



Candidatura N. 43327

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C.ALDO MANUZIO
Codice meccanografico	LTIC804004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DELL OLEANDRO, 4-6
Provincia	LT
Comune	Latina
CAP	04013
Telefono	0773632009
E-mail	LTIC804004@istruzione.it
Sito web	www.icmanuzio.gov.it
Numero alunni	1361
Plessi	LTAA804022 - SCALO FERROVIARIO LTAA804033 - VALENTINA CIANCARELLI LTAA804044 - TOR TRE PONTI LTEE804049 - C.CAETANI/LATINA SCALO LTEE80405A - TOR TRE PONTI LTMM804015 - ALDO MANUZIO



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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo Miglioramento nelle attività di pre-calcolo e/o della pre-scrittura (es.: completare tracciati, riprodurre graficamente forme, etc.) 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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 43327 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Multimedialità	Un mouse per amico in versione coding	€ 5.682,00
Musica	Intercanto	€ 5.682,00
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	Ti insegno il verso giusto	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 17.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	la lingua italiana per stranieri in chiave 2.0	€ 10.764,00
Lingua madre	COME DANTE CON VIRGILIO	€ 10.764,00
Matematica	Competenze matematiche in gioco	€ 5.682,00
Matematica	DAI PRIMI MATEMATICI AL CODING	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	AUGMENTED REALITY	€ 10.764,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 43.656,00

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: CRESCERE TUTTI, CRESCERE IN EQUILIBRIO

Descrizione progetto	<p>Questo Istituto si prefigge di realizzare un elevato livello di qualità diffusa mediante scelte ispirate ai criteri della continuità e dell'orientamento, attraverso la prevenzione del disagio, l'integrazione degli alunni in situazioni di svantaggio e l'innalzamento del successo formativo, come ampiamente documentato nel PTOF.</p> <p>In linea con quanto stabilito nel PTOF e sulla base dell'emergenza del RAV e PDM e degli obiettivi formativi fissati dal PDM. Il progetto si pone le seguenti finalità: prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; miglioramento dell'ambiente di apprendimento, finalizzato a promuovere le competenze degli alunni e a facilitare la predisposizione di attività didattiche innovative, inclusive e differenziate attraverso il supporto agli alunni in difficoltà; stabile e sistematica organizzazione di attività pomeridiane ristrutturando e/o adeguare degli ambienti di apprendimento per facilitare e incoraggiare l'utilizzo di pratiche didattiche innovative e inclusive.</p>
-----------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'istituto Comprensivo. "A. Manuzio" è stato costituito, nella sua attuale configurazione, a partire dall'anno scolastico 2012/2013. Esso è costituito di sei plessi, di cui tre di Scuola dell'Infanzia, due di Scuola Primaria e uno di Scuola Secondaria di I grado. L'ubicazione dei sei plessi si estende su un'area piuttosto vasta che va dal centro abitato di Latina Scalo all'area rurale di Tor Tre Ponti, nei pressi della via Appia. Il territorio di riferimento appartiene alla VII Circostrizione Amministrativa del comune di Latina (Latina Scalo- Tor Tre Ponti- S. Fecitola). Latina Scalo è una frazione del comune di Latina. Ha circa 10.000 abitanti (13.000 se si considera l'hinterland e la Borgata Carrara dell'attiguo comune di Sermoneta) e rappresenta, tra i diversi borghi di fondazione della città, quello più ampio e densamente popolato. Nacque prima della città di Littoria come asse ferroviario per le due direttrici nord-sud e per le tratte locali verso i paesi limitrofi. Attualmente la popolazione presenta nuclei di provenienza romana, napoletana, lepina e un numero crescente di extracomunitari.

Obiettivi del progetto

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

Creare un collegamento di condivisione educativa tra le famiglie degli alunni , la scuola e il territorio;

aumentare autostima e autoefficacia degli alunni per favorire il passaggio alla scuola primaria;

supportare gli alunni attraverso l'acquisizione di idonei stili di apprendimento;

promuovere esperienze di valorizzazione del silenzio e di educazione allo stupore;

aiutare il bambino a sviluppare capacità ritmiche, uditive, motorie, alfabetiche, avvicinandolo ad oggetti strutturati e non privilegiare esperienze di contatto e conoscenza del proprio corpo;

sviluppare processi di apprendimento diversi e più autonomi (non solo quello per ricezione, ma anche per scoperta, per azione, per problemi, ecc.) ;

garantire un'offerta formativa personalizzabile (l'allievo che non impara con un metodo, può imparare con un altro) ;

promuovere e/o consolidare l'interesse e la motivazione degli studenti;

partecipare attivamente al proprio percorso di apprendimento, coinvolgendo tutta la personalità dell'allievo;

progettare attraverso una pianificazione transculturale, un insieme di attività trasversali che consentano un apprendimento lungo tutto l'arco della vita, life learning



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 territorio di Latina Scalo offre poche opportunità di socializzazione:- mancanza di centri di aggregazione e di centri culturali nel territorio, bacino di utenza dell'I.C. "A. Manuzio", costituito da numerosi plessi (n.6) dislocati su una superficie molto ampia; mancano spazi attrezzati fruibili dai ragazzi e la parrocchia è l'unico punto di incontro. Molte famiglie sono monoreddito, anche a causa della crisi occupazionale che ha investito il territorio, e numerosi sono gli immigrati di origine straniera; reiterata richiesta, da parte delle famiglie, di ulteriori percorsi di apprendimento della musica e degli altri linguaggi artistici.

I destinatari sono gli alunni in situazione di svantaggio di tutte le classi della scuola dell'infanzia. Le situazioni di svantaggio e di disagio sono individuate dai rispettivi docenti sulla base dei seguenti criteri:

- alunni per i quali è stato elaborato un PDP per svantaggio socio-linguistico-culturale;
- alunni che, nel corso del primo quadrimestre, hanno accumulato un considerevole numero di assenze, nonostante le sollecitazioni rivolte alle famiglie;
- alunni che vivono situazioni di forte disagio familiare e/o alunni seguiti dai servizi sociali;
- alunni di origine straniera con difficoltà di integrazione e di acquisizione delle competenze di base;
- alunni in situazione di disagio economico, attestata dalla presentazione dell'ISEE. Disagio Culturale e socio affettivo.

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.

Questo Istituto da anni garantisce l'apertura pomeridiana per laboratori contemplati nel POF. I laboratori si terranno nelle sedi della Scuole dell'Infanzia Ciancarelli, Scalo Ferroviario e della Scuola Secondaria di primo grado Manuzio. L'apertura della scuola in orario pomeridiano sarà finalizzata allo svolgimento dei moduli extra-curricolari afferenti al progetto ponendosi come attività complementari in chiave innovativa delle attività educative. I collaboratori scolastici ed i tutor dei singoli moduli cureranno la pausa tra la fine delle attività (ore 16.00) e l'inizio delle attività progettuali (ore 16.15). In tal modo gli alunni avranno una permanenza a scuola più lunga, in un ambiente controllato e motivante fino alle ore 18.15 (nel caso del modulo delle pluri-attività) e fino alle ore 17.15 (nel caso della multimedialità e della musica). Il progetto prevede, altresì, l'apertura della scuola nei pomeriggi di giugno, consentendo l'uso degli spazi esterni per le attività ricreative (coding unplugged)



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Il progetto prevede il coinvolgimento di due associazioni culturali con le quali è già attiva una collaborazione per la realizzazione di alcune attività previste dal Piano triennale dell'offerta formativa. Le suddette associazioni sono : Agrifoglio, per l'attività di supporto psicologico e counselling, per l'attività l'esplorazione e regolazione emotiva attraverso il gioco nella sua espressione di gruppo e in contesti relazionali. Amici del territorio per il recupero delle competenze di base. Per le attività di tutoring prevista la collaborazione con l'istituto tecnico statale ' Vittorio Veneto Salvemini' di Latina. Tale collaborazione prevede la sperimentazione da parte degli alunni della Scuola dell'Infanzia di forme di tutoraggio da parte degli studenti di scuola Primaria e secondaria di primo grado dell'istituto, soprattutto nell'approccio alle tecnologie(multimedialità)

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.

ROLE PLAYING. Il role playing (gioco o interpretazione dei ruoli) consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale.

ACTION MAZE (azione nel labirinto). Anche questa tecnica è stata ampiamente rivisitata con l'avvento delle reti e delle tecniche di navigazione.

APPRENDIMENTO COOPERATIVO. L'apprendimento cooperativo è un metodo didattico-educativo di apprendimento costituito dalla cooperazione fra gli studenti, ciascuno dei quali mette a disposizione del gruppo il suo sapere e le sue competenze.

CIRCLE TIME. Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. Il conduttore assume il ruolo di interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte.

CAMMINATA DI QUARTIERE. La camminata di quartiere è un metodo partecipativo che può essere utilizzato quale tecnica di "ascolto attivo" del territorio. La camminata di quartiere consiste nel riconoscimento dell'importanza di una conoscenza non solo ordinaria, ma anche percettiva, attiva, spaziale, che emerge e si configura a partire dall'andare a vedere di persona.



Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto è strettamente correlato con diversi progetti inseriti nel PTOF: "CONTINUITA'", "NON GIOCARE CON IL TABLET, PROGRAMMALO", "UN MOUSE PER AMICO", "MUSICANTARTE", "DISPERSIONE". Per tutti i moduli previsti verranno utilizzati mezzi, strumenti, ausili finanziati con i PON, FSE 2014, ALL _IN _NETWORK e il MULTIMEDIA E _LEARNING CLASSE 3.0. In questo istituto sono stati cablati i suoi sei plessi in rete LAN/WLAN per permettere ai docenti di attuare metodologie didattiche laboratoriali, innovative. Inoltre è stato creato un laboratorio polifunzionale, definito aula 3.0, multimediale, linguistico, scientifico, musicale. L' Istituito ha aderito all'Avviso pubblico "Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nella aree a rischio e in quelle periferiche". Con il progetto e Twinning questa istituzione scolastica si è aperta a percorsi nazionali e internazionali, in collaborazione con altre scuole europee con scambi di progetti e condivisione degli stessi, accrescendo, ampliando e diffondendo culture, stili di vita e metodologie didattiche differenti, finalizzate alla diffusione delle TIC.



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.

Come previsto dal Piano annuale d'inclusione saranno previste per il coinvolgimento dei destinatari del progetto, che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale, le seguenti attività:

- Incontri con i familiari, per arricchire il quadro di informazioni sulla personalità dell'alunno, predisponendo una programmazione educativo - didattica condivisa, rispondente alle potenzialità ed ai reali ritmi e modi di apprendimento di ogni alunno, con l'individuazione di strategie e metodologie idonee e stabilendo i tempi, i modi ed eventuali interventi individualizzati e personalizzati;
- un ambiente idoneo, attraverso l'adattamento di spazi, l'acquisto di attrezzature, tecnologie, sussidi didattici;
 - attività educative e didattiche, il cui compito sarà quello di favorire la socializzazione, l'autonomia e l'integrazione dell'alunno, sulla base di quanto programmato.



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

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.

Per valutare l'efficacia del progetto verranno acquisiti tutti i dati essenziali per calibrare e orientare le azioni educative alla ricerca e all'acquisizione di competenze. Nel curriculum verticale elaborato in questo Istituto sono presenti griglie di osservazione, rubriche valutative e rubric autovalutative per valutare oggettivamente competenze disciplinari e trasversali. Ad integrazione di quanto già in uso si prevederanno format multimediali specifici delle attività previste nei tre moduli: attività unplugged di coding per la multimedialità, video con Screencastmatic e rilevazione di errori a cura dell'alunno per la musica, produzione di griglie di sintesi del percorso nella multimedialità. La condivisione avverrà, attraverso il sito, la pubblicizzazione, il web relativamente al profilo della struttura del progetto, sul format, sul contesto organizzativo, professionale, strutturale, strumentale, sulle attività e sugli strumenti utilizzati per la realizzazione e la valutazione del percorso e dell'esito del progetto didattico.

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 nostro impegno sarà quello di diffondere i punti di forza del progetto, coinvolgendo i genitori e le istituzioni ad ogni livello, modificando, integrando e arricchendo la proposta per renderla un patrimonio condiviso. La sfida che vogliamo affrontare è che l'impatto positivo possa estendersi ben al di là dei beneficiari del progetto e possa coinvolgere, potenzialmente, le diverse realtà presenti sul territorio. Diviene essenziale in questo progetto la documentazione e la sua diffusione: sul sito della scuola si provvederà a pubblicare i diversi step, sotto forma di storytelling, podcast, presentazioni e video youtube (creati dai docenti con screencastmatic), che da un lato afferiranno non direttamente all'allievo dall'altro diventeranno fruibile per chiunque voglia accedere e replicare il carattere innovativo.



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 I.C.ALDO MANUZIO (LTIC804004)

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

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

Per quanto concerne il coinvolgimento degli studenti saranno previste attività che valorizzino le potenzialità di ogni singolo alunno, attraverso la proposta di sequenze di stimoli diversificati, quali l'uso delle LIM e delle nuove tecnologie e l'uso di software a supporto dell'azione didattica: gli alunni saranno fruitori di podcast, storytelling, ma al contempo in una seconda fase registi di suddette attività poichè saranno dati loro gli strumenti per la creAzione di reportage multimediali. I genitori saranno presenti in ogni fase come fruitori di un percorso finalizzato a favorire idonei processi di apprendimento e sviluppo personale dei figli: l'interazione tra alunno tutor e genitori sarà una costante fondamentale di tutto il percorso; pertanto si prevederanno moduli google on line sia in fase iniziale che intermedia e finale per accertare le aspettative iniziali e il grado di soddisfacimento dell'esperienza intermedia e finale.



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
CONTINUITA'	ALLEGATO C, p.13	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
MUSICANTARTE	ALLEGATO C, p.40	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
NON GIOCARE CON IL TABLET, PROGRAMMALO	ALLEGATO C, p.21	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
UN MOUSE PER AMICO	ALLEGATO C, p.20	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
recupero e potenziamento competenze di base	1	Amici del Territorio	Accordo	9014D6/b	21/11/2016	Si
supporto psicologico e counsellor	1	Associazione Agrifoglio	Accordo	729D6/b	01/02/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Un mouse per amico in versione coding	€ 5.682,00
Intercanto	€ 5.682,00
Ti insegno il verso giusto	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli Modulo: Multimedialità



Titolo: Un mouse per amico in versione coding

Dettagli modulo

Titolo modulo	Un mouse per amico in versione coding
Descrizione modulo	<p>Il modulo "un mouse per amico in versione coding" ha come finalità l'acquisizione di una buona coordinazione oculo-manuale, sicurezza nell'uso del programma e della macchina, la capacità di saper collaborare con gli altri per creare prodotti, nonché far acquisire ai bambini il pensiero computazionale in un contesto di gioco sviluppando competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente. Nelle nostre scuole dell'Infanzia abbiano sperimentato già diversi programmi e percorsi per avviare i bambini/e ad una prima conoscenza del computer e delle sue potenzialità, utilizzando le TIC come strumento di sviluppo dell'apprendimento e permettendo ai bambini di imparare attraverso una pluralità di canali. L'utilizzo delle nuove tecnologie parte dalla consapevolezza che esistono diversi modi di sperimentare, modificare, conoscere la realtà: tutte le attività previste nel modulo si raccorderanno con i diversi campi di esperienza e con le attività della Scuola primaria(usare il ragionamento logico per comprendere cosa sono gli oggetti smart e comprendere il significato di semplici algoritmi). Sarà allestito in ogni plesso un laboratorio, dove saranno sistemati gli strumenti necessari alle attività, dove confluiranno molte esperienze vissute negli altri luoghi di apprendimento e d'altronde molti stimoli ricevuti in questo spazio vengono elaborati negli altri laboratori e nelle sezioni. Le attività saranno caratterizzate da giochi di esplorazione dell'ambiente, giochi di movimento sulla scacchiera , giochi happy on life e di visione in internet(aula 3.0 con tablet per coppie di alunni e doppia LIM). I bambini verranno divisi in piccoli gruppi per realizzare le esperienze sotto la guida diretta ed indiretta del tutor.Come verifica iniziale ci saranno conversazioni guidate nelle quali far dire ai bambini le loro conoscenze, le loro aspettative e le loro eventuali esperienze relative al computer. Le attività partiranno da primi tentativi di interazione con la macchina e di interpretazione dei messaggi dei quali i programmi sono dotati; accesso e gestione dei programmi: apertura e chiusura, esperienze dirette sotto la guida dell'adulto sulla produzione di disegni e stampa degli stessi. Uso corretto del mouse uso creativo del programma paint con l'utilizzo di tutti gli strumenti. Si proseguirà con la creazione di storytelling con code.org e scracht(storytelling e grafica computerizzata: costruzioni di libri digitali utilizzando i disegni dei bambini e i dialoghi e le interazioni tra personaggi e le animazioni).Nello svolgimento delle attività le insegnanti effettueranno diversi tipi di verifiche: verifica iniziale per la formazione dei gruppi di livello; verifiche in itinere realizzate durante l'esecuzione delle attività, una verifica finale sui percorsi attuati e le competenze curricolari e trasversali raggiunte: compiti di realtà e autobiografie cognitive.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	14/05/2018
Tipo Modulo	Multimedialità
Sedi dove è previsto il modulo	LTAA804022 LTAA804033
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un mouse per amico in versione coding



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

Elenco dei moduli
Modulo: Musica
Titolo: Intercanto

Dettagli modulo

Titolo modulo	Intercanto
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede un coinvolgimento attivo degli alunni mediante la corporeità, la verbalità e il linguaggio e la parola ritmata.</p> <p>L'insegnamento della musica attraverso l'esperienza corporea è basato sui principi teorici sviluppati da Jacques-Dalcroze e Rudolf von Laban. La musica, mediata dall'esperienza corporea, permette di collegare e integrare tutte le aree di apprendimento, offre strumenti ideali nel lavoro di studio e di scoperta, educa al rispetto della creatività, al gusto di fare e dell'osservare. La metodologia è di tipo deduttivo: l'esplorazione resta l'elemento fondamentale poiché sollecita l'allievo ad un lavoro di ricerca continua, individuale e in gruppo.</p> <p>La musica attraverso la verbalità e il linguaggio si ispira alla Music Learning Theory (MLT) di E. E. Gordon. Si pone l'attenzione sullo sviluppo dell'orecchio musicale e sulla capacità percettiva dell'ascolto, attivandolo a livello corporeo, con il movimento, il disegno, la voce. Attraverso la percezione uditiva si stimola alla comprensione della musica come linguaggio da apprendere: la frase musicale è il punto di partenza per scoprire e cogliere le differenze dei suoni e gli altri aspetti del discorso musicale. Si lavora per sviluppare e affinare tutte quelle caratteristiche utili anche per lo studio di uno strumento, e per favorire una crescita armonica (coordinamento, concentrazione, concetti spazio-temporali, lateralizzazione). L'attività si svolge in piccoli gruppi: il bambino trova negli altri il piacere di condividere un'esperienza sonora, apprende ad andare a tempo e a rispettare i tempi altrui, ad ascoltare e ad essere ascoltato, ad esprimere la sua creatività e ad armonizzarla col gruppo. Infine, l'insegnamento della musica attraverso la parola ritmata. Il linguaggio parlato possiede un senso ritmico proprio, che può essere efficacemente utilizzato ai fini dell'induzione del senso ritmico inteso in una più ampia accezione.</p> <p>Si partirà da esercizi di respirazione-emissione, per passare poi gradualmente alla sillabazione intermittente e ritmata. Molto utili e divertenti saranno le interazioni con il mondo del Rap e della Body Percussion. Il percorso si presta ad essere fruito con particolari benefici da alunni che presentano difficoltà di linguaggio e di pronuncia. Tutte queste esperienze dirette degli alunni convoglieranno nella pratica della vocalità e del canto corale. Il canto corale, concorre al potenziamento delle capacità cognitive: sviluppando la sensibilità, l'attenzione, la memoria, l'espressione e l'apprendimento. L'esperienza e la formazione del coro, inoltre, hanno un considerevole valore educativo, favorendo cooperazione e relazioni sociali basate sulla fiducia, accoglienza dell'altro, riconoscimento di diritti e doveri.</p>



Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	15/12/2017
Tipo Modulo	Musica
Sedi dove è previsto il modulo	LTMM804015
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Intercanto

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

Elenco dei moduli

Modulo: Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)

Titolo: Ti insegno il verso giusto

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ti insegno il verso giusto
----------------------	----------------------------



Descrizione modulo	<p>Il laboratorio "TI INSEGNO IL VERSO GIUSTO" si comporrà di tutte le attività e abilità necessarie per il passaggio dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria. Ogni proposta risulterà chiara e d'impatto immediato per il bambino, per facilitare il mantenimento dell'attenzione e la ricerca accurata di precisione e di controllo del gesto Grafico: una vera e propria abilitazione o riabilitazione grafo-motoria. Sottende a questo progetto, inoltre, una successione logica e sequenziale delle attività che permette una linearità e organicità nell'acquisizione delle competenze necessarie per il passaggio. Presupponendo che le competenze necessarie a tale passaggio hanno le loro basi in tutta la programmazione che le insegnanti svolgono nel corso dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia, questo strumento risulta essere un mezzo per ampliare, completare, affinare, perfezionare e rimarcare conoscenze e competenze che risultano fondamentali. Il laboratorio si comporrà di attività di differente tipologia, alternando l'utilizzo di prestampati specifici per il pregrafismo, con giochi in scatola (gioco dell'oca, tombola, domino, memory, etc...) ad attività utili per lo sviluppo emotivo: contatto diretto con gli elementi naturali (sabbia, acqua, rametti, conchiglie, ecc.). Attività utili per lo sviluppo espressivo: costruire storie, fiabe, avventure; costruire quadri, paesaggi. Attività logico matematiche: manipolare materiale, così naturale e vario, che sia capace di suscitare forti emozioni, facilitando nel bambino riflessioni ed operazioni di tipo logico, topologico e matematico. Quando si osservano i giochi che nascono all'interno della scatola ci si rende subito conto della libertà e dell'ampio respiro che, questa, nei suoi confini ben precisi, concede, soprattutto a quei bambini che nell'organizzazione scolastica rischiano di incontrare più limiti che possibilità. Attraverso queste esperienze i bambini svilupperanno ed affineranno una loro motricità fine che li aiuterà nel passaggio alla scrittura vera e propria e amplieranno le capacità mnemoniche, logiche e di attenzione. Prima di iniziare il modulo saranno somministrati agli alunni test atti ad accertare il livello di partenza e a conclusione del percorso sarà rilevato il grado di affinamento delle tecniche di prelettura e prescrittura e relativo monitoraggio dei traguardi raggiunti dagli alunni nei momenti di passaggio, attraverso la condivisione dei criteri di rilevazione e la verifica dei risultati conseguiti con i docenti di scuola primaria. Le insegnanti di Scuola dell'Infanzia di questo Istituto hanno seguito e seguono tutt'ora continua formazione per la prevenzione della dislessia e disgrafia.</p>
Data inizio prevista	16/04/2018
Data fine prevista	22/06/2018
Tipo Modulo	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
Sedi dove è previsto il modulo	LTMM804015
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ti insegno il verso giusto

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



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 I.C.ALDO MANUZIO (LTIC804004)

	TOTALE					5.682,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Qualità diffusa:passpartout

Descrizione progetto	<p>il Progetto 'Qualità diffusa: passpartout' vuole offrire chiavi di apprendimento diverse e diversificate affinché gli alunni diventino costruttori diretti del proprio apprendimento mediante l'approccio procedurale critico e responsabilmente preparato sia nell'organizzare informazioni e conoscenze sia nella rielaborazione delle competenze. In tal modo ogni alunno diviene facilitatore della comunicazione, della ricerca, dell'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici. Si vuol quindi favorire una cultura aperta alle innovazioni metodologiche adottando strategie quali il problem based learning, peer learning, cooperative learning, flipped classroom e apprendimento differenziato per stili cognitivi; migliorare il rendimento scolastico e le abilità socio-affettive di tutti gli studenti, introducendo nella didattica dei moduli approcci metodologici legati al fare che ne valorizzino il protagonismo, migliorando la capacità di resilienza e contrastando la dispersione scolastica. In sintesi il progetto vuole accrescere le competenze di base attraverso le innovazioni didattiche affinché gli alunni da un lato giungano ad una nuova alfabetizzazione, dall'altra dimostrino autonomia e responsabilità divenendo esseri competenti ovvero capaci di trasferire conoscenze e abilità acquisite in contesti di vita reali.</p>
-----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il territorio di Latina Scalo è interessato da un forte processo immigratorio e l'ambiente di provenienza degli alunni è eterogeneo: l'immigrazione ha coinvolto anche cittadini stranieri, provenienti principalmente dalla Romania, dai paesi dell'America Latina, dalla Cina, dalle Filippine e dall'Africa. Molte famiglie sono monoreddito, anche a causa della crisi occupazionale che ha investito il territorio. Il fenomeno del pendolarismo ha a lungo contribuito a caratterizzare l'identità della frazione come quartiere-dormitorio, facendo risaltare maggiormente la carenza di agenzie formative non formali, in particolare per i più giovani. Il territorio offre poche opportunità di socializzazione: la scuola si trova a dover fronteggiare situazioni di concreto svantaggio socio-economico, linguistico e culturale (come attestano i PDP per alunni con BES del terzo tipo stilati dalla scuola, nonché le richieste di comodato d'uso gratuito dei libri e di esonero dal pagamento di attività extracurricolari) e a dover rispondere contestualmente alle esigenze di quelle famiglie che per motivi di lavoro (il pendolarismo con la capitale impone orari di assenza da casa prolungati) non riescono a supportare adeguatamente i propri figli nelle attività di studio individuale.



Obiettivi del progetto

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

- attivare interventi di valorizzazione (recupero) e potenziamento delle competenze logico-matematico-scientifiche, favorendo la partecipazione degli alunni mediante attività ludiche ed emotivamente coinvolgenti, migliorando le prestazioni matematiche;
- potenziare le abilità logiche e cognitive attraverso l'ausilio di una didattica fortemente innovativa che utilizzi le nuove tecnologie presenti nell'Istituto;
- rafforzare le competenze di base e di quelle trasversali comprese quelle digitali, superando la disuguaglianza formativa, offrendo pari opportunità di apprendimento;
- compensare gli svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, riducendo la dispersione scolastica e la povertà educativa e favorendo l'inclusione e la lotta alle disuguaglianze e alle discriminazioni;
- migliorare la didattica adattandola ai contesti socio-culturali europei, diffondendo nel modo della scuola nuove metodologie didattiche e formative, per avvicinarsi agli standard europei;
- fornire gli elementi base per la conoscenza della lingua italiana attraverso lo sviluppo delle quattro abilità (ascolto, parlato, lettura e scrittura), favorendo altresì l'integrazione grazie all'apprendimento linguistico;
- promuovere e potenziare il successo formativo attraverso metodologie innovative nell'ambito di attività laboratoriali, motivando e promuovendo l'autostima in particolare per quegli alunni che presentano difficoltà di apprendimento;



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 territorio di Latina Scalo offre poche opportunità di socializzazione: mancano spazi attrezzati fruibili dai ragazzi e la parrocchia è l'unico punto di incontro. Molte famiglie sono monoreddito, anche a causa della crisi occupazionale che ha investito il territorio, e numerosi sono gli immigrati di origine straniera.

I destinatari sono gli alunni in situazione di svantaggio di tutte le classi della scuola Primaria e Secondaria di primo grado. Le situazioni di svantaggio e di disagio sono individuate dai rispettivi docenti sulla base dei seguenti criteri:

- alunni per i quali è stato elaborato un PDP per svantaggio socio-linguistico-culturale;
- alunni che, nel corso del primo quadrimestre, hanno accumulato un considerevole numero di assenze, nonostante le sollecitazioni rivolte alle famiglie;
- alunni che vivono situazioni di forte disagio familiare e/o alunni seguiti dai servizi sociali;
- alunni di origine straniera con difficoltà di integrazione e di acquisizione delle competenze di base;
- alunni in situazione di disagio economico, attestata dalla presentazione dell'ISEE. Disagio Culturale e socio affettivo.



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)

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.

Questo Istituto da anni garantisce l'apertura pomeridiana per laboratori contemplati nel POF. I laboratori si terranno nelle sedi della Scuola Primaria Caetani e Scuola Secondaria di primo grado Manuzio. Ogni modulo previsto dal progetto sarà effettuato in orario extracurricolare, due ore pomeridiane settimanali, ponendosi come attività complementare in chiave innovativa delle discipline di base curricolari. I moduli di lingua madre, italiano come L2 avranno la durata di sessanta ore, il modulo di matematica, Scuola Primaria e Secondaria e inglese da 30 ore. Il modulo di matematica sarà rivolto sia agli alunni di Scuola Primaria che di Secondaria al fine della costruzione di un curriculum valido ed esaustivo e di un apprendimento efficace, che comporti un miglioramento dei risultati delle prove invalsi.

Per il modulo di lingua straniera è prevista l'apertura estiva per un fullimmersion con modalità camposcuola consentendo un bagno linguistico sia per l'ascolto che per la produzione che consenta, previo esame finale, la certificazione TRINITY, di cui l'Istituto è ente certificatore.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Il progetto "Qualità diffusa: passpartout" prevede il coinvolgimento di due associazioni culturali con le quali è già attiva una collaborazione per la realizzazione di alcune attività previste dal Piano triennale dell'offerta formativa. Le suddette associazioni sono: Agrifoglio, per l'attività di supporto psicologico e counselling, con attività di giosport, Amici del territorio per il recupero delle competenze di base, in chiave curricolare, extracurricolare e innovativa. Per le attività di tutoring è prevista la collaborazione con l'istituto tecnico statale ' Vittorio Veneto Salvemini' di Latina. Tale collaborazione prevede la sperimentazione da parte degli alunni della Secondaria di primo grado di forme di tutoraggio, nell'ottica della valorizzazione della continuità verticale e dell'apprendimento cooperativo.



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)

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.

Saranno utilizzate strategie per diminuire il rischio della dispersione didattica e per incrementare i livelli di inclusione: apprendimento cooperativo per favorire interdipendenza positiva; tutoring: apprendimento fra pari che favorisce sia la progressione degli apprendimenti che delle capacità relazionali con ricadute positive in termini di autostima; didattica multisensoriale mediante esplorazione, ricerca, azione, discussione; insegnamento individualizzato che prevede percorsi flessibili, che vengono sviluppati per far raggiungere a ogni alunno gli obiettivi comuni programmati per tutti; role playing che mira a rendere i partecipanti consapevoli dei propri atteggiamenti, evidenzia i sentimenti e i vissuti sottesi alla situazione creata e rinvia alla dimensione soggettiva, alle modalità di proporsi nella relazione e nella comunicazione; metacognizione un'area di efficace intervento nella pratica educativa poiché investe il nucleo di senso-prospettiva dell'intero processo di insegnamento/apprendimento ed agisce sulla natura dei percorsi evolutivi di ogni persona; didattica basata sull'inquiry ovvero attività multiformi che comportano fare osservazioni, porre domande; tecnologie multimediali: wiki, blog, google apps; realtà aumentata; realtà condivisa.



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)

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto è strettamente correlato con diversi progetti inseriti nel PTOF: CORSO D'INGLESE CERTIFICAZIONE TRINITY,ETWINNING, "ITALIANO COME L2", "LETTURA", "SPORTELLI DI ASCOLTO E COUNSELING", "NON GIOCARE CON IL TABLET, PROGRAMMALO", "UN MOUSE PER AMICO", "MUSICANTARTE", "DISPERSIONE". Per tutti i moduli previsti verranno utilizzati mezzi,strumenti, ausili finanziati con i PON, FSE 2014," ALL _IN _NETWORK" e "MULTIMEDIA E _LEARNING CLASSE 3.0".In questo istituto sono stati cablati i suoi sei plessi in rete LAN/WLAN per permettere ai docenti di attuare metodologie didattiche laboratoriali, innovative.Inoltre è stato creato un laboratorio polifunzionale, definito aula 3.0,multimediale, linguistico, scientifico, musicale. L' Istituto ha aderito all'Avviso pubblico "Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nella aree a rischio e in quelle periferiche"..Con il progetto eTwinning la nostra istituzione scolastica si è aperta a percorsi nazionali e internazionali, in collaborazione con altre scuole europee con scambi di progetti e condivisione degli stessi, accrescendo, ampliando e diffondendo culture, stili di vita e metodologie didattiche differenti, finalizzate alla diffusione delle TIC.



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 progettualità didattica orientata all'inclusione comporta l'adozione di strategie e metodologie favorevoli quali l'apprendimento cooperativo, il lavoro a coppie, il tutoring, l'apprendimento per scoperta, la suddivisione in tempi, l'utilizzo di mediatori didattici, di attrezzature e ausili informatici di software e sussidi specifici. Una didattica realmente inclusiva deve considerare l'alunno protagonista dell'apprendimento qualunque siano le sue capacità, potenzialità e limiti. Si favorirà pertanto la costruzione attiva della conoscenza, attivando le personali strategie di approccio al sapere. Si ricorrerà alla metodologia dell'apprendimento cooperativo. Per valorizzare le differenze individuali sarà necessario essere consapevoli e **adattare** i propri **stili di comunicazione**, le **forme di lezione** e gli **spazi di apprendimento**.*

*Inoltre, **adattare significa variare i materiali rispetto ai diversi livelli di abilità e ai diversi stili cognitivi***

*Per attivare dinamiche inclusive è fondamentale **potenziare le strategie logico-visive**, in particolare grazie all'uso di mappe mentali e mappe concettuali.*

***Per gli alunni con maggiori difficoltà** sono di grande aiuto tutte le **forme di schematizzazione e organizzazione anticipata della conoscenza**. La valutazione deve sviluppare processi metacognitivi nell'alunno e, pertanto, il **feedback deve essere continuo**, formativo e motivante e non punitivo o censorio.*



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.

Per consentire la massima partecipazione degli studenti e l'acquisizione di competenze trasversali e psicosociali si utilizzeranno compiti di realtà per l'accertamento delle competenze, di questionari online sulla modalità della flipped classroom, rubriche di valutazione e autovalutazione individuale e di gruppo, consentendo in tal modo il raggiungimento di tutti i canali sensoriali. Si creeranno prodotti multimediali ad alto impatto sensoriale con interruzione e bugging da risolvere, accertando che tutti gli alunni cerchino e trovino opportune procedure di debugging di tutte le aree disciplinari evidenziate dai moduli. Rubriche valutative intermedie e finali accerteranno il raggiungimento delle competenze e non una sommatoria di contenuti: verranno così creati grafici che metteranno in risalto tutti i progressi reali trasversalmente intesi.



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 avrà ampia diffusione come tutte le attività di questo Istituto attraverso il sito web, comunicazione via mail, giornali e canali diffusivi territoriali. Gli strumenti utilizzati per il raggiungimento/ completamento e perfezionamento degli obiettivi e della rilevazione degli apprendimenti sono perfettamente riproducibili e applicabili a qualsiasi contesto educativo disciplinare e transdisciplinare poiché presenti nel curriculum trasversale di istituto, griglie tabelle rubric, rubriche, moduli e lezioni rovesciate. Saranno realizzate per una fattiva documentazione dei digitalstorytelling (con Scracht, Tes, e altri programmi che comportino la condivisione in community nazionali e internazionali) con la duplice finalità da un lato di fissare contenuti, manipolare conoscenze, costruire competenze, e dall'altro, di creare dei diari di bordo che forniscano esempi concreti della didattica laboratoriale innovativa in tutti i suoi aspetti.

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

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

L'elaborazione di questo progetto è stata effettuata dai componenti del nucleo interno di valutazione di cui fanno parte due genitori e l'adesione è stata approvata in consiglio d'istituto. Il coinvolgimento delle famiglie non è solo di tipo formale, poiché la comunità che gravita intorno all'Istituto è soddisfatta delle diverse attività dell'istituto e ne apprezza l'impegno nella lotta alla dispersione e all'insuccesso scolastico. Ai genitori come in tutte le attività non solo verrà data la possibilità di conoscere la scuola, ma anche di condividere i valori e le regole posti alla base del progetto, affinché si rafforzi un'alleanza educativa tra scuola e famiglia, non solo nei momenti di "emergenza", ottimizzando il clima di collaborazione. Accanto alle interclassi e ai consigli di classe verranno potenziati incontri con tutti i genitori monitorando in itinere le loro considerazioni e il gradimento del progetto



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
CORSO D'INGLESE CERTIFICAZIONE TRINITY	ALLEGATO C PAG 27	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
ETWINNING	ALLEGATO C PAG 4	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
LABORATORIO DI ITALIANO COME L2	ALLEGATO C PAG 38	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
MULTIMEDIA E-LEARNING CLASSE 3.0	ALLEGATO C PAG 7	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
NON GIOCARE CON IL TABLET, PROGRAMMALO	ALLEGATO C PAG 21	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
PROGETTO ALL IN NETWORK	ALLEGATO C PAG 6	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
PROGETTO LETTURA	ALLEGATO C PAG 4	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti
SPORTELLLO DI ASCOLTO E COUNSELING	ALLEGATO C PAG 17	http://www.icmanuzio.gov.it/joomla3/images/ul/Allegato_progetti

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
recupero e potenziamento competenze di base	1	Amici del Territorio	Accordo	9014D6/b	21/11/2016	Sì
supporto psicologico e counselling	1	Associazione Agrifoglio	Accordo	729D/6b	01/02/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
Azioni di integrazione alla realizzazione del progetto relativamente all'innovazione didattica educativa e al potenziamento della lingua straniera	LTTD02000B ITC VITTORIO VENETO SALVEMINI	0001475	16/05/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
la lingua italiana per stranieri in chiave 2.0	€ 10.764,00
COME DANTE CON VIRGILIO	€ 10.764,00
Competenze matematiche in gioco	€ 5.682,00
DAI PRIMI MATEMATICI AL CODING	€ 5.682,00
AUGMENTED REALITY	€ 10.764,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: la lingua italiana per stranieri in chiave 2.0

Dettagli modulo

Titolo modulo	la lingua italiana per stranieri in chiave 2.0



**Descrizione
modulo**

Per tutti i ragazzi l'apprendimento strumentale della lingua dovrebbe avvenire in un contesto comunicativo. Le situazioni comunicative verranno selezionate in base a esigenze contingenti e della vita quotidiana.

Le unità didattiche legate a situazioni comunicative definite sono: Identificazioni di sé – I documenti – La scuola – La città – Il corpo umano – La salute – L'abbigliamento – La casa – Gli alimenti – Gli acquisti – Il tempo libero.

Gli obiettivi didattici saranno differenziati a seconda del livello iniziale di conoscenza della lingua seconda, valutato in base al protocollo d'Istituto.

Obiettivi generali finali

- Fornire gli elementi base per la conoscenza della lingua italiana attraverso lo sviluppo delle quattro abilità (ascolto, parlato, lettura e scrittura);
- Sviluppare le abilità comunicative;
- Favorire l'integrazione e la partecipazione degli alunni stranieri alle attività di classe, grazie all'apprendimento linguistico favorendo la socializzazione;
- Aiutare ad arricchire lo sviluppo cognitivo offrendo un ulteriore strumento per apprendere e per studiare.

Formulazione di moduli, quindi di percorsi flessibili e differenziati, definiti nel tempo, negli obiettivi e nei contenuti in base alle esigenze degli allievi e con riferimento, in particolare, alla programmazione degli insegnanti.

Sarà data importanza ai momenti di:

- accoglienza (aula fissa, cartelloni, materiale...);
- riferimento costante al paese di origine, per esempio con una presentazione di fiabe, leggende e miti in italiano e anche del paese di origine degli allievi;
- ascolto dei bisogni dei ragazzi.

Metodi e strumenti

Gli alunni destinatari dell'intervento vengono valutati secondo il protocollo di accoglienza dell'Istituto e conseguentemente assegnati alla propria classe. La prima fase di intervento prevede un colloquio con le insegnanti di classe, per raccogliere informazioni sul suo passato scolastico e sulla sua situazione in generale. Si procede a una valutazione delle competenze di base attraverso un colloquio individuale e una prova di competenza in L2, attraverso un test di livello. Stabiliti i livelli si procederà alla formazione dei gruppi.

All'inizio del percorso si stabilisce insieme agli insegnanti una linea di intervento sulla base dei bisogni linguistici individuati. L'insegnante viene aggiornato di volta in volta sulle attività svolte in laboratorio. Al bisogno o comunque sul lungo periodo si effettua un colloquio di verifica con l'insegnante per avere un riscontro e eventualmente riformulare il programma.

Modalità di realizzazione del percorso:

Ogni unità didattica viene trattata nell'arco di 2/4 ore nel seguente modo:

- viene fornito un lessico di base per mezzo di schede illustrate
- si presentano le strutture fonetiche e grammaticali più usate nella specifica situazione comunicativa;
- si procede con esercizi di controllo di progressiva difficoltà (unione di parola figura, unione di semplici frasi con figure, frasi da completare con la parola mancante o con il verbo, lettura di brevi brani seguiti da domande di comprensione, produzione autonoma di frasi...).

Inoltre:

- vengono trasmessi contenuti informativi-culturali che trasmettono aspetti significativi della società italiana, attraverso l'uso di immagini, fotografie...

L' insegnante utilizzerà fotocopie da altri testi scolastici predisposti per l'apprendimento della lingua seconda e attività o letture presenti in altre antologie e grammatiche scolastiche.

Proposte didattiche

Lezioni con la LIM (Utile per le attività gestite dall'insegnante ma anche per le attività individuali o gestite in gruppo). Uso di immagini per sollecitare la comunicazione (dialoghi e monologhi) e presentazioni, data la traccia fornita dal software.

Attraverso Google Earth si propone un'attività di accoglienza che, attraverso la LIM ci dà la possibilità di raggiungere il proprio luogo di origine.

Utilizzo di software didattici di italiano L2

Produzione di video tutoriali da parte degli studenti (con telefonino munito di videocamera) che propongono dialoghi o situazioni ricorrenti da utilizzare nel corso per integrare i materiali audiovisivi.

Attività guidate e individuali di produzione di testi al computer.

Wikispaces (www.wikispaces.com) è uno dei servizi gratuiti che consentono di creare un wiki, uno degli strumenti collaborativi del web 2.0. Si tratta di uno spazio web aperto che può essere costruito e aggiornato da tutti i suoi partecipanti: si spazia da wiki di classe in cui sono caricati materiali integrativi alle lezioni in aula ed esercitazioni, ad altri in cui gli studenti, guidati, pubblicano ricerche su alcuni argomenti. Attraverso l'apposita funzione di "Project work" si possono creare e organizzare dei veri e propri gruppi di lavoro. È possibile lasciare il proprio wiki pubblico (visibile e modificabile da tutti), oppure renderlo protetto, (visibile a tutti ma modificabile solo da parte dei propri membri iscritti) o privato, (visibile e modificabile solo dai propri membri).

Metodologie didattiche:

utilizzo di materiali sollecitatori reperiti in internet (google,wikipedia)

brainstorming

lezione introduttiva sull'argomento

lavoro individuale e di gruppo

Le competenze e le abilità

Il percorso ha l'obiettivo di favorire lo sviluppo della competenza linguistico-comunicativa (particolare rilievo viene dato alla competenza testuale e lessicale), attraverso l'esercizio delle abilità primarie e secondarie. Le tecniche didattiche prevalentemente usate sono: il diagramma a ragnò, la griglia, la scelta multipla, i puzzle linguistici, le attività d'accoppiamento lingua/immagine, le tecniche di natura insiemistica, i cloze, la domanda aperta (orale o scritta) eventualmente combinata con il dialogo a catena, il monologo, la stesura di appunti con guida o senza guida, la parafrasi, le tecniche di esplicitazione lessicale.

Valutazione

Si prevedono valutazioni formative in itinere e una valutazione sommativa dei progressi sui risultati effettivamente raggiunti.

Le verifiche degli apprendimenti saranno sia orali, particolarmente quelle frequenti di tipo formativo, per accertare il livello di comprensione e conoscenza dell'argomento, sia scritte. Nel caso in cui gli obiettivi prefissati non fossero raggiunti, il modello sarà riproposto.

I ragazzi sono invitati a raccogliere in un quaderno o in una cartellina tutti i materiali prodotti, sia per poter fare riferimento ad essi in qualsiasi momento, sia per documentare il lavoro svolto, che verrà riportato sul registro dell'insegnante.

Data inizio prevista	25/09/2017
Data fine prevista	21/05/2018



Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	LTEE804049 LTMM804015
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: la lingua italiana per stranieri in chiave 2.0

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: COME DANTE CON VIRGILIO

Dettagli modulo

Titolo modulo	COME DANTE CON VIRGILIO
----------------------	-------------------------



Descrizione modulo	<p>Nel modulo gli allievi saranno 'apprendisti', avranno quotidianamente la possibilità di praticare il mestiere della scrittura e sarà loro fornita con regolarità tempo per scrivere e leggere. Il tutor diverrà un consulente e accompagnerà lo studente in tutto il percorso di letto-scrittura: mostrando come si trovano idee, come si applicano tecniche, anche scrivendo in tempo reale davanti agli alunni (mostrando alla LIM con l'aiuto di una Docucamera, oppure scrivendo al PC); aiutando gli studenti mentre scrivono e leggono fornendo suggerimenti pratici e tecniche nel corso di consulenze individuali; raccontando ciò che sta leggendo e condividendo le sue riflessioni (mostrando anche il suo taccuino del lettore e parallelamente creando un padlet per la scrittura condivisa, o un wiky space per la scrittura a più mani e creazioni di Project work). Pertanto la didattica di questo modulo è una didattica aumentata, da un lato dalla presenza di stimoli poliedrici e vari che comporteranno i seguenti aspetti: scelta, attenzione al processo, creazione di una comunità di lettori e scrittori; dall'altra dalla presenza di un consulente che come fece Dante Alighieri nella Divina Commedia, attua una trasformazione della realtà, partendo a titolo esemplificativo da una lettura nella biblioteca centrale dell'istituto privata di tavoli e sedie, munita di grandi cuscini, schematizzazione in una aula classica, ascolto, visione, produzione di commenti e condivisione su un padlet nell'aula 3.0 (dotata di doppia lim e tablet di coppia) per avere come ultimo step un ambiente virtuale tridimensionale dove gli alunni vivranno i luoghi della storia "viaggiandola" sull'onda delle loro riflessioni: la voce e il video generati dal computer creano un ambiente virtuale che ha però origine dalla realtà reale e sembra davvero di essere lì, si mischiano reale e virtuale con una interazione continua tra i due mondi. La metodologia sarà nella fase progettuale quella del cooperative learning; successivamente all'interno della stessa lezione si potrà alternare lavoro a piccoli gruppi o didattica problematizzante e dialogica, basata sulla comunicazione reciproca e multidirezionale tra discente e docente favorendo lo scambio e la socializzazione utilizzo di materiali sollecitatori reperiti in internet (google, wikipedia); brainstorming; lezione introduttiva sull'argomento; lavoro individuale e di gruppo: l'alunno diventa protagonista del suo apprendimento. Durante il corso saranno distribuiti materiali cartacei, contenuti multimediali, tutorial, esercitazioni online tutto documentabile e riscontrabile sulla classe virtuale che il tutor creerà con l'applicazione GSUITE FOR EDUCATION presente nell'area condivisa di "icmanuzio.gov.it". Le verifiche finali saranno predisposte dal tutor su moduli google con diverse tipologie di domande afferenti a tutte le subaree dell'insegnamento della lingua madre e al raggiungimento delle competenze trasversali presenti sul curriculum trasversale d'Istituto.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	LTEE804049
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: COME DANTE CON VIRGILIO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Competenze matematiche in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Competenze matematiche in gioco
Descrizione modulo	<p>Nella scuola secondaria di primo grado, è indispensabile fornire ai ragazzi i concetti base della matematica, : numeri; spazio e figure; relazioni e funzioni; misure, dati e previsioni. Questo modulo riformula un approccio induttivo, che parte da un caso particolare, per giungere ad una formalizzazione universale del problema, implementandola con software di vario tipo che sviluppino competenza trasversali. Si presenterà una questione pratica e si inviteranno gli alunni a ragionare e a proporre soluzioni, anche intuitive. Invece nella fase successiva sarà opportuno complicare il quadro con quesiti più ostici e meno intuitivi. Si renderanno gli alunni attivi nella formulazione delle ipotesi, progettazione, sperimentazione, discussione e argomentazione delle proprie scelte, dato che l'alunno impara a raccogliere dati, costruisce significati portando a conclusioni temporanee e a nuove aperture la costruzione delle conoscenze personali e collettive.</p> <p>Ogni alunno potrà trovare il proprio spazio di lavoro: alcuni ideeranno i quesiti matematici per le carte-domanda, altri li scriveranno al computer, alcuni ideeranno il percorso del labirinto e altri percorsi di progettazione computazionale, avvalendosi delle conoscenze delle forme geometriche. Gli alunni lavoreranno in modo collaborativo a coppie o in piccoli gruppi, solo in alcuni casi il verrà proposto il lavoro individuale.</p> <p>I giochi e i lavori realizzati verranno utilizzati in diversi modi: proposti a tutta il gruppo come momento di rinforzo – ripasso – consolidamento delle competenze matematiche sottese dai diversi giochi durante gli ultimi giorni di scuola ;utilizzati al rientro delle vacanze estive come momento di accoglienza e ripasso (riproducibilità). proposti alle classi degli anni successivi in momenti destrutturati e (trasportabilità dei prodotti)</p> <p>Nel gruppo di alunni, destinatari del modulo si andrà a rilevare nella verifica finale la capacità di iniziativa, di progettazione, di analisi delle problematiche e di risoluzione delle stesse, mediante moduli google o mediante la costruzione di storie digitali con scratch, dove l'alunno userà il ragionamento logico per trovare e correggere errori in algoritmi e programmi con sfondo integratore "matematico".</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	22/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	LTMM804015
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Competenze matematiche in gioco

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: DAI PRIMI MATEMATICI AL CODING

Dettagli modulo

Titolo modulo	DAI PRIMI MATEMATICI AL CODING
Descrizione modulo	<p>Con il presente modulo si intende fornire agli alunni delle conoscenze matematiche antichissime in chiave innovativa e tecnologia digitale in chiave conservativa. Il tutor avrà cura di recuperare enigmi antichissimi e porli alla soluzione del discente. Sviluppare ipotesi per la risoluzione di enigmi ha un valore educativo didattico inestimabile poiché inventate dalle migliori menti di tutti i tempi. I problemi che il tutor presenterà avranno difficoltà crescente: all'inizio sembreranno facili poi presentano delle difficoltà inaspettate e sorprendenti. E' proprio questo elemento sorpresa che costringe l'alunno ad accettare la sfida e a non mollare finché non si è risolto il problema. Verranno proposte attività pratiche relative all'ottimizzazione delle risorse e le situazioni problematiche toccheranno le seguenti aree: Aritmetica (Algebra e Analisi), Geometria, Topologia, Combinatoria, Fisica e misure, Logica, Probabilità, e Pensiero computazionale. Il modulo si pone anche nell'ottica di elevare la percentuale di adesione alle gare matematiche sebbene intende in primis saper mostrare ciò che si sa di matematica. Il tutor avrà cura di monitorare la velocità, sebbene la risposta immediata non sempre è quella giusta. Le soluzioni rapide e fulminanti, che sono a volte le più belle, si conquistano con un duro lavoro e un lungo percorso di riflessioni, da costruire insieme in un ambiente condiviso per accrescere la flessibilità di pensiero: padlet, wiki, ecc... Con questo insegnamento rovesciato aumentano anche l'autostima e l'ostilità che spesso gli alunni hanno verso la matematica. Nell'altro versante il tutor porrà le basi per una alfabetizzazione del nostro tempo grazie al pensiero computazionale, che rende l'alunno stimolato ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole, sviluppando attività trasversali e chiamando in causa creatività e confronto con gli altri. Le verifiche saranno in ogni fine lezione poiché date dal raggiungimento o mancato raggiungimento degli obiettivi della lezione stessa (problemi, coding unplugged, plugged bugging e debugging). la verifica finale sarà un compito di realtà, basata sul raggiungimento delle competenze trasversali di matematica e tecnologia</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	25/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	LTEE804049



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DAI PRIMI MATEMATICI AL CODING

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: AUGMENTED REALITY

Dettagli modulo

Titolo modulo	AUGMENTED REALITY
Descrizione modulo	<p>Con il modulo " AUGMENTED REALITY" si propone una didattica totalmente rovesciata poiché si basa sulla realtà virtuale ovvero la rappresentazione di 'possibili mondi' e di 'possibili sé' con lo scopo di creare un 'senso di presenza' nell'utilizzatore. Le informazioni non presenti nel campo visivo che aumentano la "realtà percepita" sono aggiunte su computer o dispositivi mobili, tramite una webcam e dei relativi software, in grado di riconoscere appositi " marcatori" , che immediatamente sovrappongono sui rispettivi schermi contenuti multimediali come video, audio. Pertanto I libri tradizionali utilizzati nell'insegnamento dell'inglese curricolare verranno affiancati o sostituiti in questo modulo extracurricolare da augmented book, in cui le informazioni fornite attraverso il supporto cartaceo si arricchiscono sullo schermo con elementi virtuali e interattivi. Le pagine, inquadrare da una videocamera, apriranno le porte a un mondo al confine tra reale e virtuale, in cui i contenuti si animano favorendo l'apprendimento. Mediante l'utilizzo del software Ellybee si proporrà un metodo innovativo per insegnare l'inglese ai bambini dando una nuova vita ai libri cartacei grazie all'utilizzo della "realtà aumentata" per rendere i piccoli lettori protagonisti delle storie che più amano, quelle dove loro sono i protagonisti. Ellybee vuole migliorare al massimo le potenzialità della realtà aumentata, dando realmente la possibilità di interagire con il personaggio in 3D tramite il riconoscimento vocale. Il bambino ripeterà le parole e l'ape correggerà realmente la pronuncia dei nostri piccoli lettori. Il tutor organizzerà le lezioni prevedendo comunque tutte le fasi dall'utilizzo del cartaceo dell'audioascolto e produzione alla realtà aumentata. Il modulo consentirà l'apprendimento di più di mille vocaboli, faranno pratica costruendo frasi e migliorando la pronuncia, arricchendo la conoscenza generale degli studenti integrando notizie e fatti relativi a scienza e natura con metodologia CLIL</p>
Data inizio prevista	12/06/2017



Data fine prevista	07/07/2017
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	LTMM804015
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: AUGMENTED REALITY

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
CRESCERE TUTTI, CRESCERE IN EQUILIBRIO	€ 17.046,00
Qualità diffusa:passpartout	€ 43.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 60.702,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 43327)
Importo totale richiesto	€ 60.702,00
Num. Delibera collegio docenti	3292/VI.12
Data Delibera collegio docenti	09/11/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	3294/VI.12
Data Delibera consiglio d'istituto	09/11/2016
Data e ora inoltro	16/05/2017 14:06:41
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 mouse per amico in versione coding</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>Intercanto</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.): <u>Ti insegno il verso giusto</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "CRESCERE TUTTI, CRESCERE IN EQUILIBRIO"	€ 17.046,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>la lingua italiana per stranieri in chiave 2.0</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>COME DANTE CON VIRGILIO</u>	€ 10.764,00	



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 I.C.ALDO MANUZIO (LTIC804004)

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Competenze matematiche in gioco</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>DAI PRIMI MATEMATICI AL CODING</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>AUGMENTED REALITY</u>	€ 10.764,00	
	Totale Progetto "Qualità diffusa:passpartout"	€ 43.656,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 60.702,00	