



Candidatura N. 48452

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	D.D. 3 ^a CIRC. S. MARTINO GUBBIO
Codice meccanografico	PGEE039007
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	VIA DEL FOSSO, 18
Provincia	PG
Comune	Gubbio
CAP	06024
Telefono	0759272158
E-mail	PGEE039007@istruzione.it
Sito web	www.terzocircologubbio.gov.it
Numero alunni	824
Plessi	PGAA039013 - SAN MARTINO PGAA039024 - FRAZ. SAN MARCO PGAA039035 - FRAZ. PADULE PGAA039046 - FRAZ. TORRE CALZOLARI PGAA039057 - FRAZ. BRANCA PGAA039079 - MADONNA DEL PONTE PGEE039007 - D.D. 3 ^a CIRC. S. MARTINO GUBBIO PGEE039018 - S.MARTINO - GUBBIO PGEE03906D - FRAZ. PADULE PGEE03909L - FRAZ. TORRE CALZOLARI PGEE03910P - MADONNA DEL PONTE

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 Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Potenziamento delle abilità grafico-pittoriche plastiche per esprimere i propri vissuti/emozioni
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 48452 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Multimedialità	Un'idea in più: "La magia dei robot"	€ 4.873,80
Multimedialità	Impariamo robottando	€ 4.873,80
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	'Il corpo in primo piano'	€ 5.082,00
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	Il corpo strumento di apprendimento e di ben-essere	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	LIBRI PARLANTI	€ 5.082,00
Lingua madre	IL MIO PRIMO LIBRO	€ 5.082,00
Lingua madre	CORPO PAROLE E MUSICA	€ 5.082,00
Lingua madre	ESERCIZI DI STILE	€ 5.082,00
Lingua madre	TEATRANDO	€ 5.082,00
Lingua madre	LA MUSICA DEL NOSTRO CORPO	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 30.492,00

Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: "Un, due, tre ... liberiamo la creatività per vivere in armonia"

Descrizione progetto	Attività di psicomotricità e di robotica per la scuola dell'infanzia

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il territorio comunale è posto nella parte più settentrionale dell'Umbria ed ha una notevole estensione. Posta a 522 m slm, arroccata alle falde del Monte Ingino, la città possiede un patrimonio di bellezze naturali e artistiche. Nel territorio sono presenti importanti poli produttivi tra i quali spicca il settore dell'artigianato che ha raggiunto livelli di eccezionale espressione nel campo della produzione della ceramica; sviluppate sono anche le attività nell'ambito dell'arte del ferro battuto e del legno. Il fenomeno dell'immigrazione è in continuo aumento e la capacità di integrazione con il territorio può considerarsi buona. Si rilevano purtroppo fenomeni di microcriminalità, casi di tossicodipendenza e alcolismo e da ultimo forme di disagio familiare connesse con le crisi lavorative. I servizi presenti sono complessivamente in grado di soddisfare le esigenze del territorio anche se l'assenza di collegamenti autostradali e ferroviari, nonché la vastità del territorio, rendono la città fortemente isolata dal resto dell'Umbria. Si stanno sviluppando in modo considerevole l'associazionismo giovanile e istituzioni culturali di vario tipo: di rilevante importanza sono le iniziative di animazione sociale e di crescita culturale del territorio. Significativi punti di riferimento per le scuole sono la biblioteca e la ludoteca comunali.

Obiettivi del progetto

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

Favorire i processi:

di comunicazione: permettere al bambino di essere soggetto verso gli altri, mettersi in una dinamica di relazione attraverso la riscoperta delle possibilità senso/motorie del proprio corpo e il piacere del movimento condiviso con l'altro e gli oggetti;

di creatività creazione: fare in modo che possa investire lo spazio e gli oggetti con tutta la sua capacità immaginativa, cercando di evitare la ripetitività e modalità di azione stereotipate.

di apertura al pensiero operativo e computazionale: sviluppare una distanza dal vissuto emotivo e dall'investimento affettivo per poter accedere alla capacità di rappresentare attraverso codici simbolici.

Vivere il piacere dell'azione con il corpo sperimentando le proprie potenzialità. Favorire il gioco simbolico e la relazione con l'altro. Facilitare la presa di coscienza delle proprie capacità e limiti, per consolidare una positiva immagine di sé. Saper rispettare le regole, i tempi, gli spazi. Favorire la capacità di ascolto; la fase di distanziamento affettiva, una maggiore capacità di concentrazione; sviluppo delle capacità linguistiche, espressive, rappresentative a partire dai vissuti corporei ed emotivi; favorire attraverso il coding il pensiero computazionale.

Caratteristiche dei destinatari

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

I destinatari saranno prevalentemente i bambini in uscita dalla scuola dell'infanzia, ma considerando che un buon adattamento scolastico e un apprendimento soddisfacente della lettura e della scrittura, sono in parte determinati dall'orientamento spazio/temporale e molte difficoltà di comportamento e dell'apprendimento sono dovute alla perturbazione di questa funzione e ad una mancata fluidità di movimento il progetto sarà strumento di prevenzione primaria del disagio, in quanto può incidere sui fattori di rischio dello stesso e di prevenzione secondaria laddove intervenga sulle difficoltà dello sviluppo cognitivo, affettivo e relazionale del bambino. La pratica psicomotoria sarà usata inoltre come mediatore per l'inclusione di bambini provenienti da paesi stranieri e per bambini diversamente abili.

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.

La realizzazione delle varie sessioni del modulo è prevista nel pomeriggio, dopo il termine dell'orario curriculare prevedibilmente dal mese di ottobre 2017 al mese di marzo 2018. Per alcuni plessi, l'attività verrà invece svolta il sabato mattina. La continuazione dell'apertura dell'edificio scolastico sarà garantita dalla presenza del personale collaboratore scolastico, ricorrendo all'articolazione flessibile dell'orario settimanale o, laddove ciò non risultasse possibile, con il ricorso a prestazioni aggiuntive. Qualora gli alunni destinatari del progetto ne manifestassero la necessità, saranno stipulati appositi accordi con il Comune per l'adeguamento dei servizi di trasporto scolastico. I moduli prevedono anche l'utilizzo di strutture esterne (palestra della scuola primaria, teatro comunale per il saggio finale) ed in tal caso sarà garantita la presenza di personale di supporto dell'esperto e del tutor.

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.*

La realizzazione del progetto prevede collaborazioni con il Centro infanzia della USL Umbria 1 (attività metafonologiche con logopedisti), con il Centro Studi ITARD - Ente formatore accreditato MIUR partner di INDEX IPR Private System International Professional Registers (riconoscere e trattare disturbi motori), con il CENTRO INTERNAZIONALE DISLESSIA E DISPRASSIA (Il metodo Crispiani e Il Cognitive Motor Training), nonché con psicomotricisti funzionali presenti sul territorio. Per quanto riguarda l'aspetto della robotica, è prevista una collaborazione con alunni e docenti dell'IISS Cassata-Gattapone, in grado di fornire supporto adeguato. Sarà infine necessario stabilire rapporti di collaborazione con il Comune di Gubbio, per l'utilizzo del teatro comunale per la manifestazione finale.

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.

Attraverso il corpo e l'azione corporea il bambino prende coscienza dei rapporti spaziali e temporali prima, in modo diretto e concreto, poi a livello di rappresentazione mentale e simbolica. Verrà proposto un percorso di esperienze corporee ed attività pratiche, intendendo il corpo come una delle espressioni della personalità nei suoi vari aspetti: funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa, pratica ed inclusiva e il pensiero computazionale come processo mentale che consente il problem solving seguendo metodi specifici. Il coding aiuta i più piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco, è proprio attraverso il gioco che i bambini approderanno alla robotica scoprendo che con essa si impara a condividere, collaborare e a mettere in moto la creatività.

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.

Le attività strutturate del percorso di espressività corporea e di CODING andranno ad integrarsi sia con il curriculum della scuola dell'infanzia che con i progetti di ampliamento dell'offerta formativa già presenti nel PTOF (Accoglienza, inclusione).

In particolare il progetto di espressione corporea consoliderà quelli realizzati da diversi anni nella scuola dell'infanzia come strumenti di prevenzione primaria del disagio e di prevenzione secondaria laddove intervenga sulle difficoltà dello sviluppo cognitivo, affettivo e relazionale del bambino. Per quanto riguarda il progetto relativo alla robotica educativa, il percorso si pone in continuità con gli ambiti operativi del PTOF: "portare il pensiero computazionale nella scuola dell'infanzia del Circolo". Innovazione robotica intesa come valido strumento di apprendimento didattico/educativo.



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 D.D. 3^a CIRC. S. MARTINO
GUBBIO (PGEE039007)

Inclusività

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

La primaria finalità dei progetti è essenzialmente il benessere psicofisico del bambino e l' inclusività.

Attraverso le attività di gioco che verranno proposte per l' attuazione di entrambi i percorsi il bambino avrà la possibilità di sperimentare attività simboliche che collimano con le necessità infantili: scegliere, essere scelto, far parte di un gruppo, compiere azioni mimiche, imparare facendo e sperimentando. La robotica educativa e la psicomotricità, grazie al grande coinvolgimento dei bambini, possono diventare il modo più semplice per creare un ambiente di apprendimento innovativo, creativo ed inclusivo perché stimolano e rendono tale processo più divertente ed appagante permettendo di costruire un percorso perfetto per motivare anche i bambini con maggiori difficoltà sociali, culturali e di disagio negli apprendimenti in un' ottica di cooperative learnig e di peer tutoring.

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 risposta che i bambini daranno agli stimoli proposti sarà la valutazione degli impatti. I progetti permetteranno di contribuire alla formazione della personalità del bambino attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea e del pensiero computazionale.

Gli strumenti adottati per rilevare la partecipazione, lo svolgimento delle attività e l'esito finale dei progetti sarà la valutazione degli apprendimenti attraverso:

osservazione

diario di bordo

griglie

schede di verifica

La realizzazione di un sistema educativo e formativo flessibile permetterà ai bambini di raggiungere traguardi per lo sviluppo e la maturazione di competenze:

cognitive : individuare causa ed effetto di eventi

metacognitive: porre e risolvere problemi

sociali: comunicare, condividere, cooperare, assumere comportamenti socialmente corretti

emotive : autoregolazione e consapevolezza di sé

digitali : avvio ad un uso autonomo e consapevole delle NT

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 sin dall' inizio del suo svolgimento proprio perché i bambini costituiscono parte integrante della stessa come comunità che crea e mostra agli altri quello che fa.

Si tratterà principalmente di un laboratorio sensomotorio e simbolico sicuramente replicabile. Sarà il gioco che metterà in scena difficoltà, paure, insicurezze, rabbia, aggressività, ma anche momenti di piacere, collaborazione e condivisione con i compagni. Con L' ape Bee-Bot ad esempio, l'apprendimento diventerà un' esperienza accattivante che favorirà nuove idee. Inizialmente verranno coinvolti i bambini dell' ultimo anno di scuola dell' infanzia poi via via potrebbe essere prevista l' apertura a tutti. Essi riescono a mettersi in gioco ed accettare con disinvoltura le novità e anche “La scuola dovrebbe riuscire a confrontarsi sempre con i cambiamenti e con le innovazioni per essere in grado di fornire risposte formative adeguate alla realtà sociale e culturale che gli allievi vivono e nella quale si troveranno ad operare” (Feurerstein R.)

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.

I bambini si trovano a vivere e ad essere partecipi di un compito evolutivo, essendo loro stessi il centro del processo formativo. Il percorso progettato va dal piacere di agire al piacere di pensare, dal piacere di trasformare il proprio corpo e gli oggetti nell' azione, al piacere di trasformare le idee e i concetti nel pensiero e nella relazione con gli altri. Mettono in gioco le loro attitudini creative, la loro capacità di comunicazione e di cooperazione attraverso attività che prevedono l'utilizzo, a fine didattico, di piccoli robot. Essi possono saltare, correre, dondolarsi, giocare a riempire, a svuotare, a nascondersi e riapparire, a “far finta di...”, possono fare esperienze inoltrandosi in un mondo scientifico mediante un approccio divertente. Si offre uno spazio per il linguaggio, il disegno, la manipolazione, la progettazione, il fare e rifare per favorire nel bambino la rielaborazione e la presa di distanza dalle emozioni e dal movimento, facilitando il passaggio all' attività rappresentativa e di pensiero. Il laboratorio funziona come una comunità di pratiche scientifiche in cui i bambini condividono le loro idee, giuste o sbagliate che siano. Discutono e apprendono uno dall' altro perché ogni idea, ogni ipotesi hanno la stessa dignità. E' favorito lo scambio di informazioni e la collaborazione con i genitori, rendendoli partecipi delle esperienze proposte ai loro figli e dando la possibilità di esprimere dubbi, domande, questioni.

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
INDIVIDUAZIONE PRECOCE DELLE DIFFICOLTA' DI APPRENDIMENTO	15	http://www.terzocircologubbio.gov.it/wp-content/uploads/2015/10/P.O.F.T.-2016-2017.pdf
LABORATORIO METAFONOLOGICO	15	http://www.terzocircologubbio.gov.it/wp-content/uploads/2015/10/P.O.F.T.-2016-2017.pdf
PROGETTO INTEGRAZIONE ALUNNI STRANIERI	14	http://www.terzocircologubbio.gov.it/wp-content/uploads/2015/10/P.O.F.T.-2016-2017.pdf
PROGETTO PSICOMOTRICITA'	15	http://www.terzocircologubbio.gov.it/wp-content/uploads/2015/10/P.O.F.T.-2016-2017.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
CONSULENZA MOTORIA E SU DISTURBI DEL LINGUAGGIO	1	CENTRO STUDI ITARD	Dichiarazione di intenti	1253	11/05/2017	Sì
CONSULENZA SU PSICOMOTRICITA'	1	SENZA CONFINI - ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE	Dichiarazione di intenti	1256	11/05/2017	Sì
CONSULENZA GRAFICA-DIGITALE	1	VENERUCCI FEDERICO	Dichiarazione di intenti	1265	11/05/2017	Sì
CONSULENZA PER L'INDIVIDUAZIONE DI CONDIZIONI DI SVANTAGGIO	1	USL Umbria 1 - Distretto Sanitario Gubbio	Dichiarazione di intenti	1260	11/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
COLLABORAZIONE DOCENTI E ALUNNI NEI MODULI DI ROBOTICA	PGIS034006 I.I.S. 'CASSATA - GATTAPONE'	1269	11/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Un'idea in più: "La magia dei robot"	€ 4.873,80
Impariamo robottando	€ 4.873,80
'Il corpo in primo piano'	€ 5.082,00
Il corpo strumento di apprendimento e di ben-essere	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Multimedialità

Titolo: Un'idea in più: "La magia dei robot"

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Un'idea in più: "La magia dei robot"	

Descrizione modulo	Tre saranno le fasi di approccio alla ROBOTICA: PRIMA FASE Osservazione-Esplorazione i bambini scoprono l'Ape BEET-BOT SECONDA FASE Interiorizzazione-Azione I bambini interiorizzano le funzioni dell' ape su se stessi per imitazione, contano i passi mandandola avanti e indietro, a destra e a sinistra ponendo dei punti di riferimento come mandare l' ape da un compagno. Provano a descrivere il percorso con parole e gesti. Costruiscono il percorso eseguito dall' ape con materiale vario. Rappresentano graficamente l' esperienza vissuta. TERZA FASE Progettazione e Realizzazione I bambini diventano i protagonisti nella progettazione di semplici percorsi da far seguire all' ape. Scoprono la misura del passo dell' ape robot, la confrontano, scelgono il materiale, la disegnano. Si costruiscono le mattonelle con le frecce di indicazione. Eseguono loro stessi i percorsi progettati e programmati inizialmente dall' ape su un reticolo creato a terra i palestra. Fanno proposte, si consultano, disegnano quanto eseguito, costruiscono un plastico dell' habitat dell' ape, apprendono, giocano e si divertono. Obiettivi: apertura al pensiero operativo e computazionale; saper rispettare le regole i tempi e gli spazi; favorire la capacità di ascolto; la fase di distanziamento affettiva, una maggiore capacità di concentrazione; favorire attraverso il coding. Verrà proposto un percorso di esperienze e attività pratiche intendendo il pensiero computazionale come processo mentale che consente il problem solving seguendo metodi specifici. Il coding aiuta i piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco, è proprio attraverso il gioco che i bambini approderanno alla robotica, scoprendo che con essa si impara a condividere, collaborare e a mettere in modo la creatività. I risultati attesi riguardano lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, anche col supporto di alunni e docenti della scuola superiore con cui si sta stipulando apposito accordo di programma. La realizzazione di un sistema educativo e formativo flessibile permetterà ai bambini di raggiungere traguardi per lo sviluppo e la maturazione di competenze: cognitive (individuare causa ed effetto di eventi); metacognitive (porre e risolvere problemi); sociali (comunicare, condividere, cooperare, assumere comportamenti socialmente corretti); emotive (autoregolazione e consapevolezza di sé); digitali (avvio ad un uso autonomo e consapevole delle NT). Gli strumenti adottati per rilevare la partecipazione, lo svolgimento delle attività e l'esito finale dei progetti sarà la valutazione degli apprendimenti attraverso: l'osservazione, il diario di bordo, le griglie e le schede di verifica.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Multimedialità
Sedi dove è previsto il modulo	PGAA039013 PGAA039046 PGAA039079
Numero destinatari	18 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un'idea in più: "La magia dei robot"

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 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Multimedialità

Titolo: Impariamo robottando

Dettagli modulo

Titolo modulo	Impariamo robottando
Descrizione modulo	Tre saranno le fasi di approccio alla ROBOTICA: PRIMA FASE Osservazione-Esplorazione i bambini scoprono l'Ape BEET-BOT SECONDA FASE Interiorizzazione-Azione I bambini interiorizzano le funzioni dell' ape su se stessi per imitazione, contano i passi mandandola avanti e indietro, a destra e a sinistra ponendo dei punti di riferimento come mandare l' ape da un compagno. Provano a descrivere il percorso con parole e gesti. Costruiscono il percorso eseguito dall' ape con materiale vario. Rappresentano graficamente l' esperienza vissuta. TERZA FASE Progettazione e Realizzazione I bambini diventano i protagonisti nella progettazione di semplici percorsi da far seguire all' ape. Scoprono la misura del passo dell' ape robot, la confrontano, scelgono il materiale, la disegnano. Si costruiscono le mattonelle con le frecce di indicazione. Eseguono loro stessi i percorsi progettati e programmati inizialmente dall' ape su un reticolo creato a terra i palestra. Fanno proposte, si consultano, disegnano quanto eseguito, costruiscono un plastico dell' habitat dell' ape, apprendono, giocano e si divertono. Obiettivi: apertura al pensiero operativo e computazionale; saper rispettare le regole i tempi e gli spazi; favorire la capacità di ascolto; la fase di distanziamento affettivo, una maggiore capacità di concentrazione; favorire attraverso il coding. Verrà proposto un percorso di esperienze e attività pratiche intendendo il pensiero computazionale come processo mentale che consente il problem solving seguendo metodi specifici. Il coding aiuta i piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco, è proprio attraverso il gioco che i bambini approderanno alla robotica, scoprendo che con essa si impara a condividere, collaborare e a mettere in modo la creatività. I risultati attesi riguardano lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, anche col supporto di alunni e docenti della scuola superiore con cui si sta stipulando apposito accordo di programma. La realizzazione di un sistema educativo e formativo flessibile permetterà ai bambini di raggiungere traguardi per lo sviluppo e la maturazione di competenze: cognitive (individuare causa ed effetto di eventi); metacognitive (porre e risolvere problemi); sociali (comunicare, condividere, cooperare, assumere comportamenti socialmente corretti); emotive (autoregolazione e consapevolezza di sé); digitali (avvio ad un uso autonomo e consapevole delle NT). Gli strumenti adottati per rilevare la partecipazione, lo svolgimento delle attività e l'esito finale dei progetti sarà la valutazione degli apprendimenti attraverso: l'osservazione, il diario di bordo, le griglie e le schede di verifica.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Multimedialità



Sedi dove è previsto il modulo	PGAA039024 PGAA039035 PGAA039057
Numero destinatari	18 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Impariamo robottando

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 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: 'Il corpo in primo piano'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'Il corpo in primo piano'

Descrizione modulo	Il modulo sarà strutturato in quindici/venti incontri con esperto esterno. Obiettivi: consolidare lo schema corporeo, percepire e conoscere il corpo in rapporto al tempo e allo spazio, prendere coscienza del proprio corpo, raffinare la coordinazione oculo-manuale, oculo-podolica, rispettare le regole, migliorare l'equilibrio statico e dinamico, migliorare la coordinazione globale e segmentaria, organizzare e regolare movimenti finalizzati a richieste specifiche, direzione e controllare movimenti, gesti, azioni con piccoli attrezzi, affinare capacità espressivo-motorie, affinare abilità a lasciare tracce segnico-grafiche, affinare la percezione dello spazio e la strutturazione spazio-temporale, sviluppare la capacità attentiva e mnestica, conoscere il sè corporeo e le proprie potenzialità, ascoltare sè e l'altro: migliorare la comunicazione-relazione con gli altri per poter superare con consapevolezza e serenità i disagi relazionali, incentivando l'autostima, favorire l'espansione delle attività espressive elocutorie, favorire lo sviluppo armonico della personalità, per liberare le energie bloccate dalle paure, riconoscere le emozioni in sè e negli altri e gestirle in modo appropriato, acquisire le competenze necessarie per affrontare difficoltà-problemi della vita quotidiana. Si utilizzano metodi e tecniche della Psicomotricità Funzionale di Jean Le Boulch. Si prevedono: una fase iniziale, destrutturata di presa di contatto con l'ambiente, con i compagni e con gli oggetti; la proposta di situazioni-stimolo aperte, flessibili, diversificate che offrono a ciascun alunno l'opportunità di successo e di valorizzazione di sè; l'utilizzo di strategie specifiche per valorizzare i diversi linguaggi e prevedere all'interno del percorso situazioni rivolte alla comunicazione e alla prescrittura; la proposta di attività, con adeguati livelli di difficoltà, da vivere non solo a livello individuale, ma anche in coppie, a gruppi e in squadre; la valorizzazione di risposte motorie originali e creative; la creazione di un'atmosfera avvincente, coinvolgente di un clima di fiducia reciproca; la riflessione-verbalizzazione e la rappresentazione grafica di quanto vissuto e sperimentato. Risultati attesi: individuare i punti di forza dei singoli e del gruppo e lavorare su questi per superare le eventuali criticità. Lo strumento di valutazione è offerto principalmente dai bambini stessi e dall'osservazione del loro interesse e coinvolgimento nelle attività proposte.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	PGAA039024 PGAA039035 PGAA039057
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria
Scheda dei costi del modulo: 'Il corpo in primo piano'

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: Il corpo strumento di apprendimento e di ben-essere

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il corpo strumento di apprendimento e di ben-essere
Descrizione modulo	Il modulo sarà strutturato in quindici/venti incontri con esperto esterno. Obiettivi: consolidare lo schema corporeo, percepire e conoscere il corpo in rapporto al tempo e allo spazio, prendere coscienza del proprio corpo, raffinare la coordinazione oculo-manuale, oculo-podolica, rispettare le regole, migliorare l'equilibrio statico e dinamico, migliorare la coordinazione globale e segmentaria, organizzare e regolare movimenti finalizzati a richieste specifiche, direzione e controllare movimenti, gesti, azioni con piccoli attrezzi, affinare capacità espressivo-motorie, affinare abilità a lasciare tracce segnico-grafiche, affinare la percezione dello spazio e la strutturazione spazio-temporale, sviluppare la capacità attentiva e mnestica, conoscere il sè corporeo e le proprie potenzialità, ascoltare sè e l'altro: migliorare la comunicazione-relazione con gli altri per poter superare con consapevolezza e serenità i disagi relazionali, incentivando l'autostima, favorire l'espansione delle attività espressive elocutorie, favorire lo sviluppo armonico della personalità, per liberare le energie bloccate dalle paure, riconoscere le emozioni in sè e negli altri e gestirle in modo appropriato, acquisire le competenze necessarie per affrontare difficoltà-problemi della vita quotidiana. Si utilizzano metodi e tecniche della Psicomotricità Funzionale di Jean Le Boulch. Si prevedono: una fase iniziale, destrutturata di presa di contatto con l'ambiente, con i compagni e con gli oggetti; la proposta di situazioni-stimolo aperte, flessibili, diversificate che offrono a ciascun alunno l'opportunità di successo e di valorizzazione di sè; l'utilizzo di strategie specifiche per valorizzare i diversi linguaggi e prevedere all'interno del percorso situazioni rivolte alla comunicazione e alla prescrittura; la proposta di attività, con adeguati livelli di difficoltà, da vivere non solo a livello individuale, ma anche in coppie, a gruppi e in squadre; la valorizzazione di risposte motorie originali e creative; la creazione di un'atmosfera avvincente, coinvolgente di un clima di fiducia reciproca; la riflessione-verbalizzazione e la rappresentazione grafica di quanto vissuto e sperimentato. Risultati attesi: individuare i punti di forza dei singoli e del gruppo e lavorare su questi per superare le eventuali criticità. Lo strumento di valutazione è offerto principalmente dai bambini stessi e dall'osservazione del loro interesse e coinvolgimento nelle attività proposte.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	PGAA039013 PGAA039046 PGAA039079
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il corpo strumento di apprendimento e di ben-essere

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



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola D.D. 3^a CIRC. S. MARTINO
GUBBIO (PGEE039007)

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

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: PAROLE E SUONI IN LIBERTA'

Descrizione progetto	IL PROGETTO SI PROPONE DI STIMOLARE IL PIACERE DELLA LETTURA E DELLA SCRITTURA PRESENTANDO IL LEGGERE E LO SCRIVERE COME PROCESSO CREATIVO

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il territorio comunale è posto nella parte più settentrionale dell'Umbria ed ha una notevole estensione. Posta a 522 m s.l.m., arroccata alle falde del Monte Ingino, la città possiede un patrimonio di bellezze naturali e artistiche. Nel territorio sono presenti importanti poli produttivi tra i quali spicca il settore dell'artigianato che ha raggiunto livelli di eccezionale espressione nel campo della produzione della ceramica; sviluppate sono anche le attività nell'ambito dell'arte del ferro battuto e del legno. Il fenomeno dell'immigrazione è in continuo aumento e la capacità di integrazione con il territorio può considerarsi buona. Si rilevano purtroppo fenomeni di microcriminalità, casi di tossicodipendenza e alcolismo e da ultimo forme di disagio familiare connesse con le crisi lavorative. I servizi presenti sono complessivamente in grado di soddisfare le esigenze del territorio anche se l'assenza di collegamenti autostradali e ferroviari, nonché la vastità del territorio, rendono la città fortemente isolata dal resto dell'Umbria. Si stanno sviluppando in modo considerevole l'associazionismo giovanile e istituzioni culturali di vario tipo: di rilevante importanza sono le iniziative di animazione sociale e di crescita culturale del territorio. Significativi punti di riferimento per le scuole sono la biblioteca e la ludoteca comunali.

Obiettivi del progetto

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

L'obiettivo di questo laboratorio è stimolare il "piacere" della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui bambini e ragazzi possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni. In un clima di accoglienza e di gioia. Mettere su carta la nostra fantasia e affidarla alla tastiera di un computer creando un libro parlante, è uno dei modi privilegiati per comprendere la cose intorno a noi, per conoscere la realtà, per arrivare a capire concetti nuovi. Il progetto ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività di produzione verbale, scritta, grafica (disegno) e digitale (ebook). Vengono impiegate tecniche per stimolare il bisogno/piacere della lettura e della scrittura in un contesto ludico e creativo. Sviluppare il pensiero divergente. Potenziare la capacità di visualizzazione. Utilizzare capacità immaginifiche. Combinare pensiero divergente e pensiero convergente. Utilizzare capacità di osservazione. Potenziare le abilità espressive e comunicative. Amare la lettura e la scrittura. Acquisire capacità comunicative creative. Sviluppare abilità di ascolto. Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale.

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

Come forma di analisi dei bisogni è stato fatto riferimento ai questionari Invalsi degli ultimi cinque anni. Per le altre classi verranno presi come riferimento i risultati del primo e secondo quadrimestre dell'anno precedente nella disciplina oggetto del modulo. I destinatari del progetto saranno tutti gli alunni con particolare riferimento agli alunni immigrati, alunni che vivono disagi familiari, alunni con BES che saranno inseriti in contesti diversi dal gruppo classe al fine di favorire forme di tutoraggio tra pari da parte di coloro che non vivono alcuna condizione di disagio per soddisfare la finalità dell'inclusione. Tutto ciò anche allo scopo di mitigare alcune situazioni di disagio conseguenti ad atteggiamenti di apatia e demotivazione verso lo studio, sia per quanto riguarda il potenziamento delle competenze culturali di base (lingua madre o italiano seconda lingua) che le competenze sociali e relazionali. Comunque il tutto verrà realizzato con forme innovative di insegnamento.

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.

La realizzazione delle varie sessioni del modulo è prevista nei pomeriggi in cui gli alunni non sono impegnati con i rientri curricolari. Per gli alunni delle scuole primarie di Torre Calzolari e San Martino, l'apertura dell'edificio scolastico è garantita dalla presenza nello stesso stabile della scuola dell'infanzia, il cui orario si protrae anche nel pomeriggio. Negli altri casi (Madonna del Ponte e Padule), l'apertura dell'edificio sarà garantita dal personale collaboratore scolastico, ricorrendo all'articolazione flessibile dell'orario settimanale o, laddove ciò non risultasse possibile, con il ricorso a prestazioni aggiuntive. Qualora gli alunni destinatari del progetto ne manifestassero la necessità, saranno stipulati appositi accordi con il Comune per il servizio mensa e per l'adeguamento dei servizi di trasporto scolastico.

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.*

La lettura animata e la scrittura creativa nonché la musica, il teatro e l'uso creativo della tecnologia sono dei medium per attivare l'integrazione tra motivazione e sviluppo intellettuale degli alunni verso la competenza linguistica, anche per una loro equilibrata crescita individuale e sociale. Quindi il contributo dei soggetti pubblici e privati coinvolti (Comune di Gubbio con la ludoteca comunale, compagnie teatrali locali, pedagogisti clinici, esperti di tecnologia) sarà prioritariamente quello di portare nella scuola la loro competenza per trasmettere agli alunni e agli insegnanti un nuovo modo di fare scuola che possa allontanare il più possibile l'uso esclusivo della lezione frontale trasmissiva, dove l'alunno è passivo e l'insegnante è la macchina del sapere per la maggior parte dell'evento di apprendimento. Tali partner dovranno in conclusione creare forme di apprendimento concrete dove l'alunno apprende facendo esperienza insieme agli altri.

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.

La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata e stimolata attraverso la tecnica del brain storming. Il percorso vedrà inizialmente un impegno individuale e in un secondo momento la suddivisione in gruppi cooperativi, nell'ambito dei quali saranno messe in risalto le condizioni del "lavorare insieme" ovvero: la capacità di gestire autonomamente la propria attività all'intero del gruppo; la capacità di trovare risposte e soluzioni adeguate a problemi specifici (problem solving); la capacità di ascolto; la capacità di interagire e concordare con gli altri le diverse decisioni (Debate). Dal punto di vista educativo, la metodologia adottata, che si basa sulla narrazione come "gioco cooperativo", punta a facilitare la comunicazione tra i ragazzi incentivando l'ascolto, il rispetto delle idee altrui e la capacità di distaccarsi dalle proprie per metterle al servizio della storia, il confronto con gli altri, l'originalità, la capacità di collaborazione, la valorizzazione di abilità diverse (chi sa inventare, chi sa descrivere, chi è bravo a preparare i disegni, chi è specialista nell'inventare le azioni...).

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.

Le attività modulari andranno ad integrarsi fortemente sia con il curriculum disciplinare (con particolare riferimento all'insegnamento della lingua italiana) che con i progetti di ampliamento dell'offerta formativa già presenti nel PTOF. In particolare i progetti di teatro già realizzati da diversi anni nella scuola dell'infanzia, saranno sperimentati nella scuola primaria, dove invece nei scorsi anni scolastici sono state sperimentati proficui incontri di lettura animata. Le attività saranno integrate con i progetti simili già proposti annualmente dalla ludoteca comunale, ponendosi come loro naturale ampliamento. Il consiglio di classe sarà la sede principale per formalizzare didattiche che portino all'integrazione tra il sapere disciplinare, scolastico, con quello sviluppato nel progetto extrascolastico, tra i saperi vissuti nella scuola al mattino e quelli dell'extrascuola nel pomeriggio. Per quanto riguarda la realizzazione degli ebook, il progetto si pone infine in forte continuità dei PON Reti Lan/Wlan e Ambienti digitali, costituendone il naturale prolungamento. Senza il cablaggio degli edifici e le dotazioni acquisite (quasi cento tablet) il progetto non potrebbe neanche essere immaginato.

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.

Far conoscere e far utilizzare agli alunni varie forme espressive e vari linguaggi (lettura animata, scrittura creativa, animazione teatrale, linguaggio corporeo-motorio, linguaggio musicale) permette a chi vive situazioni di disagio o che rivela BES, di riscoprire le proprie potenzialità e di sviluppare competenze linguistiche e comunicative direttamente connesse con le conoscenze e le abilità linguistiche attivate in classe. Il tutto in un contesto aperto a positive sollecitazioni da parte degli esperti e al mutuo aiuto tra pari. Quindi consolidare e valorizzare da un lato le conoscenze e dall'altro la motivazione, lo spirito di ricerca e di invenzione e perfino di passione che suscitano le attività creative. Appassionarsi ed apprendere la lingua madre, svolgendo attività pratiche con la regia dell'esperto, partendo dalle proprie emozioni e sperimentare il successo delle proprie azioni.

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.

Verrà considerata la risposta che i bambini hanno dato agli stimoli proposti, i loro scritti che non rimarranno sullo sfondo, ma passeranno in primo piano. Il progetto permetterà loro di iniziare un lungo viaggio nella creatività, che non vuol dire essere liberi da vincoli, ma essere liberi di esplorare le regole, di sperimentarle dando senso a ciò che è stato generato dal caso, di scoprire che ogni testo è in realtà un ipertesto che può essere letto o scritto a diversi livelli. Alla fine dei moduli, con l'ausilio delle tecnologie, prepareremo dei lavori multimediali in cui sarà riportato l'intero percorso degli alunni lungo la strada della scrittura; usando l'applicazione Primi Libri, si potranno realizzare "Libri Parlanti" che illustrano le storie scritte, raccontate o drammatizzate. Con l'aiuto dei genitori si potrà socializzare il lavoro all'interno del Circolo e, perché no, anche fuori con la previsione di un Evento Finale (Rappresentazione teatrale o proiezione video-narrata). Gli elaborati troveranno spazio in cartelloni da appendere e in un "LIBRO DELLE STORIE" cartaceo e multimediale. Altamente formativo sarà il momento successivo, alla creazione dell'oggetto (debriefing), dove sarà stimolato il confronto e la riflessione sui lavori svolti, sulle difficoltà incontrate e sulle cose imparate; il suo ruolo sarà duplice: per il docente un momento di verifica e valutazione del processo d'insegnamento/ apprendimento, per i bambini momento di autovalutazione.

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).

Il progetto sarà presentato alla comunità scolastica sin dall'inizio del suo svolgimento proprio perchè gli allievi costituiscono parte integrante della stessa come comunità che crea e mostra agli altri quello che fa. Si tratta fondamentalmente di un laboratorio di idee dove ciascuno porta un'idea, la condivide e quindi lavora per dar vita a tutte le idee condivise. Il progetto si presta fortemente ad una sua replicabilità, ad un suo sviluppo, attraverso i seguenti modi: rendendo una delle creazioni più grande e più popolare; combinando due dei progetti creativi in uno solo; modificando uno dei progetti per trasformarlo ad esempio in un regalo per un amico. Verrà creata una banca dati composta dai quaderni di progettazione personale, dagli elaborati e dai copioni prodotti dagli allievi proprio per condividere tutte le buone pratiche applicate.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Il progetto sarà presentato alla comunità scolastica sin dall'inizio del suo svolgimento proprio perchè gli allievi costituiscono parte integrante della stessa come comunità che crea e mostra agli altri quello che fa. Si tratta fondamentalmente di un laboratorio di idee dove ciascuno porta un'idea, la condivide e quindi lavora per dar vita a tutte le idee condivise. Il progetto si presta fortemente ad una sua replicabilità, ad un suo sviluppo, attraverso i seguenti modi: rendendo una delle creazioni più grande e più popolare; combinando due dei progetti creativi in uno solo; modificando uno dei progetti per trasformarlo ad esempio in un regalo per un amico. Verrà creata una banca dati composta dai quaderni di progettazione personale, dagli elaborati e dai copioni prodotti dagli allievi proprio per condividere tutte le buone pratiche applicate.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
A, B, C... MUSICA	15	http://www.terzocircologubbio.gov.it/wp-content/uploads/2015/10/P.O.F.T.-2016-2017.pdf
LEGGIMI	14	http://www.terzocircologubbio.gov.it/wp-content/uploads/2015/10/P.O.F.T.-2016-2017.pdf
LUDOTECA	15	http://www.terzocircologubbio.gov.it/wp-content/uploads/2015/10/P.O.F.T.-2016-2017.pdf
PSICOMOTRICITA'	15	http://www.terzocircologubbio.gov.it/wp-content/uploads/2015/10/P.O.F.T.-2016-2017.pdf
UN MONDO FA...VOLOSO	15	http://www.terzocircologubbio.gov.it/wp-content/uploads/2015/10/P.O.F.T.-2016-2017.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. egato
CONSULENZA GRAFICA PER PUBBLICAZIONE EBOOK E LIBRI PARLANTI	1	VENERUCCI FEDERICO	Dichiarazione di intenti	1262	11/05/2017	Sì
CONSULENZA PEDAGOGIA CLINICA ED ATTIVITA' PSICOMOTORIA PER LETTURA E SCRITTURA ANIMATA	1	SENZA CONFINI - ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE	Dichiarazione di intenti	1257	11/05/2017	Sì
COLLABORAZIONE NELLA REALIZZAZIONE DEI MODULI DI SCRITTURA E LETTURA ANIMATA E NELLA DRAMMATIZZAZIONE	1	ASAD	Dichiarazione di intenti	1259	11/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LIBRI PARLANTI	€ 5.082,00
IL MIO PRIMO LIBRO	€ 5.082,00
CORPO PAROLE E MUSICA	€ 5.082,00
ESERCIZI DI STILE	€ 5.082,00
TEATRANDO	€ 5.082,00
LA MUSICA DEL NOSTRO CORPO	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 30.492,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: LIBRI PARLANTI

Dettagli modulo

Titolo modulo	LIBRI PARLANTI

Descrizione modulo	Il laboratorio mira, attraverso l'invenzione e la scrittura di una storia collettiva, a sviluppare la creatività dei bambini e il loro interesse per il testo scritto. Ai bambini, infatti, sarà offerta la possibilità di realizzare un "romanzo di classe" con l'aiuto degli operatori. Dal punto di vista educativo, la metodologia adottata, che si basa sulla narrazione come "gioco cooperativo", punta a facilitare la comunicazione tra i ragazzi incentivando l'ascolto, il rispetto delle idee altrui e la capacità di distaccarsi dalle proprie per metterle al servizio della storia, il confronto con gli altri, l'originalità, la capacità di collaborazione, la valorizzazione di abilità diverse (chi sa inventare, chi sa descrivere, chi è bravo a preparare i disegni, chi è specialista nell'inventare le azioni...). Struttura del Laboratorio: In un incontro preliminare, operatori e insegnanti della classe condividono il progetto di partenza. Scopo dell'incontro è conoscere le preferenze dei bambini e, sia pure complessivamente, le dinamiche e le vicissitudini del gruppo-classe. Inoltre, vengono messi a fuoco alcuni temi o linguaggi particolarmente stimolanti per i ragazzi, tenendo conto anche di eventuali particolarità del territorio di riferimento, dei contenuti già trattati con gli insegnanti, delle altre risorse presenti (es. abilità manuali specifiche di ragazzi e adulti) e via discorrendo. Insieme vengono stabiliti alcuni stimoli da cui prenderà il via il primo incontro del laboratorio. L'incontro L'operatore, i ragazzi e l'insegnante, seduti in cerchio, si presentano brevemente, condividendo i nomi, le storie più amate, le preferenze, la voglia di inventare... L'operatore presenta ai ragazzi gli stimoli concordati con l'insegnante, dai quali prenderà il via il romanzo di classe. Potrà trattarsi di rumori, musiche, fotografie, ritratti, oggetti magici, notizie, ritagli di giornale o altro ancora, presi singolarmente o combinati insieme (ad esempio, un'anfora di terracotta e una musica araba). I ragazzi sono invitati a utilizzarli per imbastire la trama. In genere il primo incontro è destinato a decidere il genere narrativo, l'atmosfera del racconto, i fatti che scateneranno lo svolgersi dei fatti e la personalità dei personaggi principali. L'incontro può concludersi con un momento di "scrittura automatica" su alcuni aspetti della storia, così da fissare i primi appunti. Il e III incontro ancora in cerchio (circle time), i ragazzi, aiutati dall'operatore e dall'insegnante, completano il tracciato della storia, mettono a fuoco i fatti, le caratteristiche e i sentimenti dei personaggi principali e secondari. Poiché il romanzo appartiene al gruppo nel suo insieme, in molti momenti sarà necessario compiere delle scelte, che potranno avvenire combinando idee compatibili e convincenti, oppure per consenso o per votazione. L'operatore ha qui una funzione di stimolo alla creatività e di facilitazione della comunicazione. La presenza dell'insegnante sarà importante per cogliere la sensibilità e le preferenze dei ragazzi, e per contribuire a garantire un clima di lavoro e di ascolto reciproco. IV incontro L'operatore presenta alla classe una scaletta suddivisa in capitoli che ripercorre i fatti principali della storia, così come sono stati concordati negli incontri precedenti. A questo punto la classe è chiamata a decidere il tempo verbale della narrazione, il punto di vista (chi racconterà la storia? Forse un narratore esterno, oppure uno dei personaggi...) e il titolo della storia. Infine vengono assegnati i capitoli ai rispettivi curatori (due ragazzi), incaricati di scrivere insieme e, successivamente, di preparare le illustrazioni per il loro capitolo. L'operatore e l'insegnante intervengono a supporto nei momenti di blocco, oppure per la correzione dei testi. V incontro Si completa la stesura della storia, si confrontano i disegni. I capitoli vengono letti in sequenza per ascoltarli nel loro complesso, per sentire se la storia è avvincente, bella da ascoltare. Quando è possibile, e necessario, si affidano ai ragazzi consegne specifiche di osservazione sulla storia (es. la coerenza dei tempi verbali, lo svolgimento dei dialoghi, le descrizioni dei luoghi, la presentazione dei personaggi...) per una correzione collettiva finale. Il romanzo di classe è pronto per essere stampato. La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata attraverso la tecnica del brain storming. I risultati attesi consistono nello sviluppare la competenza di comunicazione e produzione linguistica degli alunni. Le modalità di verifica saranno volte ad accertare l'effettivo di conseguimento dei risultati attesi attraverso la somministrazione di compiti autentici e specifiche rubriche di valutazione.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019



Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE039018 PGEE03910P
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LIBRI PARLANTI

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: IL MIO PRIMO LIBRO

Dettagli modulo

Titolo modulo	
IL MIO PRIMO LIBRO	

**Descrizione
modulo**

Obiettivi: Il laboratorio mira, attraverso l'invenzione e la scrittura di una storia collettiva, a sviluppare la creatività dei bambini e il loro interesse per il testo scritto. Ai bambini, infatti, sarà offerta la possibilità di realizzare un "romanzo di classe" con l'aiuto degli operatori. Dal punto di vista educativo, la metodologia adottata, che si basa sulla narrazione come "gioco cooperativo", punta a facilitare la comunicazione tra i ragazzi incentivando l'ascolto, il rispetto delle idee altrui e la capacità di distaccarsi dalle proprie per metterle al servizio della storia, il confronto con gli altri, l'originalità, la capacità di collaborazione, la valorizzazione di abilità diverse (chi sa inventare, chi sa descrivere, chi è bravo a preparare i disegni, chi è specialista nell'inventare le azioni...).

Struttura del Laboratorio: In un incontro preliminare, operatori e insegnanti della classe condividono il progetto di partenza. Scopo dell'incontro è conoscere le preferenze dei bambini e, sia pure complessivamente, le dinamiche e le vicissitudini del gruppo-classe. Inoltre, vengono messi a fuoco alcuni temi o linguaggi particolarmente stimolanti per i ragazzi, tenendo conto anche di eventuali particolarità del territorio di riferimento, dei contenuti già trattati con gli insegnanti, delle altre risorse presenti (es. abilità manuali specifiche di ragazzi e adulti) e via discorrendo. Insieme vengono stabiliti alcuni stimoli da cui prenderà il via il primo incontro del laboratorio. L'incontro L'operatore, i ragazzi e l'insegnante, seduti in cerchio, si presentano brevemente, condividendo i nomi, le storie più amate, le preferenze, la voglia di inventare... L'operatore presenta ai ragazzi gli stimoli concordati con l'insegnante, dai quali prenderà il via il romanzo di classe. Potrà trattarsi di rumori, musiche, fotografie, ritratti, oggetti magici, notizie, ritagli di giornale o altro ancora, presi singolarmente o combinati insieme (ad esempio, un'anfora di terracotta e una musica araba). I ragazzi sono invitati a utilizzarli per imbastire la trama. In genere il primo incontro è destinato a decidere il genere narrativo, l'atmosfera del racconto, i fatti che scateneranno lo svolgersi dei fatti e la personalità dei personaggi principali. L'incontro può concludersi con un momento di "scrittura automatica" su alcuni aspetti della storia, così da fissare i primi appunti.

Il e III incontro ancora in cerchio (circle time), i ragazzi, aiutati dall'operatore e dall'insegnante, completano il tracciato della storia, mettono a fuoco i fatti, le caratteristiche e i sentimenti dei personaggi principali e secondari. Poiché il romanzo appartiene al gruppo nel suo insieme, in molti momenti sarà necessario compiere delle scelte, che potranno avvenire combinando idee compatibili e convincenti, oppure per consenso o per votazione. L'operatore ha qui una funzione di stimolo alla creatività e di facilitazione della comunicazione. La presenza dell'insegnante sarà importante per cogliere la sensibilità e le preferenze dei ragazzi, e per contribuire a garantire un clima di lavoro e di ascolto reciproco. IV incontro L'operatore presenta alla classe una scaletta suddivisa in capitoli che ripercorre i fatti principali della storia, così come sono stati concordati negli incontri precedenti. A questo punto la classe è chiamata a decidere il tempo verbale della narrazione, il punto di vista (chi racconterà la storia? Forse un narratore esterno, oppure uno dei personaggi...) e il titolo della storia. Infine vengono assegnati i capitoli ai rispettivi curatori (due ragazzi), incaricati di scrivere insieme e, successivamente, di preparare le illustrazioni per il loro capitolo. L'operatore e l'insegnante intervengono a supporto nei momenti di blocco, oppure per la correzione dei testi. V incontro Si completa la stesura della storia, si confrontano i disegni. I capitoli vengono letti in sequenza per ascoltarli nel loro complesso, per sentire se la storia è avvincente, bella da ascoltare. Quando è possibile, e necessario, si affidano ai ragazzi consegne specifiche di osservazione sulla storia (es. la coerenza dei tempi verbali, lo svolgimento dei dialoghi, le descrizioni dei luoghi, la presentazione dei personaggi...) per una correzione collettiva finale. Il romanzo di classe è pronto per essere stampato. La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata attraverso la tecnica del brain storming. I risultati attesi consistono nello sviluppare la competenza di comunicazione e produzione linguistica degli alunni. Le modalità di verifica saranno volte ad accertare l'effettivo di conseguimento dei risultati attesi attraverso la somministrazione di compiti autentici e specifiche rubriche di valutazione.

Data inizio prevista

01/10/2017

Data fine prevista

30/06/2019



Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE03906D PGEE03909L
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL MIO PRIMO LIBRO

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: CORPO PAROLE E MUSICA

Dettagli modulo

Titolo modulo	CORPO PAROLE E MUSICA

Descrizione modulo	Il progetto è indirizzato ai bambini delle scuole elementari, dalla classe terza, e può risolversi in due soli incontri, ma può proseguire ulteriormente se si desidera lavorare sulla scrittura. Obiettivi: - Avvicinare i ragazzi al testo scritto a partire da uno stimolo "fine" eppure consueto come la musica. - Musica e parole privilegia la scrittura in piccoli gruppi, dunque stimola la capacità di collaborare con i compagni e ascolto reciproco. Struttura del Laboratorio: In un incontro preliminare, operatori e insegnanti condividono il progetto di partenza. L'insegnante anticipa le preferenze dei bambini e, sia pure complessivamente, le dinamiche e le vicissitudini del gruppo-classe, mentre l'operatore spiega come avverrà il laboratorio e concorda con l'insegnante le musiche da utilizzare. I incontro Dopo un breve momento di presentazione reciproca, l'operatore distribuisce ad ogni bambino un cartoncino colorato (ad esempio blu, verde, rosso e giallo), in ordine casuale. Su ognuno di essi sarà scritta una parola che indica, genericamente, un elemento di una storia (ad esempio AZIONE, PERSONAGGIO, ATMOSFERA...). Successivamente la classe ascolterà alcune musiche, una per ogni colore. I bambini che possiedono un cartoncino di quel colore dovranno ascoltare con particolare attenzione e poi annotare sul loro cartoncino il personaggio, l'azione, l'atmosfera ecc. che la musica ha suscitato nella loro fantasia. Quando tutte le musiche saranno state ascoltate, si comporranno i gruppi (uno per ogni colore) che avranno il compito di unire gli elementi pensati singolarmente e di integrarli in una storia. Il incontro I gruppi si ricompongono, completano la loro storia e la disegnano, poi la correggono con l'aiuto dell'operatore e dell'insegnante. Infine, i pezzi vengono riascoltati e diventano la colonna sonora di un momento di lettura, in cui ogni gruppo presenta la storia che quella musica gli ha ispirato. La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata attraverso la tecnica del brain storming. I risultati attesi consistono nello sviluppare la competenza di comunicazione e produzione linguistica degli alunni. Le modalità di verifica saranno volte ad accertare l'effettivo di conseguimento dei risultati attesi attraverso la somministrazione di compiti autentici e specifiche rubriche di valutazione.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE039018 PGEE03910P
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CORPO PAROLE E 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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: ESERCIZI DI STILE

Dettagli modulo

Titolo modulo	ESERCIZI DI STILE
Descrizione modulo	Il progetto è indirizzato ai bambini delle scuole elementari, dalla classe quarta. Rispetto agli altri laboratori, approfondisce lo studio dei personaggi e dà spazio alla correzione, ma non si sofferma sulla narrazione orale. Obiettivi: - Ogni bambino è invitato a scrivere un breve monologo teatrale, a partire da stimoli dati, cercando di chiarire a se stesso le caratteristiche del proprio personaggio e di renderne il parlare, o i pensieri, nel modo più realistico possibile. - Esercizi di stile prevede momenti di invenzione e di scrittura individuale, ma la correzione dei testi avviene collettivamente, invita a far convivere l'espressione verbale e non verbale, ad utilizzare una scrittura "viva", e a riconoscere come ogni evento possa avere molteplici sfaccettature, a seconda del punto di vista. Struttura del Laboratorio: In un incontro preliminare, operatori e insegnanti della classe condividono il progetto di partenza. L'insegnante anticipa le preferenze dei bambini e, sia pure complessivamente, le dinamiche e le vicissitudini del gruppo-classe, mentre l'operatore spiega come avverrà il laboratorio e concorda con l'insegnante le notizie-stimolo da utilizzare. I incontri Dopo le presentazioni di rito, l'operatore spiega ai ragazzi che saranno chiamati a scrivere dei brevi monologhi teatrali in cui un personaggio racconterà una storia, secondo il proprio punto di vista. Quindi si presenteranno le notizie-stimolo. Ad esempio, per una classe di 16 bambini saranno state scelte 4 notizie strane, meglio se realmente accadute, in cui compaiano quattro personaggi. Ogni notizia sarà stata scritta dall'operatore, con uno stile giornalistico, in pochissime righe. A seguire, ad ogni storia saranno collegate quattro schede, una per ogni personaggio, con una lista di domande che orienteranno l'autore ad immaginarlo "in carne ed ossa". Finalmente, ogni bambino è pronto a scrivere le parole o i pensieri del proprio personaggio, tenendo conto delle sue caratteristiche personali e della sua posizione nella storia: che cosa pensa quel personaggio? Che cosa vede? In che relazione è con gli altri elementi della storia? Con quale tono racconterà la sua storia? Il e III incontro Gli autori presentano alla classe i loro testi con una piccola lettura teatrale, mentre gli altri ragazzi hanno il compito di aiutare il compagno o la compagna a rendere tutto più verosimile e più efficace. Di volta in volta ci si chiederà se il punto di vista è stato tenuto nella dovuta considerazione, se tutti i fatti salienti della storia sono presenti, e via di seguito, cercando di dare consigli concreti di cui ogni ragazzo farà tesoro, per una correzione individuale. 4° incontro Si riascoltano tutti i testi, corretti dagli autori. Può essere una lettura teatrale o una vera e propria recita, secondo le preferenze dei bambini, il tempo disponibile, la fantasia... La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata attraverso la tecnica del brain storming. I risultati attesi consistono nello sviluppare la competenza di comunicazione e produzione linguistica degli alunni. Le modalità di verifica saranno volte ad accertare l'effettivo di conseguimento dei risultati attesi attraverso la somministrazione di compiti autentici e specifiche rubriche di valutazione.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE039018 PGEE03910P
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ESERCIZI DI STILE

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: TEATRANDO

Dettagli modulo

Titolo modulo	
TEATRANDO	

Descrizione modulo	Il progetto è indirizzato ai bambini delle scuole elementari, dalla classe quarta. Rispetto agli altri laboratori, approfondisce lo studio dei personaggi e dà spazio alla correzione, ma non si sofferma sulla narrazione orale. Obiettivi: - Ogni bambino è invitato a scrivere un breve monologo teatrale, a partire da stimoli dati, cercando di chiarire a se stesso le caratteristiche del proprio personaggio e di renderne il parlare, o i pensieri, nel modo più realistico possibile. - Esercizi di stile prevede momenti di invenzione e di scrittura individuale, ma la correzione dei testi avviene collettivamente, invita a far convivere l'espressione verbale e non verbale, ad utilizzare una scrittura "viva", e a riconoscere come ogni evento possa avere molteplici sfaccettature, a seconda del punto di vista. Struttura del Laboratorio: In un incontro preliminare, operatori e insegnanti della classe condividono il progetto di partenza. L'insegnante anticipa le preferenze dei bambini e, sia pure complessivamente, le dinamiche e le vicissitudini del gruppo-classe, mentre l'operatore spiega come avverrà il laboratorio e concorda con l'insegnante le notizie-stimolo da utilizzare. I incontri Dopo le presentazioni di rito, l'operatore spiega ai ragazzi che saranno chiamati a scrivere dei brevi monologhi teatrali in cui un personaggio racconterà una storia, secondo il proprio punto di vista. Quindi si presenteranno le notizie-stimolo. Ad esempio, per una classe di 16 bambini saranno state scelte 4 notizie strane, meglio se realmente accadute, in cui compaiano quattro personaggi. Ogni notizia sarà stata scritta dall'operatore, con uno stile giornalistico, in pochissime righe. A seguire, ad ogni storia saranno collegate quattro schede, una per ogni personaggio, con una lista di domande che orienteranno l'autore ad immaginarlo "in carne ed ossa". Finalmente, ogni bambino è pronto a scrivere le parole o i pensieri del proprio personaggio, tenendo conto delle sue caratteristiche personali e della sua posizione nella storia: che cosa pensa quel personaggio? Che cosa vede? In che relazione è con gli altri elementi della storia? Con quale tono racconterà la sua storia? Il e III incontro Gli autori presentano alla classe i loro testi con una piccola lettura teatrale, mentre gli altri ragazzi hanno il compito di aiutare il compagno o la compagna a rendere tutto più verosimile e più efficace. Di volta in volta ci si chiederà se il punto di vista è stato tenuto nella dovuta considerazione, se tutti i fatti salienti della storia sono presenti, e via di seguito, cercando di dare consigli concreti di cui ogni ragazzo farà tesoro, per una correzione individuale. 4° incontro Si riascoltano tutti i testi, corretti dagli autori. Può essere una lettura teatrale o una vera e propria recita, secondo le preferenze dei bambini, il tempo disponibile, la fantasia... La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata attraverso la tecnica del brain storming. I risultati attesi consistono nello sviluppare la competenza di comunicazione e produzione linguistica degli alunni. Le modalità di verifica saranno volte ad accertare l'effettivo di conseguimento dei risultati attesi attraverso la somministrazione di compiti autentici e specifiche rubriche di valutazione.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE03906D PGEE03909L
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TEATRANDO

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: LA MUSICA DEL NOSTRO CORPO

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA MUSICA DEL NOSTRO CORPO
Descrizione modulo	Il progetto è indirizzato ai bambini delle scuole elementari, dalla classe terza, e può risolversi in due soli incontri, ma può proseguire ulteriormente se si desidera lavorare sulla scrittura. Obiettivi: - Avvicinare i ragazzi al testo scritto a partire da uno stimolo "fine" eppure consueto come la musica. - Musica e parole privilegia la scrittura in piccoli gruppi, dunque stimola la capacità di collaborare con i compagni e ascolto reciproco. Struttura del Laboratorio: In un incontro preliminare, operatori e insegnanti condividono il progetto di partenza. L'insegnante anticipa le preferenze dei bambini e, sia pure complessivamente, le dinamiche e le vicissitudini del gruppo-classe, mentre l'operatore spiega come avverrà il laboratorio e concorda con l'insegnante le musiche da utilizzare. I incontro Dopo un breve momento di presentazione reciproca, l'operatore distribuisce ad ogni bambino un cartoncino colorato (ad esempio blu, verde, rosso e giallo), in ordine casuale. Su ognuno di essi sarà scritta una parola che indica, genericamente, un elemento di una storia (ad esempio AZIONE, PERSONAGGIO, ATMOSFERA...). Successivamente la classe ascolterà alcune musiche, una per ogni colore. I bambini che possiedono un cartoncino di quel colore dovranno ascoltare con particolare attenzione e poi annotare sul loro cartoncino il personaggio, l'azione, l'atmosfera ecc. che la musica ha suscitato nella loro fantasia. Quando tutte le musiche saranno state ascoltate, si comporranno i gruppi (uno per ogni colore) che avranno il compito di unire gli elementi pensati singolarmente e di integrarli in una storia. Il incontro I gruppi si ricompongono, completano la loro storia e la disegnano, poi la correggono con l'aiuto dell'operatore e dell'insegnante. Infine, i pezzi vengono riascoltati e diventano la colonna sonora di un momento di lettura, in cui ogni gruppo presenta la storia che quella musica gli ha ispirato. La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata attraverso la tecnica del brain storming. I risultati attesi consistono nello sviluppare la competenza di comunicazione e produzione linguistica degli alunni. Le modalità di verifica saranno volte ad accertare l'effettivo di conseguimento dei risultati attesi attraverso la somministrazione di compiti autentici e specifiche rubriche di valutazione.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE03906D PGEE03909L



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA MUSICA DEL NOSTRO CORPO

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
"Un, due, tre ... liberiamo la creatività per vivere in armonia"	€ 19.911,60
PAROLE E SUONI IN LIBERTA'	€ 30.492,00
TOTALE PROGETTO	€ 50.403,60

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 48452)
Importo totale richiesto	€ 50.403,60
Num. Delibera collegio docenti	1272
Data Delibera collegio docenti	25/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	1273
Data Delibera consiglio d'istituto	07/10/2016
Data e ora inoltro	12/05/2017 11:54:58
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>Un'idea in più: "La magia dei robot"</u>	€ 4.873,80	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>Impariamo robottando</u>	€ 4.873,80	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>'Il corpo in primo piano'</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Il corpo strumento di apprendimento e di benessere</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto ""Un, due, tre ... liberiamo la creatività per vivere in armonia""	€ 19.911,60	€ 20.000,00



10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LIBRI PARLANTI</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>IL MIO PRIMO LIBRO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>CORPO PAROLE E MUSICA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>ESERCIZI DI STILE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>TEATRANDO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LA MUSICA DEL NOSTRO CORPO</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "PAROLE E SUONI IN LIBERTA"	€ 30.492,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 50.403,60	