nelle discipline STEM, soprattutto nei più giovani, si nota ancora una certa difficoltà nelle competenze scientifiche di base dei giovani.

In Italia i risultati medi in matematica e scienza sono inferiori alla media OCSE. Difatti, l'Italia è uno dei Paesi che ha progredito maggiormente nei risultati in scienze tra il 2006 e il 2012; tuttavia, il risultato medio in scienze degli studenti quindicenni resta inferiore alla media OCSE.

La scuola è? un luogo privilegiato di educazione alla cittadinanza scientifica. Con i giusti strumenti, si può essere o diventare cittadini attivi nell'ambito della scienza e della tecnologia, ed essere in grado di applicare la conoscenza scientifica e la conoscenza dei risultati della ricerca tecnico-scientifica in un insieme di situazioni complesse della vita quotidiana.

Per raggiungere questo obiettivo le azioni da intraprendere non devono esaurirsi con l'apprendimento di nozioni astratte. A livello scolastico l'istruzione è chiamata a incentivare attività di laboratorio e strumenti didattici interattivi per stimolare la curiosità e il desiderio di conoscenza degli ragazzi.

Ci si propone quindi di avvicinare i ragazzi al mondo della scienza in modo accattivante e da protagonisti: attraverso un approccio sperimentale in cui venga abbattuto il muro tra docente e discente. I ragazzi stessi diventeranno attori delle conoscenze acquisite, coadiuvati e supportati dall'esperto.

Rendere i principi scientifici semplici e accessibili, senza banalizzarli con il supporto di esperimenti e prove pratiche.

Suscitare curiosità e stimolare le domande e l'interesse degli studenti nei confronti del mondo attraverso la scienza: tramite la sperimentazione e l'attività hands-on i ragazzi apprenderanno il metodo galileiano per analizzare un fenomeno e i suoi elementi, distinguere ipotesi da realtà e formulare ragionamenti ipotetico-deduttivi, applicandolo nei contesti quotidiani.

Favorire l'inclusione, la collaborazione ed il processo di "scelta consapevole": l'attività laboratoriale porterà alla piena comprensione e valorizzazione del ruolo del metodo scientifico nella vita quotidiana al fine di assumere un atteggiamento consapevole verso le scelte civiche. L'attività distinta in gruppi di lavoro favorirà l'integrazione e l'inclusività dei ragazzi, stimolando la collaborazione e valorizzando il contributo che prende origine da diverse esperienze maturate dai ragazzi nel loro ambiente familiare.

Ogni attività si svolgerà nella fascia mattutina in 3 ore: 2 ore di laboratorio più 1 ora di rielaborazione, valutazione e creazione di un prodotto finale. Il totale di 30 ore verrà dunque suddiviso in 10 giorni di attività. Il progetto inizierà con la definizione di cos'è la scienza e di quali sono le scienze di base. Durante ogni laboratorio si farà sempre riferimento alle fasi del metodo scientifico per far sì che alla fine del modulo gli studenti sappiano affrontare e gestire in autonomia e con ottica scientifica gli eventi della loro quotidianità e del mondo che li circonda. Il razionale scientifico è quello di raggiungere una conoscenza della realtà oggettiva, affidabile, verificabile e condivisibile partendo dai

contenuti delle direttive ministeriali su alcune aree disciplinari.

Area disciplinare: FISICA

Giorno 1: FORZE ED EQUILIBRI

Attività: concretizzeremo il concetto di "forza" attraverso le relazioni che questa grandezza fisica ha con l'equilibrio e il movimento in più dimensioni. Analizzeremo quindi il non equilibrio, cioè il movimento, studiando le leggi della dinamica. Partendo da esempi legati alla vita quotidiana, cercheremo di dare una definizione della parola "equilibrio" e vedremo, attraverso un semplice esperimento, che ne esistono tre tipi, ognuno con differenti proprietà. Cercheremo il baricentro degli oggetti, partendo da solidi geometrici, e dove si trova il nostro baricentro. Con una bilancia scopriremo che massa e peso sono concetti diversi, tra loro legati dall'accelerazione di gravità, che verrà calcolata dagli studenti con dei cronometri. Capiremo che la forza è una grandezza vettoriale, arrivando alla spiegazione del concetto di "vettore", il tutto utilizzando carrucole e funicelle. Risultato atteso: gli studenti acquisiranno semplici definizioni di equilibrio e dinamica. Capiranno come fare previsioni sull'evoluzione temporale di sistemi fisici su cui agiscono contemporaneamente più forze.

Area disciplinare: FISICA

Giorno 2: PRESSIONE

Attività: faremo conoscere i principi della pressione atmosferica e la sua misura e capiremo perché un aereo voli o una nave galleggi. Comprenderemo il concetto di densità e attraverso la costruzione di girandole, strani coni e altri esperimenti capiremo quali sono le proprietà che caratterizzano l'aria e perché essa permetta ad aerei e altri mezzi di trasporto di volare. Mostriamo cos'è la pressione atmosferica e come questa, cambiando, porti alla variazione delle condizioni meteorologiche. Passeremo poi al galleggiamento in acqua e, applicando il metodo galileiano, vedremo se determinati oggetti galleggiano o affondano, per poter dedurre il principio della spinta di Archimede. Risultato atteso: saper definire la pressione con l'utilizzo di esempi e leggi fisiche, capire perché un aereo o un elicottero possano volare, sapere definire e comprendere il concetto di densità, conoscere il principio di Archimede.

Area disciplinare: FISICA

Giorno 3: GLI STATI DELLA MATERIA

Attività: conosceremo gli stati della materia e le sue trasformazioni. Impareremo le semplici regole che descrivono il trasferimento del calore e le modalità con cui può avvenire. I legami tra le molecole non sono sempre gli stessi e partendo dalla sostanza più comune in natura, l'acqua, comprenderemo come cambiano all'interno dei vari stati d'aggregazione della materia. Ma qual è la causa di questi cambiamenti? La temperatura o il calore? Sono la stessa cosa oppure no? Chiariremo questi concetti sperimentando lo strumento che l'uomo ha inventato per misurare la temperatura, il termometro, chiarendo anche la differenza tra Kelvin, Celsius e Fahrenheit. Come funziona? Che liquido c'è nella colonna? Come è stato tarato? Risultato atteso: gli studenti capiranno la differenza tra calore ed energia termica, conosceranno le trasformazioni della materia e comprenderanno ciò che avviene a livello molecolare.

Area disciplinare: CHIMICA

Giorno 4: INTRODUZIONE ALLA CHIMICA

Attività: conosceremo la chimica, le sue origini e le reazioni chimiche presenti nel corpo umano. Capiremo come avviene una reazione e come si ottengono i composti. Essa è la scienza delle trasformazioni della materia. Ma come avviene una trasformazione, cioè una reazione? Ce ne possono essere sia di fisiche che di chimiche. Cominceremo mettendo a confronto miscugli e reazioni chimiche. Conosceremo l'energia di attivazione che consente alle reazioni di avvenire, la sperimentaremo, verificheremo la legge di Lavoisier e capiremo la differenza tra chimica organica e inorganica, soffermandoci sul concetto di velocità di reazione. Risultato atteso: gli studenti scopriranno cosa è necessario per far sì che avvenga una reazione chimica, conosceranno meglio la tavola periodica degli elementi e svilupperanno

un atteggiamento esplorativo nei confronti della chimica.

Area disciplinare: BIOCHIMICA

Giorno 5: ALIMENTAZIONE E DIGESTIONE

Attività: valuteremo il contenuto energetico di alcuni nutrienti e identificheremo quali sono presenti in alcuni alimenti. Capiremo inoltre in che modo gli elementi nutritivi vengono trasformati in molecole complesse. L'energia chimica, di cui parleremo, intrappolata nel cibo, viene convertita in altre forme di energia all'interno del nostro corpo e questo verrà compreso attraverso semplici esperimenti. Ma cosa significa caloria e come mai se ne parla tanto in alimentazione? In modo semplice ed esplicativo, indagheremo il valore energetico di alcuni cibi, ricercheremo i principi nutritivi e le macromolecole biologiche all'interno degli alimenti attraverso strumenti scientifici.

Risultato atteso: gli studenti capiranno che gli alimenti sono costituiti da molecole complesse che, una volta nell'apparato digerente, vengono digerite e trasformate in molecole semplici e facili da assimilare.

Area disciplinare: BIOLOGIA GENERALE

Giorno 6: CELLULE E TESSUTI

Attività: impareremo a utilizzare il microscopio ottico e il conseguente allestimento di preparati biologici al fine di riconoscere cellule e tessuti di diverse origini. Centomila miliardi: una stima approssimativa per il numero di cellule che costituiscono il nostro corpo. Un laboratorio che ci aiuterà a ripercorrere i cinque regni dei viventi per meglio comprendere le varie tipologie di cellule e di organismi, autotrofi ed eterotrofi, con i quali abbiamo a che fare ogni giorno.

Risultato atteso: gli studenti comprenderanno l'esistenza di diverse tipologie cellulari, di diversi gradi di sviluppo, e degli organismi da esse costituiti

Area disciplinare: BIOLOGIA GENERALE

Giorno 7: GENETICA

Attività: conosceremo l'acido che permette di distinguerci gli uni dagli altri, capiremo dove si trova e come è fatto e conosceremo la storia della genetica. Da Darwin a Mendel, un percorso che mostrerà la storia della scoperta della diversità: la genetica. Si partirà dal grande naturalista dell'800, che ipotizzò l'esistenza delle mutazioni quando ancora non si conoscevano i geni, per passare poi a Mendel e agli studi che hanno portato alla scoperta del DNA. La storia si intreccerà con gli esperimenti attraverso cui si conosceranno più da vicino enzimi, proteine e acidi nucleici, il tutto supportato da modellini di DNA creati dagli studenti.

Risultato atteso: gli studenti prenderanno familiarità con ciò che distingue gli organismi viventi e con una disciplina sempre più moderna e attuale. Estrarranno il DNA dalla frutta e dal proprio epitelio boccale e lo osserveranno al microscopio ottico.

Area disciplinare: BOTANICA

Giorno 8: IL MONDO DELLE PIANTE

Attività: studieremo il mondo vegetale attraverso esperimenti che dimostrano l'osmosi e la capillarità e capiremo la composizione delle foglie e dei petali dei fiori. Impareremo a classificare le piante e capire come esse si riproducono. Il verde sarà il colore predominante di questo laboratorio. Cercheremo, con semplici esperimenti, il verde della clorofilla e altri pigmenti, come i carotenoidi, che troviamo soprattutto nelle foglie in autunno. Un viaggio alla scoperta del mondo vegetale e del meccanismo che ne regola la sopravvivenza: la fotosintesi clorofilliana.

Risultato atteso: gli studenti capiranno che le piante sono fondamentali per la vita sulla Terra e ne osserveranno stomi e tessuti. Comprenderanno meglio la fotosintesi clorofilliana e capiranno che questo non è l'unico meccanismo che esse svolgono ma che esiste anche il processo inverso, ovvero la respirazione cellulare.

Area disciplinare: ECOLOGIA

Giorno 9: ECOSISTEMI DA SALVARE

Attività: conosceremo l'impatto delle attività antropiche sull'ecosistema e impareremo a responsabilizzarci nei confronti dell'ambiente. Acquisiremo la consapevolezza che le

risorse che abbiamo sul nostro pianeta non sono infinite e comprenderemo l'importanza dell'utilizzo delle fonti di energia rinnovabile. Oggi l'uomo ha stravolto gli equilibri originari introducendo sostanze che non possono essere smaltite naturalmente, per questo il clima e le sue caratteristiche stanno pian piano cambiando. Tutto è ormai soggetto all'azione dell'uomo. Ma nel nostro piccolo possiamo fare qualcosa per la salvaguardia della Terra. Capiremo quanto sia importante la raccolta differenziata e il riutilizzo e analizzeremo al microscopio microrganismi utili per una valutazione di impatto ambientale. Risultato atteso: i ragazzi svilupperanno una coscienza più responsabile, effettueranno una prova pratica di bio-monitoraggio e comprenderanno l'importanza delle energie rinnovabili.

Area disciplinare: GEOLOGIA

Giorno 10: VULCANI E TERREMOTI

Attività: comprenderemo i meccanismi di formazione e propagazione di un'onda sismica ed evidenzieremo le varie forme di vulcanesimo. Un percorso che ci aiuterà a comprendere l'origine di catastrofi naturali che hanno piegato intere popolazioni. È possibile prevederli? Come è giusto comportarsi? Ma soprattutto, perché avvengono? Attraverso un modellino esplicativo, andremo a indagare le zone della Terra nelle quali si originano tali fenomeni, come si propagano e come si formano. Grazie a molte speciali capiremo quali sono i tipi di onde che caratterizzano i terremoti, la cui entità dipende anche dalla granulometria del terreno.

Risultato atteso: gli studenti sperimenteranno eruzioni di tipo effusivo ed esplosivo, comprenderanno l'origine dei fenomeni geologici e che ognuno di essi è strettamente collegato all'altro.

1.3. Valutazione, scalabilità e riproducibilità

Gli studenti vengono incoraggiati ad auto-valutare le conoscenze e le abilità acquisite e valutare il lavoro del gruppo attraverso un percorso che sfocerà nell'elaborazione di un prodotto finale multimediale.

All'inizio di ogni giornata di attività viene eletto uno studente che avrà il ruolo di photo/video reporter.

Durante l'attività, attraverso l'uso dello smartphone, lo studente registrerà i momenti salienti del laboratorio.

Al termine di ogni giornata verrà invece consegnata a ciascuno una scheda che ha l'obiettivo di guidare a rileggere la propria esperienza rispondendo ad alcune domande aperte. Attraverso tale scheda, lo studente viene invitato a svolgere un processo di autovalutazione, ossia a riflettere sulla sua esperienza di apprendimento in modo globale e ad attribuirle un senso. Questa scheda richiede di riconoscere un nuovo ruolo all'alunno all'interno del processo valutativo, ossia di essere un soggetto attivo e non un oggetto passivo da valutare.

A conclusione di ogni area disciplinare il gruppo riunirà e selezionerà i dati raccolti per la realizzazione del prodotto multimediale sulle aree disciplinari.

I lavori finali verranno elaborati in forma multimediale e condivisi on-line. Tramite l'apertura di un account Google Plus per la classe, gli studenti guidati dall'esperto potranno condividere in ogni momento foto, video, documenti, fogli di lavoro o link.

Alla fine del percorso sarà così molto semplice mostrare ai compagni il modulo. La presentazione del prodotto finale è prevista durante le ore di scienze, nelle prime settimane di inizio dell'anno scolastico. Partendo da questi prodotti, gli studenti coinvolti potranno non solo mostrare ma anche replicare gli esperimenti per coinvolgere maggiormente il gruppo classe, con l'ausilio dell'insegnante.

L'insegnante potrà quindi avviare il programma dell'anno scolastico partendo dagli interventi dei suoi studenti. Ogni docente riceverà infatti un kit digitale che ripercorre quanto i ragazzi hanno esplorato ed elaborato durante il progetto. Nelle schede del kit è affrontata la descrizione del processo logico, sono sviluppati degli approfondimenti sull'attività e vengono messi a disposizione eventuali spunti di verifica finale.

Data inizio prevista	04/09/2018
Data fine prevista	14/09/2018

Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	MOMM845017
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Insieme è più bello...osservare, sperimentare, conoscere

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Together is better! London Calling

Dettagli modulo

Titolo modulo	Together is better! London Calling
----------------------	------------------------------------

**Descrizione
modulo**

Il progetto si rivolge ad alunni della classe seconda della scuola secondaria, provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-culturale o di nuova immigrazione, per i quali l'utilizzo di metodologie innovative e di una didattica laboratoriale può favorire un atteggiamento positivo e una maggiore motivazione nei confronti della scuola come luogo di apprendimento ma anche di aggregazione giovanile.

Gli obiettivi sono:

Migliorare le competenze di base degli studenti, per garantire a tutti lo sviluppo di una solida formazione iniziale che compensi svantaggi culturali, economici e sociali.

Ridurre il fallimento formativo e la dispersione scolastica.

Avvicinare gli studenti alla lingua inglese in modo accattivante e da protagonisti, attraverso un approccio innovativo in cui venga abbattuto il muro tra docente e discente. Gli studenti stessi diventeranno attori delle conoscenze acquisite, coadiuvati e supportati dall'esperto.

Migliorare la competenza nella lingua inglese in quanto strumento fondamentale per la crescita dell'individuo nel mondo contemporaneo, e che può rivelarsi, dato il contesto socio-culturale degli alunni delle scuole dell'istituto, una lingua ponte anche per l'acquisizione dell'italiano L2.

Suscitare curiosità e stimolare interesse da parte degli studenti nei confronti dei paesi anglofoni, nell'ambito di un approccio multiculturale.

Promuovere e sviluppare strategie innovative di apprendimento e insegnamento, per potenziare la capacità di problem solving e favorire lo sviluppo della creatività attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e degli ambienti digitali che possono certamente rappresentare il salto di qualità nell'apprendimento in generale e in quello delle lingue in particolare.

Favorire l'inclusione: l'attività organizzata in piccoli gruppi agevolerà l'integrazione e l'inclusione, stimolando la collaborazione e valorizzando il contributo di ciascun alunno.

Si prevede di sviluppare il progetto nelle due settimane di settembre precedenti l'inizio dell'anno scolastico. Sono previste tre ore giornaliere durante la fascia mattutina, per un totale di 30 ore complessive. La scelta del periodo consente di accompagnare gli alunni verso l'inizio dell'anno scolastico con attività che rientrano nel programma didattico.

Questa modalità offre inoltre un servizio di accoglienza alle famiglie nel periodo pre-scolastico, sottolineando la funzione della scuola come punto di riferimento in particolare nei confronti delle famiglie che versano in condizioni di disagio sociale.

Il progetto si avvarrà della collaborazione di esperti madrelingua. I percorsi didattici sono strutturati in coerenza con le attività curriculari in modo da arricchirle e approfondirle. Il prodotto finale in forma di digital storytelling verrà presentato alle famiglie al termine del modulo.

L'approccio metodologico si incentra sulla didattica laboratoriale attiva, basata principalmente sulla flipped classroom e sul learning by doing: il ruolo dell'esperto non sarà quindi quello di gestore della classe o di trasmettitore di conoscenze, bensì quello di facilitatore nello sviluppo di competenze. In una chiave fortemente collaborativa si cercherà di stimolare, anche attraverso il pair learning, alcune competenze trasversali, quali la capacità di collaborare e partecipare confrontandosi con gli altri in modo costruttivo.

Gli strumenti utilizzati sono PC, software, connessione, accesso a una piattaforma on line.

La metodologia partecipata e collaborativa utilizzata per il progetto, così come l'individuazione dei destinatari, sono state pensate per favorire al massimo l'inclusività. Viene quindi stimolata la motivazione dello studente, e rafforzata la consapevolezza dell'utilità di padroneggiare una lingua straniera.

Ciascun partecipante diventa il protagonista del proprio percorso: l'esperto accompagna e guida lo studente non come depositario della conoscenza ma come facilitatore. La metodologia utilizzata favorisce lo sviluppo della competenza linguistica (incremento del lessico, fluidità espositiva, efficacia comunicativa) e delle abilità trasversali (partecipare attivamente a una discussione, porre domande, esprimere pareri, rispettare le regole condivise, collaborare con i compagni confrontandosi con tutti in modo costruttivo). Il progetto si pone l'obiettivo di non lasciare indietro nessuno.

Puntando prevalentemente sull'interdisciplinarietà, il progetto avrà ricadute su più ambiti oltre a quello della lingua inglese ed è inoltre pianificato per migliorare le competenze trasversali di alunni in difficoltà di varia natura, realizzando un ambiente di apprendimento che può estendersi anche fuori dei confini dell'aula.

Al termine di ogni incontro ciascun alunno riceve una scheda con alcune domande aperte che lo porteranno a riflettere sul percorso effettuato. Attraverso tale scheda lo studente viene sollecitato a svolgere un processo di autovalutazione, diventando soggetto attivo e non più oggetto passivo da valutare. A conclusione di ogni incontro il gruppo seleziona i dati raccolti per la realizzazione del prodotto multimediale finale.

Durante il primo incontro, l'esperto e il tutor condivideranno il percorso con gli studenti coinvolti, per formulare insieme ipotesi su come procedere e sulle modalità con cui impostare il prodotto multimediale finale.

Si inviteranno i genitori degli alunni impegnati nel progetto a partecipare alla presentazione del prodotto multimediale finito:

Il modulo si svilupperà per un totale di 30 ore nelle prime due settimane di settembre 2018. Le attività verranno suddivise in dieci incontri di 3 ore ciascuno nella fascia mattutina: 2 ore di attività laboratoriale più 1 ora di rielaborazione, valutazione e creazione del prodotto finale.

Giorno 1 – Prima di iniziare: pianificazione del progetto, opinioni a confronto Brainstorming per entrare nel vivo dell'argomento e stabilire ciò che il gruppo conosce di Londra.

Visione di un video sulla capitale inglese. Individuazione delle attrattive principali e loro collocazione sulla mappa della città. La terza ora è dedicata a un gioco di società su una mappa di Londra (es. Scotland Yard) e alla compilazione di un breve questionario che li aiuterà a riflettere sul percorso effettuato e sulle competenze acquisite.

Giorno 2 – Periodo e durata del viaggio

Stabilito il periodo, il budget a disposizione e la durata ipotetica del viaggio, gli alunni vengono suddivisi in due gruppi. Il primo gruppo ha il compito di raccogliere informazioni on-line su: valuta, documenti necessari, clima, cosa portare, ecc. Il secondo gruppo ha l'incarico di progettare la copertina e l'indice degli argomenti.

La terza ora è dedicata alla produzione del prodotto multimediale relativo all'attività svolta durante l'incontro e alla compilazione di un breve questionario che li aiuterà a riflettere sul percorso effettuato e sulle competenze acquisite.

Giorno 3 – Il viaggio e i mezzi di trasporto

Si creano due gruppi. Il primo ha l'incarico di organizzare il viaggio dall'aeroporto di Bologna all'aeroporto di London Stansted, verificando costo dei voli e orari delle compagnie aeree, e dall'aeroporto di Stansted al centro di Londra (bus o treno?).

Il secondo gruppo si occupa dei mezzi di trasporto urbani (bus e metropolitana) da utilizzare durante il soggiorno, studiando la London Map of Public Transport, le tariffe e gli orari. Deve anche valutare quando sia conveniente l'acquisto della Oyster Travel Card.

La terza ora è dedicata alla produzione del prodotto multimediale relativo all'attività svolta durante l'incontro e alla compilazione di un breve questionario che li aiuterà a riflettere sul percorso effettuato e sulle competenze acquisite.

Giorno 4 – Dove dormire e dove mangiare

Il primo gruppo s'incarica di cercare in rete le opportunità di alloggio più convenienti (Bed&Breakfast, hotel, ostelli, appartamenti...) per individuare quella più adatta. Il secondo ha il compito di trovare locali dove mangiare che corrispondano ai requisiti di convenienza e qualità, che possano accogliere gruppi di studenti (caffetterie, fast food, ristoranti etnici...), o che siano particolarmente divertenti come l'Hard Rock Cafe.

La terza ora è dedicata alla produzione del prodotto multimediale relativo all'attività svolta durante l'incontro e alla compilazione di un breve questionario che li aiuterà a riflettere sul percorso effettuato e sulle competenze acquisite.

Giorno 5 - 6 - 7 – Cosa vedere

Divisi in quattro gruppi gli studenti cercano informazioni sulle principali mete turistiche da visitare: il primo gruppo si occupa dei musei, il secondo degli edifici storici e dei monumenti, il terzo dei parchi, quarto dei mercati e dello shopping. Ogni gruppo valuta i pro e i contro dei luoghi da visitare, tenendo in considerazione aspetti come: trasporti, orari di apertura, presenza di bar/caffetterie/souvenir shop, costo del biglietto, costo di eventuali visite guidate, quanto sia interessante, istruttivo, divertente. Al termine vengono individuati i luoghi prescelti.

La terza ora è dedicata alla produzione del prodotto multimediale relativo all'attività svolta durante l'incontro e alla compilazione di un breve questionario che li aiuterà a riflettere sul percorso effettuato e sulle competenze acquisite.

Giorno 8 – Una serata speciale

Il compito è quello di organizzare una serata speciale scegliendo tra le varie opportunità offerte dalla città nel periodo della visita (teatro, musical, spettacoli e cinema all'aperto o nei parchi, concerti). Dopo aver esaminato le varie opzioni si apre una discussione per arrivare alla scelta dell'evento. Si prendono in considerazione il costo, la distanza dall'albergo, l'orario e la durata.

La terza ora è dedicata alla produzione del prodotto multimediale relativo all'attività svolta durante l'incontro e alla compilazione di un breve questionario che li aiuterà a riflettere sul percorso effettuato e sulle competenze acquisite.

Giorno 9 – Sport

Dopo un iniziale brainstorming sui principali sport popolari in Gran Bretagna, il gruppo deve organizzare la partecipazione a un evento sportivo tra quelli in programma nel periodo del viaggio: dopo aver esaminato le varie opzioni si apre una discussione per arrivare alla scelta dell'evento. Si prendono in considerazione il costo, la distanza dall'albergo, l'orario e la durata.

La terza ora è dedicata alla produzione del prodotto multimediale relativo all'attività svolta durante l'incontro e alla compilazione di un breve questionario che li aiuterà a riflettere sul percorso effettuato e sulle competenze acquisite.

Giorno 10 – Conclusione e riflessioni

Gli alunni calcolano il costo complessivo del viaggio e lo confrontano con il budget precedentemente stabilito: nel caso il costo risulti superiore al budget a disposizione devono decidere se ridurre la durata della vacanza o tagliare le spese eliminando alcune attività.

Quindi procedono a montare le diverse parti realizzate negli incontri precedenti per arrivare all'elaborazione del prodotto finale multimediale.

Data inizio prevista	03/09/2018
Data fine prevista	14/09/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	MOMM845017
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Together is better! London Calling

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Insieme è più bello...imparare in inglese

Dettagli modulo

Titolo modulo	Insieme è più bello...imparare in inglese
Descrizione modulo	Il modulo è stato pensato per alunni del secondo biennio della scuola primaria con difficoltà di apprendimento di varia natura (DSA, BES, DES), provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-culturale, o di nuova immigrazione, per i quali l'utilizzo di canali e metodologie innovative può costituire uno stimolo al successo formativo, oltre che allo sviluppo di capacità logiche e cognitive utili in ogni area disciplinare. Gli obiettivi del progetto sono: - sperimentare forme di apprendimento disciplinare in lingua inglese, attraverso la metodologia CLIL, che possa far sperimentare ai bambini la conoscenza del ciclo vegetativo delle piante. - migliorare la competenza nella lingua inglese, nella consapevolezza che essa è uno strumento fondamentale per la crescita dell'individuo nel mondo contemporaneo, e che può rivelarsi, dato il contesto socio – culturale degli alunni delle scuole dell'istituto, una lingua ponte anche per l'acquisizione dell'Italiano L2. - educare a un approccio multiculturale e multidisciplinare al sapere, in contesti di apprendimento strutturati in modo da fornire opportunità di studio dei contenuti specifici delle discipline in forma laboratoriale e interattiva, che possa valorizzare anche coloro che hanno una conoscenza meno stabile della lingua italiana, o comunque una competenza linguistica più fragile. - promuovere e sviluppare strategie innovative di apprendimento e insegnamento. - potenziare il pensiero computazionale e la capacità di problem solving. - favorire lo sviluppo della creatività e del pensiero laterale attraverso l'uso delle nuove tecnologie e degli ambienti digitali. - implementare buone pratiche di promozione sociale e inclusività nella comunità territoriale e scolastica di appartenenza. Il modulo si avvale di una metodologia sperimentale che promuove l'educazione bilingue, ovvero l'insegnamento di discipline non linguistiche (in questo caso le Scienze) in lingua straniera, integrata e supportata da strategie proprie del pensiero computazionale e del problem solving (CLIL). Le finalità del percorso sono quelle di arricchire i contenuti disciplinari delle Scienze migliorando le competenze linguistiche nella lingua veicolare (inglese) utilizzata come strumento per apprendere e sviluppare abilità cognitive. Attraverso la metodologia utilizzata viene favorita la motivazione dello studente e viene aumentata la consapevolezza dell'utilità di padroneggiare una lingua straniera. Questa metodologia inoltre favorisce nello studente la fiducia nelle proprie possibilità e il piacere di utilizzare la lingua come strumento operativo. L'utilizzo di un software disponibile in entrambe le lingue come Scratch (sviluppato dal MIT di Boston) per il digital storytelling e per l'introduzione al coding, oltre che per

l'accesso a una piattaforma online, rende attori centrali di tale progetto anche le abilità informatiche e l'avviamento allo sviluppo del pensiero computazionale.

Per il progetto verrà impiegato il laboratorio di informatica del plesso di san Giovanni Bosco e, al bisogno, anche l'orto della scuola.

Si prevede di strutturare il percorso, a seconda delle opzioni scelte dalle famiglie coinvolte, a giugno o settembre (nei periodi in cui non vi sia attività didattica) con 10 incontri di tre ore ciascuno, oppure durante l'anno scolastico, per 15 incontri di due ore ciascuno, in orario extrascolastico.

Le caratteristiche interattive e laboratoriali del modulo, così come l'individuazione dei destinatari, sono state pensate per favorire al massimo l'inclusività, valorizzando le competenze linguistiche in L1 ed L2 dei partecipanti, attraverso strumenti digitali che permettono l'apprendimento di contenuti disciplinari anche partendo da una fragilità linguistica di base.

Attraverso la metodologia utilizzata, viene favorita la motivazione dello studente, e viene aumentata la consapevolezza dell'utilità di padroneggiare una lingua straniera. Questa metodologia inoltre favorisce nello studente la fiducia nelle proprie possibilità e il piacere di utilizzare la lingua inglese come strumento operativo.

L'insegnamento veicolare stimola la maggiore competenza linguistica (incremento del lessico, fluidità espositiva, efficacia comunicativa) e le abilità trasversali (partecipare attivamente ad una discussione, porre domande, esprimere pareri).

Il progetto, puntando molto sull'interdisciplinarietà, avrà ricadute su più ambiti.

E' inoltre disegnato per migliorare le competenze trasversali di alunni in difficoltà di varia natura, e per creare un ponte tra la scuola e il mondo esterno, realizzando un ambiente di apprendimento che può estendersi anche fuori dai confini dell'aula.

Viste le risorse fuori e dentro dell'istituto, e la rete di relazioni già esistente con realtà del territorio, si prevede una agevole realizzazione di tutte le fasi del progetto, che non gravi troppo sull'organizzazione degli spazi e dei tempi della vita scolastica. Utilizzando principalmente spazi già in dotazione all'istituto o di enti pubblici, il progetto potrebbe diventare il primo nucleo di un'azione più ampia volta a coinvolgere il tessuto sociale in cui vivono le famiglie afferenti all'istituto stesso.

Il progetto prevede la realizzazione di un prodotto finale sotto forma di digital storytelling, il quale sarà presentato ai genitori durante il momento conclusivo del percorso e reso fruibile sul sito della scuola.

Il percorso proposto sarà inoltre documentato e descritto, in modo da renderlo condivisibile e replicabile in realtà analoghe.

Data inizio prevista	11/06/2018
Data fine prevista	22/06/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE845018 MOEE845029
Numero destinatari	22 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Insieme è più bello...imparare in inglese

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

Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
SCUOL- ARE...un luogo dove stARE, giocARE, imparARE, provARE, creARE, socializzARE	€ 17.046,00
Insieme è più bello...	€ 39.774,00
TOTALE PROGETTO	€ 56.820,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 33981)
Importo totale richiesto	€ 56.820,00
Num. Delibera collegio docenti	699/8a
Data Delibera collegio docenti	21/02/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1576/8a
Data Delibera consiglio d'istituto	20/04/2017
Data e ora inoltro	12/05/2017 18:53:12
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>A spasso coi Robot... e non solo</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Giocare nel Mondo con gli elementi naturali</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>AMBIENTE come ALFABETO</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "SCUOL- ARE...un luogo dove stARE, giocARE, imparARE, provARE, creARE, socializzARE"	€ 17.046,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Insieme è più bello...fare pragmatica 1 classi seconde e terze</u>	€ 5.682,00	



10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Insieme è più bello...fare pragmatica 2 classi quarte e quinte</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Insieme è più bello...imparare l'italiano</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Insieme è più bello...fare coding</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Insieme è più bello...osservare, sperimentare, conoscere</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Together is better! London Calling</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Insieme è più bello...imparare in inglese</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Insieme è più bello..."	€ 39.774,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 56.820,00	