



**Candidatura N. 1011682**  
**4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	'MASSARI' - 'GALILEI'
<b>Codice meccanografico</b>	BAIC818001
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA DANIELE PETRERA, 80
<b>Provincia</b>	BA
<b>Comune</b>	Bari
<b>CAP</b>	70124
<b>Telefono</b>	0805617219
<b>E-mail</b>	BAIC818001@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.smsmassarigalileibari.gov.it
<b>Numero alunni</b>	710
<b>Plessi</b>	BAAA81801T - SCUOLA INFANZIA "MONTELLO" BAEE818013 - 'MONTELLO' BAIC818001 - 'MASSARI' - 'GALILEI' BAMM818012 - "MASSARI" - "GALILEI"



## 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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario) anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie Sperimentazione di materiali e strumenti (anche multimediali) per realizzare un'attività musicale
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali -



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1011682 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	Let's play with English	€ 6.482,00
Multimedialità	Giochiamo con il computer	€ 6.482,00
Musica	Giochiamo con la musica	€ 6.482,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>		<b>€ 19.446,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Autori in scena	€ 5.082,00
Matematica	Scacco matto	€ 4.873,80
Matematica	Alleno la mente	€ 5.082,00
Scienze	Cibo e salute	€ 4.873,80
Lingua straniera	English is cool-1	€ 5.082,00
Lingua straniera	English is cool-2	€ 5.082,00
Lingua straniera	Imparo il Russo-1	€ 4.873,80
Lingua straniera	Imparo il Russo-2	€ 4.873,80
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Play and Act	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>		<b>€ 44.905,20</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

#### 10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Giocare per crescere

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il Progetto "Giocare per crescere" mira a potenziare negli alunni della Scuola dell'Infanzia la propria identità sotto il profilo corporeo, intellettuale e psicodinamico, attraverso la vita relazionale nella comunità scolastica di appartenenza. Potenziare la propria identità vuol dire, quindi, imparare a stare bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare esperienze nuove in un ambiente sociale allargato e significa anche imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile.</p> <p>Finalità del progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la costruzione della propria identità per lo sviluppo dell'autonomia</li> <li>- la condivisione di esperienze che portino a relazionarsi e confrontarsi con gli altri in un clima collaborativo sereno e accogliente</li> <li>- la promozione della pluralità di linguaggi per favorire e agevolare la comunicazione</li> <li>- lo sviluppo della creatività per promuovere il pensiero laterale.</li> </ul>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



## Contesto di riferimento

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

L'Istituto comprensivo "Massari - Galilei", formato da tre plessi, due di scuola secondaria di I grado e uno di scuola primaria e dell'infanzia, accoglie gli alunni principalmente dai quartieri Carrassi, Picone, Poggiofranco. Il territorio presenta diversi servizi pubblici di importanza cittadina e regionale, molte attività artigianali e commerciali, ma risulta carente nell'offerta culturale, di strutture ricreative, sportive e di spazi di aggregazione per i ragazzi.

Tutto ciò comporta la necessità di una scuola particolarmente attenta a livello educativo che diventi luogo di incontro sicuro e agenzia formativa credibile per i genitori. La composizione sociale di questo territorio comprende ceti eterogenei: artigiani, commercianti, lavoratori di livello medio, funzionari con mansioni direttive e liberi professionisti. Alcune famiglie sono svantaggiate economicamente e socialmente a causa della mancanza di un lavoro stabile. L'utenza scolastica riflette l'eterogeneità del contesto sociale in cui opera l'I.C. Massari – Galilei tra i cui iscritti sono presenti anche alunni stranieri. Nasce pertanto la necessità di attuare un progetto volto all'inclusione e alla valorizzazione delle molteplici diversità e differenze, alla presa in carico e alla cura dei bisogni di tutti gli alunni, da quelli ad alto potenziale cognitivo a quelli con bisogni educativi speciali e diversamente abili, nel quadro della crescente complessità del panorama scolastico attuale.

## Obiettivi del progetto

*Indicare gli obiettivi del progetto che si sta*

Finalità educative:

Promuovere il miglioramento delle competenze chiave e di cittadinanza, in raccordo con le priorità strategiche definite dal PdM e del PTOF. Creare una scuola accogliente dove ogni bambino possa trovare stimoli e strumenti per esprimere al massimo le proprie capacità. Implementare strategie metodologiche efficaci e coinvolgenti, capaci di motivare all'apprendimento e di creare un clima relazionale positivo.

Obiettivi del progetto:

Esprimersi utilizzando vari linguaggi. Comunicare sentimenti ed emozioni. Porsi in atteggiamento positivo all'ascolto. Rispettare le regole. Maturare condotte che gli consentano una buona autonomia. Assumere comportamenti corretti nei confronti dei coetanei, di adulti e dell'ambiente. Osservare favorendo la curiosità conoscitiva. Esplorare la realtà attraverso i cinque sensi. Stabilire relazioni cogliendo analogie e differenze. Rappresentare attraverso il linguaggio iconico e simbolico quanto vissuto. Utilizzare materiale strutturato e non. Trovare semplici soluzioni ai piccoli problemi di vita quotidiana.

## Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto è indirizzato agli alunni della Scuola dell'Infanzia in quanto si è constatato quanto sia necessario offrire ai bambini sin dalla più tenera età esperienze motivanti in cui l'utilizzo di vari linguaggi avvenga in situazioni di realtà. Destinatari sono i bambini e le bambine tra i tre e i cinque anni; sono previsti tre moduli per le tre fasce di età per rispettare sia le fasi di crescita proprie di ogni età sia gli specifici interessi legati alle stesse.

Per ciascun modulo si assicura la presenza di 20 bambini per un numero totale di 60 alunni, che potranno usufruire delle attività previste.

Saranno inseriti piccoli allievi con lievi difficoltà relazionali, che necessitano di integrare il percorso già avviato nelle ore di lavoro curricolari. Il target, infatti, è formato da alunni con un livello socio economico culturale modesto, bisognosi di rinforzare il senso di appartenenza alla comunità scolastica, il rispetto delle regole e la socialità.



### **Apertura della scuola oltre**

*Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi*

Il progetto prevede l'apertura della scuola, oltre l'orario curricolare dei cinque giorni settimanali dal lunedì al venerdì, sia in orario pomeridiano infrasettimanale sia il giorno del sabato per tre ore giornaliere, presumibilmente dalle 9.00 alle 12.00 per un totale di 30 ore complessive per ciascun modulo. Tale scelta è stata dettata dalla necessità di offrire ai piccoli una valida alternativa educativa venendo incontro all'esigenza delle famiglie la cui componente genitori è impegnata in attività lavorative.

È inoltre importante sottolineare che la nostra scuola è situata in un quartiere con una composizione sociale mista e, pertanto, l'apertura della scuola promuoverebbe la diffusione della cultura in quanto polo positivo di aggregazione sociale.

L'apertura sarà garantita dal personale ATA che si è dichiarato disponibile e dagli insegnanti tutor dei moduli.

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

*Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>*

Le particolari potenzialità del territorio nel quale sono inserite le tre sedi scolastiche, hanno sempre reso possibili numerose attività collaborative con enti territoriali, queste attività collaborative sorgono spontaneamente per la logica integrazione tra attività scolastica e contesto sociale del quale fanno parte le famiglie degli alunni che si alternano, durante gli anni, nella frequenza dell'istituto.

Continuano attivamente le collaborazioni con università, istituzioni mediche e professionali, istituti scolastici del territorio, attività commerciali, centri culturali e sportivi e associazioni onlus. Tali attività collaborative arricchiscono fortemente la comunità scolastica e tutta l'attività didattica ne risulta stimolata e rafforzata. pur non attivando specifici rapporti di partenariato, grazie all'interessamento reciproco, le collaborazioni avviate continueranno a 360° e andranno spontaneamente ad arricchire tutta la programmazione scolastica e tutte le progettazioni che saranno avviate ne potranno beneficiare afferendo ad esse.

L'istituto Massari-Galilei è fortemente convinto dell'utilità dell'integrazione tra attività scolastica e territorio, soprattutto quando questa avviene spontaneamente, in maniera disinteressata e sicuramente propositiva.

### **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.*

Per lo svolgimento del progetto saranno utilizzate specifiche metodologie che permettano alle bambine e ai bambini di stimolare e rafforzare la propria curiosità e le proprie attitudini attraverso il gioco, l'esplorazione, l'improvvisazione e la partecipazione attiva.

In particolare, per ogni modulo saranno applicati metodi per promuovere una didattica attiva:

per i bambini di tre anni saranno svolte attività musicali idonee alla costruzione di corrette immagini mentali motorie e visuo-spaziali. Tale metodologia cognitiva verterà sulle esperienze ricavate dal corpo in movimento e dalle relazioni con il mondo esterno giocando, quest'ultime, un ruolo essenziale nello sviluppo della mente e degli apprendimenti; per i bambini di quattro anni saranno svolte attività di logica e sviluppo del pensiero computazionale avvicinando i piccoli alla tecnologia; è previsto, infatti, l'utilizzo di mezzi multimediali: LIM, computer, tablet, ecc. per i bambini di cinque anni si privilegerà sia il gioco sia la drammatizzazione ritenuti più stimolanti per gli alunni perché danno loro la possibilità di un coinvolgimento fisico ed emotivo totale nell'attività e di utilizzare più canali espressivi per la comunicazione: la parola, il gesto e l'azione. I procedimenti ludici sono, quindi, i più utili per appropriarsi della lingua e consolidarne la conoscenza.



## 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.*

È previsto in ogni modulo la partecipazione privilegiata per quei bambini che hanno manifestato disagi nell'apprendimento o nelle relazioni sociali.

L'inclusione dei piccoli con Bisogni Educativi Speciali durante le attività previste, permetterà di fare ricorso a specifiche metodologie che consentano alle bambine e ai bambini di stimolare e rafforzare la propria curiosità, la creatività, le proprie attitudini attraverso il gioco, l'esplorazione, l'improvvisazione, la composizione, il dibattito e la partecipazione attiva. Guidati e sostenuti dagli adulti, i piccoli si avvieranno alla strutturazione del proprio io imparando a confrontarsi con gli altri, con lo spazio e con gli oggetti, affinando sensazioni e percezioni. L'intero gruppo si arricchirà di tale esperienza diventando così per tutti i componenti valida e proficua occasione di crescita formativa al fine di attuare una vera e autentica integrazione nella comunità di apprendimento, nel pieno rispetto dei tempi e dei ritmi di ogni partecipante.

## 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.*

Considerata la tenera età dei partecipanti, un importante feedback di impatto sull'utenza dovrà essere restituito dalle famiglie: si prevede infatti di somministrare ai genitori dei bambini due questionari, uno di interesse (ex ante) e uno di gradimento/soddisfazione (ex post).

Per i bambini, invece, si proporranno, a conclusione del percorso, attività ludiche (Quanto mi piace... ? / Il termometro del gradimento / Tanto bello come ...) sostenute da un questionario facilitato da mediatori iconici per far sì che anche i piccoli possano esprimere la propria opinione a riguardo. Saranno anche realizzate schede di osservazione a griglia, che permetteranno ai docenti coinvolti nelle attività formative di questo progetto PON FSE, di valutarne il contributo al raggiungimento degli obiettivi (efficacia).

Schede di osservazione iniziali e finali saranno proposte anche agli insegnanti delle classi di appartenenza dei piccoli allievi, per verificare l'impatto e sul percorso formativo nel curriculum. Sarà cura del responsabile della valutazione accompagnare Insegnanti ed esperti nel percorso di valutazione e intervenire per eventuali 'aggiustamenti' dello stesso.

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

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

Il progetto sarà presentato alla comunità scolastica utilizzando modalità diversificate: dalla riunione plenaria coordinata dal Dirigente Scolastico all'incontro a tema tenuto dai vari esperti, dalla pubblicazione del progetto sul sito web della scuola alla diffusione di un volantino esplicativo. La scuola inoltre produrrà un documento di disseminazione che verrà inviato alle Istituzioni scolastiche site sul territorio.

Per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti e, quindi, poter diffondere le Best Practices messe in atto, si ipotizza la produzione di materiale vario ed efficace:

- elaborati video per documentare il percorso musicale
- realizzazione di giochi creativi, per lo sviluppo del pensiero computazionale
- libretto con schede operative per la lingua straniera.

Quanto prodotto sarà divulgato attraverso la pagina Facebook ufficiale e il sito della scuola, per mostrare in tempo reale ai genitori l'iter procedurale, e come documentazione e archiviazione di materiali a disposizione della scuola.

### **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.*

Trattandosi di una scuola dell'infanzia, il coinvolgimento dei piccoli allievi sarà interfacciato dai genitori. In una prima fase si prevede l'illustrazione delle finalità e del significato dell'innovativa inclusione delle scuole dell'infanzia nei PON FSE. Successivamente si potranno coinvolgere alcuni genitori più disponibili nella fase di individuazione delle caratteristiche degli esperti, per realizzare i bandi, e nell'analisi delle candidature pervenute. Durante lo svolgimento delle attività di formazione si potranno affidare ai genitori ruoli di collaborazione attiva (ad esempio gruppi di accompagnamento, azioni di pubblicità ecc.) Per far sì che i genitori possano seguire l'evolversi del progetto, si pensa di realizzare alcuni incontri-lezioni aperte in cui rendere visibili i processi del percorso di cui i bambini saranno i protagonisti attivi.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Let's play with English	€ 6.482,00
Giochiamo con il computer	€ 6.482,00
Giochiamo con la musica	€ 6.482,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 19.446,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: Let's play with English

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Let's play with English



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>In una realtà multiculturale come la nostra, l'apprendimento precoce di una lingua straniera, qual è l'inglese, è ormai fondamentale perché avvia il bambino alla conoscenza di altre culture, di altri popoli e al loro rispetto. È stato scientificamente dimostrato che l'età compresa tra i tre e i cinque anni rappresenta il periodo più vantaggioso, "l'epoca d'oro" per l'apprendimento linguistico in genere e, nello specifico, per l'apprendimento di una lingua straniera. Pertanto il contatto con la lingua straniera nel ciclo della scuola dell'infanzia deve essere costituito da un processo naturale, che coinvolga i bambini affettivamente e li solleciti a esprimersi e a comunicare con naturalezza in questa nuova lingua.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• comprendere messaggi di uso quotidiano</li> <li>• acquisire atteggiamenti di apertura verso culture diverse</li> <li>• comunicare ed interagire</li> <li>• sviluppare e favorire la capacità di ascolto e di attenzione</li> <li>• offrire ai bambini attività diversificate, rispettando stili e tempi di apprendimento di ciascuno.</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salutare • Presentarsi • Eseguire semplici istruzioni • Nominare le parti del corpo • Nominare i colori • Contare fino a 10 • Nominare gli animali • Eseguire semplici comandi.</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <p>Il gioco sarà il principale mezzo attraverso il quale verrà veicolato l'insegnamento della lingua straniera. I bambini infatti, attraverso l'attività ludica, saranno stimolati ad agire e svolgere attività coinvolgenti che favoriranno anche la loro socializzazione. Si vuole, in tal modo, valorizzare l'esperienza diretta del bambino partendo dai suoi interessi e avvalendosi di strategie didattiche che metteranno, al centro del processo di apprendimento, le naturali abitudini dei bambini, l'esigenza di giocare e di comunicare, le specifiche modalità di apprendimento e memorizzazione, spesso diverse da bambino a bambino.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>Gli effetti attesi saranno i seguenti sia in relazione agli apprendimenti che all'inclusione sociale.</p> <p>I bambini saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mostrare interesse e curiosità verso l'apprendimento della lingua straniera</li> <li>• prendere coscienza di un altro codice linguistico</li> <li>• comunicare con altri bambini attraverso una lingua diversa dalla propria.</li> </ul> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• osservazione della partecipazione alle attività proposte</li> <li>• osservazione delle modalità di interazione nel gruppo</li> <li>• osservazione degli elaborati prodotti</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>12/10/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/06/2020</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Educazione bilingue - educazione plurilingue</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>BAAA81801T</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Let's play with English**

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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

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

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Giochiamo con il computer
----------------------	---------------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il computer è un mezzo tecnologico che cattura la naturale curiosità del bambino e diventa un potente sussidio didattico in quanto diverte e affascina i piccoli stimolando la loro creatività, le funzioni logiche, di ragionamento e di apprendimento. L'introduzione del computer nella scuola dell'infanzia può far leva sulle conoscenze e sulle performance che già i bambini mostrano di possedere e può basarsi sul lavoro di gruppo e sulla didattica laboratoriale.</p> <p><b>DESTINATARI</b> Il progetto si rivolge ai bambini di quattro anni.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire la scoperta delle molteplici possibilità offerte dal PC</li> <li>• Favorire l'apprendimento globale con l'utilizzo di tutti i canali sensoriali, emotivi e cognitivi</li> <li>• Stimolare la creatività, la percezione, l'attenzione e la memoria</li> <li>• Sollecitare sul piano relazionale l'abitudine ad ascoltare, collaborare, lavorare in gruppo.</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avvicinare il bambino al linguaggio informatico</li> <li>• Conoscere le principali componenti di un sistema multimediale</li> <li>• Saper avviare e spegnere il computer</li> <li>• Saper utilizzare correttamente i pulsanti del mouse</li> <li>• Sviluppare la coordinazione oculo-manuale</li> <li>• Saper direzionare il movimento del mouse in relazione a quanto appare sul monitor</li> <li>• Riconoscere simboli, lettere, numeri sulla tastiera</li> <li>• Collaborare, quando richiesto, con i compagni</li> <li>• Comunicare le sensazioni che un gioco può suscitare</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE DIDATTICHE:</b> Per riuscire ad usare gli strumenti disponibili e quindi raggiungere gli obiettivi, è indispensabile l'organizzazione di piccoli gruppi di lavoro, all'interno dei quali i bambini possano creare relazioni positive con i compagni, rapporti basati sull'ascolto, sullo scambio di idee, sulla capacità di imparare e valutare punti di vista differenti dai propri. È proprio la strategia didattica dell'apprendimento cooperativo (cooperative learning) che incrementa nei bambini la motivazione e dunque il piacere di apprendere contenuti diversi inducendo una maggiore coesione sociale.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> -rafforzare e arricchire la propria identità -acquisire un livello essenziale di strumentalità nell'uso del computer.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> Verranno monitorati periodicamente gli apprendimenti dei bambini, il loro atteggiamento nei confronti delle nuove tecnologie, il grado di interesse ed attenzione, la partecipazione attiva, la capacità collaborativa, le abilità acquisite.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>12/10/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/06/2020</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Multimedialità</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>BAAA81801T</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Giochiamo con il computer**

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



Costo			unitario		ggetti	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Musica**

**Titolo: Giochiamo con la musica**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Giochiamo con la musica
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La Musica si può apprendere secondo gli stessi processi del linguaggio parlato se i bambini vivono in un ambiente che fornisce i giusti stimoli. Gli studi di Edwin E. Gordon, Andrea Apostoli e quanti hanno condotto ricerche in questo campo ci danno ampie dimostrazioni. I benefici che il movimento e lo sport in generale hanno sullo sviluppo fisico della persona trovano un parallelo nei benefici che le attività e la pratica musicale hanno sullo sviluppo neuro-cognitivo. Non a caso, quindi, la scoperta di concetti musicali che per noi sono ormai scontati, sono stati ipotizzati e verificati scientificamente da grandi studiosi come Pitagora e Platone.</p> <p>La Musica proposta a scuola è una grande risorsa educativa, perché aiuta anche a strutturare l'apprendimento delle abilità linguistiche, matematiche e spaziali, ed influisce sullo sviluppo emotivo e socio culturale permettendo ampie attività trasversali fra i Campi D'Esperienza.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI</b> Dalle Indicazioni Nazionali: " (Il bambino) ... Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli." Scopre regole e impara ad applicarle. Scopre nuovi termini e li acquisisce attraverso esperienze pratiche.</p> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICI</b> Comunicare ed esprimere Emozioni. Eseguire semplici istruzioni. Riconoscere semplici caratteristiche musicali. Memorizzare e cantare semplici melodie.</p> <p><b>METODOLOGIA</b> Attraverso attività ludiche motorie e pratico-esperenziali si favorirà la scoperta e l'assimilazione di contenuti calibrati sulle caratteristiche del gruppo di alunni.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Prendere coscienza delle proprie ed altrui capacità. Acquisire competenze musicali di base. Collaborare per un risultato comune.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE</b> Osservazione della partecipazione alle attività proposte Osservazione delle modalità di interazione nel gruppo Osservazione degli elaborati prodotti.</p>



<b>Data inizio prevista</b>	12/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Musica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAAA81801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Giochiamo con la musica

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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>



## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: La Scuola siamo NOI

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Progetto di POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE IN CHIAVE INNOVATIVA, per assicurare ai discenti l'acquisizione di competenze chiave necessarie per adattarsi ad un mondo in rapido mutamento e per rispondere alle diverse esigenze di alunni che, a causa di svantaggi socio-culturali ed economici, hanno bisogno di supporto per sviluppare le loro potenzialità. Il progetto è articolato su più moduli con caratteristiche tali da concorrere al raggiungimento dell'obiettivo previsto, attraverso l'utilizzo di metodologie innovative e appropriate, adatte alle esigenze dei giovani coinvolti per stimolarne la partecipazione attiva. Le attività saranno svolte nelle tre sedi dell'Istituto, site in contesti ambientali eterogenei e con caratteristiche differenti tra loro. Saranno previste aperture in orario pomeridiano durante l'anno scolastico e in diversi momenti della giornata in forma elastica per meglio adattarsi alle esigenze degli utenti. Le sedi scolastiche saranno coinvolte completamente nelle diverse fasi, con utilizzo dei laboratori, aule didattiche, tecnologie e strumenti artistici e creativi.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

L'Istituto comprensivo "Massari - Galilei", formato da tre plessi, due di scuola secondaria di I grado e uno di scuola primaria e dell'infanzia, accoglie gli alunni principalmente dai quartieri Carrassi, Picone, Poggiofranco. Il territorio presenta diversi servizi pubblici di importanza cittadina e regionale, molte attività artigianali e commerciali, ma risulta carente nell'offerta culturale, di strutture ricreative, sportive e di spazi di aggregazione per i ragazzi.

Tutto ciò comporta la necessità di una scuola particolarmente attenta a livello educativo che diventi luogo di incontro sicuro e agenzia formativa credibile per i genitori. La composizione sociale di questo territorio comprende ceti eterogenei: artigiani, commercianti, lavoratori di livello medio, funzionari con mansioni direttive e liberi professionisti. Alcune famiglie sono svantaggiate economicamente e socialmente a causa della mancanza di un lavoro stabile. L'utenza scolastica riflette l'eterogeneità del contesto sociale in cui opera l'I.C. Massari – Galilei tra i cui iscritti sono presenti anche alunni stranieri. Nasce pertanto la necessità di attuare un progetto volto all'inclusione e alla valorizzazione delle molteplici diversità e differenze, alla presa in carico e alla cura dei bisogni di tutti gli alunni, da quelli ad alto potenziale cognitivo a quelli con bisogni educativi speciali e diversamente abili, nel quadro della crescente complessità del panorama scolastico attuale.

## Obiettivi del progetto

*Indicare gli obiettivi del progetto che si sta*

Consolidare e potenziare l'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti.

Stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere.

Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche.

Attivare e rinforzare il pensiero logico e critico.

Applicare il metodo sperimentale.

Sviluppare capacità logico-induttive e logico-deduttive.

Motivare le proprie affermazioni.

Ascoltare e valorizzare argomentazioni e punti di vista diversi dai propri.

Capacità decisionale per scegliere la strategia meno costosa, più rapida, più consona di fronte a più soluzioni.

Utilizzare le conoscenze matematiche per risolvere problemi nell'ambito di contesti conosciuti.

Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove.

Interagire con i compagni per una collaborazione attiva finalizzata al raggiungimento di obiettivi comuni.

Incentivare l'interesse, l'impegno, la partecipazione, il senso di responsabilità e l'organizzazione del lavoro.

Potenziare la creatività e la capacità di risoluzione dei problemi.

Sviluppare l'apprendimento cooperativo.

Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove. Sviluppare capacità di analisi e di sintesi.



### **Caratteristiche dei destinatari**

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

Il progetto è indirizzato agli alunni della Scuola dell'Infanzia, della Primaria e Secondaria di I grado.

Nella Scuola Primaria e Secondaria di I grado, oltre ai dati più oggettivi relativi alla valutazione delle discipline e del comportamento, verranno presi in considerazione anche dati ed elementi non misurabili, ma che afferiscono a quanto emerge dai Consigli di Classe e dalla periodica osservazione effettuata.

Dalla conoscenza degli allievi, dalle loro caratteristiche di apprendimento e dal contesto socio-familiare di appartenenza si ricavano quegli elementi e quelle valutazioni che la scuola utilizza per individuare come destinatari delle azioni in oggetto tutti coloro che necessitano di recuperare motivazione allo studio, metodo di approccio alle discipline e più in generale all'impegno richiesto, capacità di superare la dimensione prettamente conoscitiva, per accedere gradualmente all'acquisizione di competenze applicabili in compiti in situazione.

### **Apertura della scuola oltre**

*Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi*

L'istituto Comprensivo 'Massari Galilei', in prima linea nella tutela delle opportunità di insegnamento e di integrazione col territorio, in quanto già sede di un CPIA e dell'Università della Terza Età, vanta una lunga esperienza di organizzazione extrascolastica di Piani Integrati delle scorse annualità.

Inoltre la scuola è già aperta in orario pomeridiano per le attività curricolari di strumento della secondaria di primo grado, per varie attività musicali o workshop e per attività sportive con società affiliate al CONI. Per la gestione del presente progetto, si garantirà l'ulteriore apertura anche estiva (entro luglio) di tutti gli ambienti necessari alle esigenze progettuali, garantendo la presenza di personale amministrativo, collaboratori e ausiliari, affiancando docenti tutor ed esperti.

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

*Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>*



Le particolari potenzialità del territorio nel quale sono inserite le tre sedi scolastiche, hanno sempre reso possibili numerose attività collaborative con enti territoriali, queste attività collaborative sorgono spontaneamente per la logica integrazione tra attività scolastica e contesto sociale del quale fanno parte le famiglie degli alunni che si alternano, durante gli anni, nella frequenza dell'istituto.

Continuano attivamente le collaborazioni con università, istituzioni mediche e professionali, istituti scolastici del territorio, attività commerciali, centri culturali e sportivi e associazioni onlus. Tali attività collaborative arricchiscono fortemente la comunità scolastica e tutta l'attività didattica ne risulta stimolata e rafforzata. pur non attivando specifici rapporti di partenariato, grazie all'interessamento reciproco, le collaborazioni avviate continueranno a 360° e andranno spontaneamente ad arricchire tutta la programmazione scolastica e tutte le progettazioni che saranno avviate ne potranno beneficiare afferendo ad esse.

L'istituto Massari-Galilei è fortemente convinto dell'utilità dell'integrazione tra attività scolastica e territorio, soprattutto quando questa avviene spontaneamente, in maniera disinteressata e sicuramente propositiva.

### **Metodologie e Innovatività**

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

Le strategie didattiche saranno diversificate ma avranno come filo conduttore il protagonismo dello studente all'interno del processo di apprendimento, rendendolo il più possibile autonomo, collaborativo, capace di lavorare in team e di negoziare con i compagni.

Nei moduli destinati agli utenti della scuola primaria prioritario sarà l'approccio ludico, ma in generale in tutti i percorsi formativi sono previste attività collettive da realizzare attraverso il gioco, in tutte le sue dimensioni. Altre metodologie capaci di rispondere positivamente al rischio di esclusione: l'adozione di una didattica dei laboratori, come dispositivo in grado di elevare la qualità dell'istruzione nella direzione dell'alfabetizzazione secondaria, dell'imparare a fare e a pensare; il brainstorming; la simulazione e il gioco di ruolo; il cooperative learning, per cui gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso, l'educazione tra pari, il problem solving individuale e di gruppo. Saranno utilizzate le nuove tecnologie (PC e LIM) che consentiranno ad ogni alunno di essere stimolato da una notevole quantità di informazioni, per fornire ad ogni allievo le competenze per imparare ad imparare in una realtà in continua trasformazione.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola 'MASSARI' - 'GALILEI'  
(BAIC818001)

## 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.*

Premesso che un sistema inclusivo considera l'alunno protagonista dell'apprendimento qualunque siano le sue capacità, le sue potenzialità e i suoi limiti, per agevolare l'inclusione di alunni con bisogni educativi speciali, si favorirà la costruzione attiva della conoscenza, attivando le personali strategie di approccio al "sapere", rispettando i ritmi e gli stili di apprendimento e "assecondando" i meccanismi di autoregolazione. Il progetto è orientato all'inclusione in quanto comporta strategie didattiche diversificate e l'adozione di metodologie favorevoli, già diffusamente praticate nella scuola, quali la didattica laboratoriale, l'apprendimento cooperativo, l'educazione tra pari, il brainstorming, il problem-based learning, l'uso di attrezzature informatiche, di software specifici e di molteplici mediatori didattici (attivi, che fanno ricorso all'esperienza diretta, ad es. gli esperimenti scientifici; iconici, che utilizzano le rappresentazioni del linguaggio grafico, visuale e spaziale; analogici, che si rifanno alle possibilità di apprendimento insite nel gioco e nella simulazione; simbolici, che preparano gli studenti ad essere persone in grado di padroneggiare linguaggi di carattere generale e specifico).

### **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.*

Saranno realizzate schede di osservazione a griglia che permetteranno ai docenti coinvolti nelle attività formative di questo progetto PON FSE di valutarne il contributo al raggiungimento degli obiettivi (efficacia).

Schede di osservazione iniziali e finali saranno proposte anche agli insegnanti delle classi di appartenenza degli studenti, per verificare l'impatto del percorso formativo in termini di accrescimento di conoscenze, capacità e competenze dei singoli destinatari, e di incidenza dell'innovazione sul contesto professionale e organizzativo della scuola.

Sarà cura del responsabile della valutazione accompagnare insegnanti ed esperti nel percorso di valutazione e intervenire per eventuali 'aggiustamenti' dello stesso.

Strumenti di rilevazione saranno: questionari di soddisfazione utenti (corsisti, tutor, esperti, famiglie,...); prove di verifica iniziale e finale, relativo alla miglioramento delle competenze che si intendono perseguire in ciascuna unità formativa.

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

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

Il progetto sarà presentato alla comunità scolastica utilizzando modalità diversificate: dalla riunione plenaria coordinata dal Dirigente Scolastico all'incontro a tema tenuto dai vari esperti, dalla pubblicazione del progetto sul sito web della scuola alla diffusione di un volantino esplicativo. La scuola inoltre produrrà un documento di disseminazione che sarà inviato alle Istituzioni scolastiche site sul territorio.

Per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti e, quindi, poter diffondere le Best Practices messe in atto, si ipotizza la produzione di materiale vario ed efficace: presentazioni multimediali ed elaborati video per documentare le attività svolte, creazione di prodotti originali, anche in formato digitale.

I prodotti saranno divulgati attraverso la pagina Facebook e il sito della scuola, per mostrare in tempo reale ai genitori l'iter procedurale, e come documentazione e archiviazione di materiali a disposizione della scuola.



### **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.*

Gli studenti e le studentesse saranno coinvolti attraverso un'attività capillare di informazione del progetto (tramite pubblicizzazione e disseminazione sul sito web della scuola, lettere aperte/volantini, incontri dedicati...) e della sua articolazione in moduli, perchè possano esprimere le loro preferenze in modo consapevole.

Tuttavia, essendo alunni del segmento del primo ciclo, sarà compito degli insegnanti dei Consigli di classe e interclasse orientare le loro scelte sulla base di un'analisi dettagliata dei bisogni formativi.

Gli studenti saranno altresì coinvolti da protagonisti nella documentazione in itinere e finale dei vari moduli, realizzando una sorta di backstage del lavoro svolto in aula, sotto forma di elaborati video, immagini, foto, presentazioni multimediali da condividere nella pagina Facebook e nel sito web della scuola, in modo da diffondere gli aspetti più significativi dell'attività e facilitare il coinvolgimento delle famiglie.

Le famiglie saranno coinvolte, preliminarmente, in un incontro in cui si socializzeranno gli obiettivi dell'azione progettuale e al termine del percorso per la verifica e valutazione sui risultati conseguiti. Saranno organizzati eventi finali durante i quali i genitori prenderanno visione dei prodotti realizzati e delle esperienze vissute dai propri figli.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Autori in scena	€ 5.082,00
Scacco matto	€ 4.873,80
Alleno la mente	€ 5.082,00
Cibo e salute	€ 4.873,80
English is cool-1	€ 5.082,00
English is cool-2	€ 5.082,00
Imparo il Russo-1	€ 4.873,80
Imparo il Russo-2	€ 4.873,80
Play and Act	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.905,20</b>

## Sezione: Moduli

Elenco dei moduli  
Modulo: Lingua madre  
Titolo: Autori in scena

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Autori in scena
----------------------	-----------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>il laboratorio "AUTORI IN SCENA" propone un percorso che, partendo dagli episodi più rilevanti di Storia studiati durante l'anno scolastico e attraverso la creatività, l'incipit, l'idea, il punto di vista, la focalizzazione, la costruzione del personaggio e dei linguaggi, l'ambientazione, conduce alla messa in scena di episodi di rilievo di Storia, rivisitati nei dialoghi dai ragazzi.</p> <p>L'obiettivo non è solo quello di stimolare la padronanza del linguaggio e l'abilità di creare storie e intrecci, ma anche di alimentare la passione e il desiderio per la lettura e per la storia.</p> <p>La proposta scaturisce dall'esigenza di rendere ogni studente consapevole della propria scrittura migliorandola in termini di accuratezza, chiarezza e profondità dell'espressione; di sviluppare la propria capacità di visione della realtà e di comprensione della Storia e quindi del presente; di accrescere la propria capacità di mettersi in gioco, ascoltare, confrontarsi con gli altri, sviluppando una sensibilità nei confronti di un testo letterario e di educarli ai linguaggi mediali e fornire loro le competenze per riconoscerli in modo critico. La metodologia sarà di tipo interattivo. Verranno visti dei video relativi agli episodi che si vogliono mettere in scena e verranno letti i testi in modo da riproporre in forma teatrale gli avvenimenti reali.</p> <p>Il percorso vedrà inizialmente un impegno individuale ed in un secondo momento la suddivisione in gruppi collaborativi, nell'ambito dei quali saranno messe in risalto le condizioni del "lavorare insieme" ovvero:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la capacità di gestire la propria attività all'interno del gruppo;</li> <li>• la capacità di prendere coscienza del proprio corpo e del suo utilizzo per esprimere consapevolmente emozioni;</li> <li>• la capacità di ascolto dell'altro per poter svolgere le scene sul palco;</li> <li>• la capacità di interagire e concordare con gli altri le diverse decisioni.</li> </ul> <p>OBIETTIVI didattico/formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mobilitare e sviluppare le conoscenze linguistiche, discorsive;</li> <li>• stimolare immaginazione e creatività verbale in ambito di gruppo di lavoro;</li> <li>• raccogliere idee per la scrittura attraverso l'invenzione;</li> <li>• scrivere: approfondire metodi e tecniche di scrittura;</li> <li>• creare uno spazio cooperativo per l'espressione e il confronto.</li> </ul> <p>il progetto si articolerà in due fasi, una di scrittura del copione ed una di messa in scena. Verranno valutate le capacità di chiarezza e profondità dell'espressione raggiunte sia nella stesura scritta che nell'esposizione</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAMM818012
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Autori in scena

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



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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Scacco matto**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	Scacco matto
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Nell'approccio iniziale con gli studenti, gli scacchi godono di un vantaggio indiscutibile: quello di essere un "gioco" che offre una complessa serie di sfaccettature, tutte utili ai fini della crescita e della maturazione dei ragazzi; è infatti necessario, per "giocare", imparare ad osservare, riflettere, pianificare, gestire tempi e spazi, risolvere problemi, ragionare per cause ed effetti, compiere scelte, cogliere intrecci e relazioni. Aprire tutte queste "finestre cognitive" e, nel contempo, offrire uno spazio piacevole e ludico rappresenta una particolarissima opportunità di crescita ed un notevole supporto agli obiettivi educativi e didattici tipici dell'istituzione scolastica. Sul piano più strettamente educativo, gli scacchi richiedono il rispetto di regole sia nell'ambito del gioco che in quello della correttezza, orientando l'impostazione dei rapporti interpersonali e, in generale, l'aspetto relazionale; la formazione di squadre favorisce, altresì, lo sviluppo dell'autostima e della socializzazione, nonché di un agonismo scevro da connotazioni negative.</p> <p>Contenuti: gli scacchi: imparare giocando. Il gioco in generale: regole, strategie, la partita, i tornei.</p> <p>Agli obiettivi formativi quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppo di capacità ed abilità di osservazione, di orientamento spazio – temporale, di analisi delle relazioni di causa-effetto;</li> <li>- sviluppo di capacità logico-matematiche, di riflessione, di pianificazione, di problem-solving;</li> <li>- sviluppo della consapevolezza e del rispetto delle regole, dell'autocontrollo, dell'autostima, della corretta gestione dei rapporti interpersonali;</li> </ul> <p>si aggiungono quelli specifici di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- interazione con altre realtà scolastiche, tramite la partecipazione a tornei e simultanee;</li> <li>- istituzione di squadre permanenti nell'ambito dell'Istituto scolastico.</li> </ul> <p>Le metodologie: Discussione; didattica laboratoriale; lezione frontale; problem solving.</p> <p>Risultati attesi: l'alunno deve essere in grado di: sviluppare capacità di autocontrollo fisico e psichico e rispettare i punti di vista degli altri; riconoscere e risolvere problemi analizzando la situazione, con conseguente ripartizione del tempo a disposizione; concepire ed eseguire schemi e processi logici.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione: test iniziale; partite simultanee; partite tra gli allievi con la supervisione degli istruttori per la correttezza delle mosse e del comportamento; partecipazione a tornei a livello provinciale o regionale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAMM818012
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Scacco matto

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Alleno la mente**

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	
Titolo modulo	Alleno la mente



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Questo progetto vuol offrire la possibilità di apprendere concetti complessi con un approccio ludico, dinamico, che stimoli la motivazione dei bambini. Il gioco è il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità; quando un bambino gioca mette in atto strategie, inventa regole, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente. Utilizzando questa strategia il progetto cercherà di migliorare le competenze degli alunni in ambito logico matematico, intervenendo su una corretta modulazione del linguaggio specifico della materia e sul superamento delle difficoltà implicite che gli studenti talvolta incontrano.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidare e potenziare l'apprendimento attraverso percorsi alternativi ed accattivanti</li> <li>• Stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere</li> <li>• Interagire con i compagni per una collaborazione attiva</li> <li>• Attivare e rinforzare il pensiero logico e critico</li> <li>• Sviluppare capacità logico-induttivo e logico-deduttivo</li> <li>• Ascoltare e valorizzare argomentazioni e punti di vista diversi dai propri</li> <li>• Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche</li> <li>• Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove.</li> <li>• Incentivare il gusto per la matematica attraverso il gioco.</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangram</li> <li>• Battaglia navale</li> <li>• Quadrati magici</li> <li>• Pensiero computazionale: pixel art, coding, Scratch</li> <li>• Lego per il More to Math1-2.</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo di un atteggiamento positivo verso la matematica</li> <li>• Miglioramento della comprensione dei concetti e dell'autonomia operativa</li> <li>• Capacità di inventare situazioni-problema da argomentare in modo corretto</li> <li>• Capacità di esporre le soluzioni e i procedimenti</li> <li>• Acquisizione del gusto di risolvere situazioni enigmatiche che richiedono intuizione e riflessione.</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <p>La metodologia sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco: l'apprendimento individuale per promuovere la riflessione, il focus group per sollecitare dialoghi e scambi di opinione, l'apprendimento a coppie per eseguire esercizi e problemi di logica.</p> <p><b>VALUTAZIONE</b></p> <p>Gli strumenti che verranno utilizzati saranno: griglie di osservazione, test, verifiche di varia tipologia.</p> <p>Il monitoraggio e la successiva valutazione sono strettamente collegati agli obiettivi di progetto.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>12/10/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/06/2020</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Matematica</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>BAEE818013</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Alleno la mente**



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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Scienze**  
**Titolo: Cibo e salute**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Cibo e salute
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le conoscenze nel campo dell'alimentazione sono fondamentali per la formazione dei cittadini, anche nell'ottica di una prevenzione nei confronti delle disfunzioni dovute ad una cattiva alimentazione. L'educazione alimentare va quindi affrontata con una prospettiva ampia, attraverso un approccio didattico nuovo, capace di scoprire la tematica "cibo" da diverse angolature e capace di favorire l'assunzione di comportamenti alimentari corretti. Scopo del progetto sarà quello di formare cittadini che scelgano consapevolmente di vivere nel rispetto di se stessi. Il progetto, della durata di 30 ore, prevede attività laboratoriali, svolte da un esperto supportato da un docente tutor. Gli alunni saranno protagonisti attivi durante il percorso, eseguiranno vari esperimenti ricavando dati da riportare in tabelle e grafici e produrranno un PPT e un video che presenteranno durante la manifestazione finale.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi: Riconoscere l'importanza di una corretta alimentazione, conoscere e prevenire le varie patologie legate all'alimentazione, assumere un atteggiamento critico nei confronti dei messaggi pubblicitari.</p> <p>Contenuti: Principali gruppi di alimenti e piramide alimentare, dieta equilibrata, conservazione degli alimenti, lettura critica delle etichette, grafici con excel. Metodologie: Brainstorming, cooperative learning, didattica laboratoriale e multimediale.</p> <p>Risultati attesi L'alunno dovrà essere in grado di usare prove basate su dati scientifici per spiegare i fenomeni, in situazioni di laboratorio, di osservare, esplorare, scoprire le relazioni esistenti negli alimenti, di usare strumenti, materiali e tecniche di laboratorio, di formulare ipotesi e verificarne la validità, di rappresentare graficamente i dati di un fenomeno e trarre le conclusioni, di produrre documentazione dell'attività svolta con l'uso delle tecnologie informatiche.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione: test iniziale, esecuzione esperimenti, uso di excel, test finale per verificare l'apprendimento e valutare le competenze acquisite.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Scienze
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAMM818012



<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Cibo e salute

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua straniera**  
**Titolo: English is cool-1**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	English is cool-1



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Percorso di consolidamento/potenziamento delle competenze di lingua inglese con docente madrelingua per favorire esperienze aggiuntive motivanti in cui l'utilizzo della lingua avvenga in situazioni di realtà. Tale progetto promuoverà l'uso corretto delle TIC per ricercare informazioni, comunicare e partecipare a reti comunicative, nel rispetto delle regole della rete. Il monitoraggio del percorso degli alunni verrà effettuato tramite il costante coinvolgimento nella interazione orale e nella correzione del lavoro svolto. Sarà compito dei docenti fornire sempre feedback formativo. Il modulo si articolerà in lezioni extracurricolari di 2 o 3 ore.</p> <p><b>DESTINATARI</b> Alunni della scuola secondaria di I grado del plesso Massari.</p> <p><b>OBIETTIVI</b> Gli obiettivi faranno riferimento alle cinque abilità riconosciute dal framework europeo: speaking, listening, reading, writing, ed in particolare interactive speaking, poiché quest'ultima abilità consentirà ai fruitori del progetto di utilizzare la lingua Inglese come lingua veicolare in qualunque semplice contesto familiare. Inoltre, opportunamente guidati, gli alunni attraverso la riflessione sulla lingua e sull'apprendimento potranno riconoscere analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue, culture e civiltà diverse. Tutto ciò avrà un solido canovaccio basato sulle competenze chiave.</p> <p><b>METODOLOGIE</b> - attività di rinforzo con un approccio comunicativo; - cooperative learning attraverso una didattica meta cognitiva, - attività didattiche in forma laboratoriale per favorire l'operatività, la riflessione su quello che si fa e per condividere e concretizzare la condivisione con gli altri. In questa maniera si incoraggerà l'apprendimento collaborativo poiché Imparare non è solo un processo individuale. Le forme d'interazione e collaborazione all'interno di gruppi di lavoro con alunni di classi diverse permetteranno agli alunni di operare insieme per costruire nuove conoscenze e per raggiungere i traguardi prestabiliti. La metodologia formativa si baserà su un approccio non formale e sul learning by doing.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Maggiori competenze su speaking, listening, reading, writing e interactive speaking in situazioni di realtà.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAMM818012
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: English is cool-1

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



**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua straniera**  
**Titolo: English is cool-2**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	English is cool-2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Percorso di consolidamento/potenziamento delle competenze di lingua inglese con docente madrelingua per favorire esperienze aggiuntive motivanti in cui l'utilizzo della lingua avvenga in situazioni di realtà. Tale progetto promuoverà l'uso corretto delle TIC per ricercare informazioni, comunicare e partecipare a reti comunicative, nel rispetto delle regole della rete. Il monitoraggio del percorso degli alunni verrà effettuato tramite il costante coinvolgimento nella interazione orale e nella correzione del lavoro svolto. Sarà compito dei docenti fornire sempre feedback formativo. Il modulo si articolerà in lezioni extracurricolari di 2 o 3 ore.</p> <p><b>DESTINATARI</b> Alunni della scuola secondaria di I grado del plesso Galilei.</p> <p><b>OBIETTIVI</b> Gli obiettivi faranno riferimento alle cinque abilità riconosciute dal framework europeo: speaking, listening, reading, writing, ed in particolare interactive speaking, poiché quest'ultima abilità consentirà ai fruitori del progetto di utilizzare la lingua Inglese come lingua veicolare in qualunque semplice contesto familiare. Inoltre, opportunamente guidati, gli alunni attraverso la riflessione sulla lingua e sull'apprendimento potranno riconoscere analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue, culture e civiltà diverse. Tutto ciò avrà un solido canovaccio basato sulle competenze chiave.</p> <p><b>METODOLOGIE</b> - attività di rinforzo con un approccio comunicativo; - cooperative learning attraverso una didattica meta cognitiva, - attività didattiche in forma laboratoriale per favorire l'operatività, la riflessione su quello che si fa e per condividere e concretizzare la condivisione con gli altri. In questa maniera si incoraggerà l'apprendimento collaborativo poiché Imparare non è solo un processo individuale. Le forme d'interazione e collaborazione all'interno di gruppi di lavoro con alunni di classi diverse permetteranno agli alunni di operare insieme per costruire nuove conoscenze e per raggiungere i traguardi prestabiliti. La metodologia formativa si baserà su un approccio non formale e sul learning by doing.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Maggiori competenze su speaking, listening, reading, writing e interactive speaking in situazioni di realtà.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAMM818012
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**



### Scheda dei costi del modulo: English is cool-2

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua straniera**

**Titolo: Imparo il Russo-1**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Imparo il Russo-1
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'I.C. Massari Galilei sta avviando, nel mese di maggio 2018, un progetto che prevede un gemellaggio con una scuola di pari grado di San Pietroburgo, in Russia. Il progetto prevede scambi di docenti ed operatori per l'approfondimento di tematiche di natura pedagogica, didattica, formativa, organizzativa; mobilità di alunni allo scopo di effettuare studi comparativi dei sistemi di istruzione e formazione nonché dei modelli pedagogico-didattici; realizzazione di Festival e Rassegne finalizzati alla valorizzazione delle attività espressive, quali veicoli per il consolidamento dei valori dell'amicizia e dell'inclusione sociale; promozione dello studio reciproco delle Lingue.</p> <p>È indispensabile, per gli alunni partecipanti al gemellaggio, la conoscenza basilare della lingua russa.</p> <p>Il seguente modulo è pertanto indirizzato ad alunni che non possiedono conoscenze della lingua russa. Verranno affrontati argomenti e strutture basilari, fondamentali della disciplina in questione, in modo da poter comunque offrire una prima impressione sufficientemente ampia ed esaustiva sul funzionamento e sulle caratteristiche fondanti, peculiari della lingua stessa.</p> <p>A tale proposito verrà quindi utilizzato un approccio, una metodica e delle strategie di tipo anche comunicativo (oltre all'inevitabile studio di tipo grammaticale-traduttivo), in modo che gli alunni possano praticamente usufruire di espressioni quotidiane da poter concretamente utilizzare.</p> <p>Verranno, oltre a questioni e problematiche di tipo linguistico, affrontate tematiche inerenti la cultura, le tradizioni, la quotidianità russe. In tal senso si prevede l'utilizzo di supporti di tipo multimediale di vario genere.</p> <p>Obiettivi: imparare l'alfabeto cirillico, le caratteristiche della fonetica russa, la pronuncia e gli essenziali della base della grammatica.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAMM818012
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore 30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Imparo il Russo-1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

## Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera  
Titolo: Imparo il Russo-2

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Imparo il Russo-2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'I.C. Massari Galilei sta avviando, nel mese di maggio 2018, un progetto che prevede un gemellaggio con una scuola di pari grado di San Pietroburgo, in Russia. Il progetto prevede scambi di docenti ed operatori per l'approfondimento di tematiche di natura pedagogica, didattica, formativa, organizzativa; mobilità di alunni allo scopo di effettuare studi comparativi dei sistemi di istruzione e formazione nonché dei modelli pedagogico-didattici; realizzazione di Festival e Rassegne finalizzati alla valorizzazione delle attività espressive, quali veicoli per il consolidamento dei valori dell'amicizia e dell'inclusione sociale; promozione dello studio reciproco delle Lingue.</p> <p>È indispensabile, per gli alunni partecipanti al gemellaggio, la conoscenza basilare della lingua russa.</p> <p>Il seguente modulo è pertanto indirizzato ad alunni che non possiedono conoscenze della lingua russa. Verranno affrontati argomenti e strutture basilari, fondamentali della disciplina in questione, in modo da poter comunque offrire una prima impressione sufficientemente ampia ed esaustiva sul funzionamento e sulle caratteristiche fondanti, peculiari della lingua stessa.</p> <p>A tale proposito verrà quindi utilizzato un approccio, una metodica e delle strategie di tipo anche comunicativo (oltre all'inevitabile studio di tipo grammaticale-traduttivo), in modo che gli alunni possano praticamente usufruire di espressioni quotidiane da poter concretamente utilizzare.</p> <p>Verranno, oltre a questioni e problematiche di tipo linguistico, affrontate tematiche inerenti la cultura, le tradizioni, la quotidianità russe. In tal senso si prevede l'utilizzo di supporti di tipo multimediale di vario genere.</p> <p>Obiettivi: imparare l'alfabeto cirillico, le caratteristiche della fonetica russa, la pronuncia e gli essenziali della base della grammatica.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/09/2019
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAMM818012
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Imparo il Russo-2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Play and Act**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Play and Act



<b>Descrizione modulo</b>	<p>La lingua straniera riveste un ruolo fondamentale nella formazione della personalità: è uno strumento socio-pragmatico di comunicazione e mediazione, un veicolo di cultura. Apprendere una lingua straniera arricchisce lo sviluppo cognitivo, offrendo uno strumento "altro", rispetto alla lingua materna, di organizzazione delle conoscenze.</p> <p>Finalità prioritaria del progetto sarà quella di promuovere l'acquisizione di abilità comunicative attraverso l'interpretazione di personaggi e ruoli teatrali. Tutti gli alunni saranno coinvolti attivamente e, pertanto, l'apprendimento risulterà naturale: verrà percepito dai bambini come una nuova possibilità di comunicare in modo diverso, non estraneo, ma alternativo alla lingua madre.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI</b> Sviluppare le attività di ascolto e le capacità di attenzione e concentrazione Promuovere la cooperazione e il rispetto per se stessi e gli altri Favorire atteggiamenti di curiosità esplorativa nei riguardi di lingue e culture diverse Potenziare la flessibilità cognitiva maturando competenze trasversali.</p> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICI</b> Ascoltare e comprendere semplici messaggi Leggere e produrre oralmente e per iscritto brevi testi Comunicare in modo comprensibile in scambi di informazioni semplici e di routine.</p> <p><b>METODOLOGIE</b> La didattica delle lingue pone al centro delle sue attenzioni il soggetto dell' apprendere, l'alunno, e privilegia l'approccio comunicativo, che si integra e completa in maniera duttile e flessibile con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'approccio affettivo-umanistico, focalizzando l'attenzione sulla sfera emotiva</li> <li>- l'approccio orale, promuovendo lo sviluppo delle abilità orali e rispettando la sequenza comprensione – assimilazione – produzione</li> <li>- il T.P.R. [Total Physical Response] coinvolgendo pienamente il bambino a livello senso-motorio</li> <li>- la metodologia laboratoriale, favorendo una comunicazione orientata all'azione attraverso strategie didattiche quali il cooperative learning, il tutoring e il problem solving.</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> - comprendere e utilizzare espressioni familiari di uso quotidiano e formule molto comuni - interagire in modo semplice tra coetanei interpretando un ruolo.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE</b> Durante il corso sarà costantemente verificata la frequenza e il raggiungimento degli obiettivi previsti. Alla fine del corso si valuteranno le competenze raggiunte dai singoli alunni nelle abilità di ascolto, comprensione e produzione orale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAEE818013
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Play and Act

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 €



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola 'MASSARI' - 'GALILEI'  
(BAIC818001)

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



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Giocare per crescere	€ 19.446,00
La Scuola siamo NOI	€ 44.905,20
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 64.351,20</b>

<b>Avviso</b>	4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione(Piano 1011682)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 64.351,20
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	2560 del 05/05/2018
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	14/03/2018
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	2562 del 08/05/2018
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	08/05/2018
<b>Data e ora inoltro</b>	08/05/2018 10:12:40
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
<b>10.2.1A</b> - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>Let's play with English</u>	€ 6.482,00	
<b>10.2.1A</b> - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>Giochiamo con il computer</u>	€ 6.482,00	
<b>10.2.1A</b> - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>Giochiamo con la musica</u>	€ 6.482,00	
	<b>Totale Progetto "Giocare per crescere"</b>	<b>€ 19.446,00</b>	€ 20.000,00
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Lingua madre: <u>Autori in scena</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Scacco matto</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Alleno la mente</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Cibo e salute</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>English is cool-1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>English is cool-2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Imparo il Russo-1</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Imparo il Russo-2</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Play and Act</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "La Scuola siamo NOI"</b>	<b>€ 44.905,20</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 64.351,20</b>	