



## Candidatura N. 34266 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	GANDHI
<b>Codice meccanografico</b>	POIC81400P
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA MANNOCCI 23/G
<b>Provincia</b>	PO
<b>Comune</b>	Prato
<b>CAP</b>	59100
<b>Telefono</b>	0574815490
<b>E-mail</b>	POIC81400P@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.gandhi.prato.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1251
<b>Plessi</b>	POAA81401G - GANDHI POEE81401R - GANDHI POEE81402T - LEONARDO DA VINCI POEE81403V - LUCA D'AMICO POMM81401Q - DOMENICO ZIPOLI



## 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 e per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Miglioramento nelle attività di pre-calcolo e/o della pre-scrittura (es.: completare tracciati, riprodurre graficamente forme, etc.)
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli 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. 34266 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	Emozioni in movimento	€ 5.682,00
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	Di-segno in segno	€ 5.682,00
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	Giochiamo con la matematica	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 17.046,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	Italiano in un click! (Senior1)	€ 5.682,00
Italiano per stranieri	Italiano in un click! (Senior 2)	€ 5.682,00
Italiano per stranieri	Italiano in un click! (Junior 1)	€ 5.682,00
Italiano per stranieri	Italiano in un click! (Junior 2)	€ 5.682,00
Matematica	Geometria dinamica	€ 5.082,00
Matematica	Geometria in Tangram	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Children Act	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Children Act 2	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.856,00</b>



## Articolazione della candidatura

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

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

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Semplicemente insieme

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto prevede 3 moduli di attività laboratoriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pregrafismo</li> <li>- precalcolo</li> <li>- psicomotricità.</li> </ul> <p>Le attività avranno una durata di 2-3 ore ciascuno in orario extracurricolare modulato diversamente a seconda della fascia d'età dei bambini coinvolti e delle esigenze legate alle attività da svolgere. Il progetto si propone di fornire agli alunni la possibilità di consolidare e/o potenziare le competenze di base in lingua italiana per alunni non italo-foni, favorire un primo approccio agli strumenti multimediali attraverso il gioco ,potenziare competenze relative all'ascolto e comprensione di brani e racconti per i piu' piccoli, attività di potenziamento delle pratiche di pregrafismo e pre-calcolo per i bambini di 5anni e laboratori di psicomotricità per favorire la capacità di controllo del proprio corpo e coordinazione fino-motoria per tutte le fasce d'età, il tutto in un'ottica ludico-inclusiva che solleciti la motivazione alla partecipazione prevenendo così possibili fenomeni di dispersione scolastica .Sarà utilizzata una didattica inclusiva, laboratoriale e cooperativa in modalità di "cooperative learning". Non verranno svolte lezioni frontali ma si procederà con esperienze pratiche che favoriranno la scoperta e la sperimentazione, mettendo gli alunni in condizione di affrontare situazioni di successo/insuccesso con una ricaduta positiva su motivazione, impegno, rendimento. Gli studenti saranno coinvolti in tutte le attività previste, già dalla fase iniziale di organizzazione dei percorsi ludico-didattici attraverso la ricerca dei materiali e strumenti da utilizzare, la creazione degli angoli e degli spazi, la costruzione dei vari giochi previsti ,dando la possibilità agli stessi studenti o genitori di partecipare con nuove proposte. Inoltre i genitori che all'inizio dell'anno scolastico avevano aderito al progetto attivato dall' I.C Gandhi denominato "Dona il tuo tempo alla scuola!" saranno coinvolti nei diversi step. Ciò favorirà un'azione di coinvolgimento delle famiglie.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



## Contesto di riferimento

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

L' I.C. Gandhi, si trova alla periferia di Prato ovest e abbraccia le frazioni di Galciana (ca.11000 abitanti), Vergaio (ca. 4000) e Sant'Ippolito (ca. 800). Nelle tre località si trovano rispettivamente: una Scuola dell'Infanzia, tre plessi di Scuola Primaria e uno di Scuola Secondaria di primo grado (totale 1250 alunni) e raccoglie un bacino di utenza formato da alunni provenienti da ambienti sociali e culturali molto diversificati. L'utenza del nostro Istituto è molto variegata. Da molti anni è in atto un progetto di alta complessità, il Progetto Integrato Gandhi – “Una scuola per tutti”, che si propone di realizzare l'inclusione di bambini e ragazzi con disturbi dello spettro autistico. I nostri principi ispiratori sono perciò rivolti ai temi dell'accoglienza, dell'integrazione e dell' inclusività, con lo scopo di creare un ambiente scuola attraente e aperto alle innovazioni in cui predisporre un insieme di esperienze che permetteranno all'alunno/a di effettuare percorsi di potenziamento flessibili e rispettosi delle necessità individuali . Attraverso esperienze multisensoriali, la musica,percorsi motori e ad un utilizzo consapevole delle nuove tecnologie ogni alunno potrà così avere l'occasione di vivere momenti coinvolgenti in una logica di stimolo della creatività individuale e di attivazione di processi di cooperazione .



## Obiettivi del progetto

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

Il progetto si propone di fornire agli alunni la possibilità di consolidare e/o potenziare le competenze di base in lingua italiana per alunni non italofofoni, favorire un primo approccio agli strumenti multimediali attraverso il gioco , potenziare competenze relative all'ascolto e comprensione di brani e racconti per i piu' piccoli, attività di potenziamento delle pratiche di pregrafismo e pre-calcolo per i bambini di 5anni e laboratori di psicomotricità per favorire la capacità di controllo del proprio corpo e coordinazione fino-motoria per tutte le fasce d'età, il tutto in un'ottica ludico-inclusiva che solleciti la motivazione alla partecipazione prevenendo così possibili fenomeni di dispersione scolastica .Gli obiettivi saranno i seguenti :

- Sviluppare la capacità del corpo per poter essere da stimolo alla "fantasia creativa".
- Potenziare le abilità linguistiche ascoltando storie animate.
- Favorire esperienze psicomotorie e di espressività mimica.
- Ridurre e prevenire il disagio scolastico attraverso esperienze di "vissuti positivi".
- Favorire giochi di squadra creando un clima di autoregolamentazione.
- Favorire un primo incontro con gli strumenti multimediali (lim).

Aumentare l'autostima degli alunni riducendo la portata dell'errore.  
riconsiderato semplicemente come uno dei momenti dell'apprendere



### 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 del progetto sono bambini e bambine di età compresa dai tre ai cinque anni della scuola dell'Infanzia dell'Istituto ,con particolare attenzione agli alunni con maggiore difficoltà di apprendimento e /o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-economico e culturale. il bacino di utenza dell'Istituto è , infatti ,composto da alunni provenienti da ambienti sociali e culturali diversificati a cui è necessario offrire specifici stimoli di apprendimento E' intenzione del team docenti attuare , durante l'anno scolastico, un' osservazione sugli alunni che rivelano aspetti deficitari o difficoltà di natura diversa in modo da organizzare protocolli ad hoc che forniscano ai bambini gli stimoli e gli strumenti adatti per esercitare e potenziare le competenze più idonee al proprio percorso di crescita.



### 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.*

Il progetto prevede 3 moduli di attività laboratoriale. Le attività avranno una durata di 2-3 ore ciascuno in orario extracurricolare modulato diversamente a seconda della fascia d'età dei bambini coinvolti e delle esigenze legate alle attività da svolgere. I moduli previsti per la scuola dell'infanzia saranno effettuati in fasi diverse: durante le vacanze estive nell'orario antimeridiano. I bambini dovranno essere accompagnati dai genitori all'interno dei locali della scuola alle ore 9:00, qui dopo una breve fase di accoglienza le insegnanti daranno avvio ai laboratori previsti che si concluderanno alle ore 12:00. Tali scelte sono motivate dal fatto che la scuola rimarrà aperta per lo svolgimento del campo estivo per cui il personale ATA assicurerà l'apertura e chiusura della scuola, sia per le richieste pervenute dai genitori di fornire attività ludico-didattiche nel periodo di chiusura estiva della scuola. I moduli relativi alle attività di precalcolo e prescrittura potranno essere svolti anche durante l'anno scolastico, comunque in orari extracurricolari, in rispondenza alle richieste dei genitori. La scelta, in questo caso, è dettata dalla volontà di potenziare i percorsi di pregrafismo e prescrittura svolti in orario 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.*

Nel corso degli anni la nostra scuola ha avviato un progetto lettura dietro proposta della Biblioteca Comunale di Galciana, per cui i bambini delle diverse sezioni accompagnati dalle insegnanti si recavano in biblioteca e ivi gli operatori si occupavano di intrattenere i bambini con letture "animate" e succedeva scelta dei libri da portare a casa e leggere con i genitori. In seguito al riscontro positivo ottenuto, si è pensato di continuare il progetto anche con i bambini inseriti nei moduli del pregrafismo e del precalcolo. (vedi lettera rilasciata dall'ente comunale). Negli ultimi anni il nostro istituto ha stretto una collaborazione con la società sportiva SSD Galcianese per cui gli operatori, che si sono rivelati molto competenti e professionali, venivano nelle sezioni dei 4 e 5 anni per svolgere attività di gioco-sport che ha ottenuto la partecipazione di tutti i bambini coinvolti. In virtù di tali risultati positivi, è nata l'idea di protrarre tale rapporto di partnership con la società sportiva, accompagnando i bambini inseriti nel modulo relativo alla psicomotricità, presso la struttura sportiva per usufruire delle attrezzature. (vedi comunicazione della società di cui sopra) Le uscite si svolgeranno senza la necessità di mezzi di trasporto in quanto l'ente e la società si trovano in loco.





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)

### 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.*

Sarà utilizzata una didattica inclusiva, laboratoriale e cooperativa in modalità di “cooperative learning”. Non verranno svolte lezioni frontali ma si procederà con esperienze pratiche che favoriranno la scoperta e la sperimentazione, mettendo gli alunni in condizione di affrontare situazioni di *successo/insuccesso* con una ricaduta positiva su motivazione, impegno, rendimento. Si affronteranno diverse attività di *problem-solving*. Le attività proposte rappresenteranno un veicolo di crescita globale ed armonica della personalità e un mezzo attraverso il quale gli alunni esplicitano le proprie potenzialità e le proprie attitudini. La progettazione di attività laboratoriali, svolte in orario extrascolastico, assume un valore formativo e innovativo nel favorire i processi di apprendimento, la maturazione della personalità e la socializzazione. I ragazzi saranno coinvolti nelle varie attività attraverso la metodologia “peer to peer” e in apprendimento cooperativo. Si tenderà a creare un ambiente accogliente e ricco di stimoli proponendo un’esperienza nuova, la più innovativa dal punto di vista didattico. In particolare un primo approccio al pensiero computazionale in maniera ludico-creativo avverrà con la pratica di Coding semplificato e la robotica educativa.



### 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.*

Sono molti i progetti già attuati negli anni scorsi nel nostro Istituto, tutti con forti finalità inclusiva e per il recupero delle competenze di base( come si evince dal PTOF e dal documento PAI):

Progetto P:I:G: Progetto integrazione Gandhi

Progetto PEZ: moduli di Apprendimento Cooperativo Linguistico ALC- Sportello Ascolto Attivo

Progetto Orto Didattico – Progetto SIC “ Nell'orto a seminare parole”

Progetto ICARE

All'interno del Protocollo d' Intesa con il Comune di Prato e le reti ....sono attivi nel nostro Istituto ormai da molti anni laboratori di Facilitazione Linguistica per alunni non italofani; Sportello di mediazione linguistico-culturale per alunni, docenti e genitori; Attività per l'accoglienza e l'inserimento degli alunni stranieri nelle scuole del primo ciclo dell'Istituto del Comune di Prato: laboratori ALC

### 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.*

Il nostro scopo è realizzare un ambiente accogliente con un'organizzazione efficace e flessibile, che consenta l'attuazione di percorsi che stimolino la curiosità e la creatività dei ragazzi, sperimentando nuove forme di didattica. Si tenderà a promuovere la formazione individuale di ciascun alunno mediante il potenziamento di conoscenze ed abilità che ne arricchiscano la capacità di comprendere e di rapportarsi con il mondo. La scuola dell'infanzia in tal caso si propone come luogo di inclusione nella quale vengono riconosciute specificità e differenze.

### Strategie per una scuola inclusiva :

- Partire dalle competenze del bambino.
- Favorire l'organizzazione dell'attività in piccoli gruppi.
- Stimolare il suo senso di fiducia.
- Dare incarichi di piccoli compiti a rotazione.
- Utilizzare molteplici linguaggi (pittorico, teatrale, musicale...) per poter esprimere e valorizzare molteplici personalità.

Sarà attuata una didattica “trasversale” che faciliterà i momenti di apprendimento /rafforzamento attraverso l'utilizzo **di mediatori didattici**:

- Mediatori attivi : prevedono un contatto intenso con la realtà vissuta, esplorata, sperimentata; sono indispensabili per favorire gli apprendimenti.

-Mediatori iconici : l'immagine sarà il canale comunicativo privilegiato.

-Mediatori analogici : si rifanno al gioco simbolico e alla simulazione, vengono utilizzati spesso come rinforzo.

-Mediatori simbolici : la realtà vissuta viene rappresentata attraverso codici simbolici condivisi.



### **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.*

L'impatto del progetto sui destinatari verrà valutato attraverso il confronto e i dialoghi che accompagneranno tutti i percorsi. Tra gli strumenti utilizzabili per valutare il punto di vista dei genitori, si prevede la distribuzione di questionari anonimi con domande sul grado di soddisfazione dei servizi prestati, con l'aggiunta di spazi in cui inserire possibili iniziative e richieste da parte dei genitori. Tali questionari avranno anche lo scopo di svolgere una sorta di autoriflessione e autovalutazione da parte del team operativo sui percorsi attuati e sui possibili miglioramenti da attuare in progetti futuri. Il raggiungimento dei traguardi delle competenze previste per gli alunni avverrà attraverso verifiche grafiche, multimediali e sistematiche, schede strutturate e attraverso l'osservazione sui comportamenti acquisiti, il grado di partecipazione alle attività, attraverso la verbalizzazione e dialoghi guidati che condurranno a raccogliere impressioni, emozioni e sentimenti personali dei bambini.



### **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 comunicato ai genitori interessati, dopo un'accurata cernita degli studenti da coinvolgere, mediante apposita riunione con le insegnanti e tutor interessate .Queste avranno modo di spiegare modalità, tempi e fasi dei percorsi, dando spazio anche alle domande degli stessi genitori .Il progetto, se in verifica finale, risponderà alle aspettative prefissate al momento della stesura, potrà essere riproposto, con possibili modifiche, anche durante l'anno scolastico, attuando piccoli progetti trasversali con gli studenti che necessitano interventi di integrazione e inclusività. La documentazione prevede la realizzazione di un cd in power point con i momenti salienti del progetto realizzato. Inoltre i percorsi e le attività saranno documentate con schede strutturate e libricini colorati , realizzati anche con materiali da riciclo i cui prototipi potranno essere riutilizzati e messi a disposizione di tutto il team docenti. Saranno tenuti contatti, nella fase di realizzazione del progetto, con enti territoriale come la Biblioteca Comunale di Galciana e con la società sportiva SSD Galcianese. Inoltre le varie attività dei moduli e le specifiche finalità di ciascuno saranno presentati al Collegio dei docenti, al Consiglio d' Istituto e al Comitato Genitori, per una condivisione di intenti con tutta la comunità scolastica.



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

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

Gli studenti saranno coinvolti in tutte le attività previste, già dalla fase iniziale di organizzazione dei percorsi ludico-didattici attraverso la ricerca dei materiali e strumenti da utilizzare, la creazione degli angoli e degli spazi, la costruzione dei vari giochi previsti, dando la possibilità agli stessi studenti o genitori di partecipare con nuove proposte. Inoltre i genitori che all'inizio dell'anno scolastico avevano aderito al progetto attivato dall' I.C Gandhi denominato "Dona il tuo tempo alla scuola!" saranno coinvolti nei diversi step. Ciò favorirà un'azione di coinvolgimento delle famiglie. I genitori e i parenti metteranno dunque a disposizione gratuitamente le loro competenze, specificando quali mansioni intendono svolgere al servizio della scuola per attività di restauro, fotografia, bricolage, adattamento degli ambienti o delle suppellettili, ecc. Il genitore che ha messo a disposizione la competenza fotografica offrirà una documentazione in power point dei momenti salienti dei percorsi realizzati da consegnare come ricordo a conclusione del progetto. Va precisato che il principio ispiratore dell'intero iter sarà promuovere e costruire insieme "la scuola di tutti e per tutti".



## 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
Macro area -4. Motoria	Pagine 10/ da 36 a 37	<a href="http://www.gandhi.prato.gov.it/area-didattica/progetti-attivati-eo-attivi/">http://www.gandhi.prato.gov.it/area-didattica/progetti-attivati-eo-attivi/</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All egato
Garantire la disponibilità della struttura e le attrezzature necessarie	1	ssd Galcianese	Dichiarazione di intenti	2903	04/05/2017	Sì
organizzazione e gestione di un laboratorio in biblioteca, aiuto nella divulgazione di quanto prodotto	1	Comune di Prato	Dichiarazione di intenti	2898/2017	03/05/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Emozioni in movimento	€ 5.682,00
Di-segno in segno	€ 5.682,00
Giochiamo con la matematica	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 17.046,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)**

**Titolo: Emozioni in movimento**

### Dettagli modulo



Titolo modulo	Emozioni in movimento
<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Questo progetto avrà lo scopo di stimolare esperienze multi- sensoriali attraverso attività musicali e psicomotorie integrate. Il canto, il ritmo e dunque l'espressione corporea saranno gli elementi privilegiati in quanto sono i migliori esercizi per raggiungere la necessaria coordinazione fino-motoria e di conseguenza la sicurezza e la stima personale.</p> <p>Obiettivi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rafforzare le capacità di controllo e autocontrollo del proprio corpo.</li> <li>• Sviluppare la capacità di leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui.</li> <li>• Favorire l'incontro e lo scambio di esperienze tra bambini.</li> <li>• Potenziare il processo di socializzazione.</li> <li>• Consolidare l' acquisizione delle regole nelle attività e nei giochi di gruppo in un contesto sociale ampio.</li> <li>• Promuovere il controllo dell'aggressività e impulsività.</li> </ul> <p>I contenuti :</p> <p>La psicomotricità assume un'importanza notevole a questa età, poiché il bambino per mezzo del corpo riesce ad esprimere un proprio linguaggio interiore. In particolare l'espressività mimica dovrà essere decodificata e interpretata come il modo più autentico di comunicazione del bambino. Aiutare il bambino di questa età ad esprimere le proprie emozioni significa arricchire la sua personalità e favorire la consapevolezza e la sicurezza di sé. I bambini vivranno esperienze di tipo creativo, conoscitivo, comunicazionale che privilegeranno ,dunque, la scoperta e la costruzione del proprio io.</p> <p>Le attività partiranno dal racconto della storia del mago Salterino, personaggio mediatore che guiderà i bambini nei percorsi stabiliti, diventando anche uno strumento per focalizzare l'attenzione dei bambini.</p> <p>Si svolgeranno le seguenti attività :</p> <p>Giochi tonico-emozionali in cui il bambino sperimenterà attività come lo sprofondare, spingere e respingere ,trattenere e lanciare, che interessano la tonicità, la sensibilità labirintico-vestibolare e che faranno vivere al bambino intense esperienze a livello emozionale.</p> <p>Giochi senso-motori in cui il bambino sperimenterà attività motorie globali come l'arrampicarsi ,scivolare, il cadere, il tuffarsi, il fare capriole.</p> <p>Attività grafica-plastica: Avviene genericamente dopo la fase dell'espressività motoria in uno spazio riservato allestito da noi in precedenza. Il bambino attraverso le attività di manipolazione, le costruzioni di legno, il disegno, il linguaggio, rielaborerà, a livello cognitivo, le azioni e le emozioni vissute nella seduta. Le attività di costruzione e disegno permetteranno di accedere ad un altro livello di simbolizzazione e decontrazione. I bambini racconteranno i loro disegni, cosa avevano fatto nel momento del gioco, cosa è piaciuto di più. La condivisione in un clima di accettazione favorirà la comunicazione e la coesione del gruppo e l'integrazione dei bambini stranieri.</p> <p>Le metodologie :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gioco: è la risorsa privilegiata di apprendimento e di relazione nelle dimensioni simbolica, corporea ,strutturata e cognitiva. Rappresenta uno strumento importante per lo sviluppo del bambino, attraverso il quale egli sperimenta, esprime la propria creatività, acquisisce le prime regole sociali e, impara a dosare le emozioni. Inoltre attraverso il rapporto con gli altri bambini, manifesta bisogni, desideri e sentimenti.</li> <li>• Interazione sociale : riconosce varie modalità di relazione (nella coppia, nel piccolo gruppo, nel gruppo più allargato, con o senza l'intervento dell'insegnante). Rappresenta lo strumento che favorisce la costruzione congiunta e condivisa delle esperienze, lo scambio nella diversità delle opinioni.</li> <li>• Mediazione didattica: implica l'uso di strategie e strumenti per promuovere lo sviluppo e l'apprendimento nel bambino, l'uso di materiali strutturati e non, l'uso esperienze e situazioni adeguate in cui l'insegnante o gli alunni assumono la funzione di sostegno temporaneo ( scaffolding, tutoring).</li> <li>• Didattica laboratoriale : è finalizzata a promuovere l'apprendimento come costruzione di</li> </ul>





conoscenze nel rapporto di integrazione e interazione con l'adulto o i suoi pari. Diventa pratica di convivenza per favorire la cooperazione, la condivisione, il raggiungimento di obiettivi comuni.

- Cooperative L.I.M. : l' utilizzo della Lim ha indubbi effetti positivi sulla motivazione e sull' interesse dei bambini ed è uno stimolo alla partecipazione attiva in un clima positivo e collaborativo. La Lim offre un'interattività che supera la frontalità e la gerarchia nella comunicazione e favorisce stili di relazione circolare che permettono ai bambini di essere "cittadini attivi e non turisti passivi "della scuola.

- Sfondo integratore : è l'involucro , il contenitore dei percorsi didattici finalizzati alla costruzione di un contesto condiviso da tutti. Rappresenta inoltre, un facilitatore che agisce attraverso la strutturazione di situazioni motivanti.

- Problem solving : rappresenta un' attività di soluzione di problemi che si traduce in azioni che danno rilievo al fare, le cose, i materiali. Favorisce la ricerca di informazioni: La soluzione di un problema può stare nell' informazione che il bambino in quel momento non possiede ma, con l' aiuto dell' adulto può attivarsi per cercarla e trovarla.

- Centralità dell'alunno: è una strategia metodologica con la quale le insegnanti inizialmente fanno emergere in ogni bambino il piacere della scoperta spingendoli nelle varie attività ad individuare l'inizio del percorso didattico attraverso un aggancio.

L'aggancio e' un intervento dell'insegnante che serve per entrare in sintonia con ciò che sta facendo il bambino. La modalità di gestione di questo rapporto si concretizza in una conduzione per stimoli. Lo stimolo è un invito, una sollecitazione espressa attraverso una richiesta aperta : viene data un' indicazione che permette al bambino un margine più o meno ampio di interpretazione personale, quindi di sentirsi adeguato. Il nostro obiettivo ultimo sarà stimolare non solo il piacere del fare e dell'eseguire ma anche il piacere dell'imparare.

Risultati attesi -Obiettivi generali

Il bambino rafforzerà aspetti come la socializzazione , la collaborazione ,la fiducia in se stessi e negli altri , il rispetto degli altri , il rispetto delle regole .

Obiettivi fisiologici :

Le attività svolte avranno anche lo scopo di correzione degli atteggiamenti e delle posture, il miglioramento e potenziamento degli apparati cardio -circolatorio e respiratorio. Tali obiettivi sono menzionati poiché nelle attività motorie l' impegno di tali apparati e' necessario, comunque questi anche senza tali attività si potenziano e migliorano con la normale crescita dei bambini.

Obiettivi specifici :

Le attività potenzieranno la coordinazione generale;, la coordinazione oculo-manuale, la coordinazione fine, la spazialità, il ritmo, la Lateralità, l' equilibrio e la percezione di sé.

Obiettivi affettivo-cognitivi :

Il bambino imparerà a Sapersi adattare all'ambiente, sapersi organizzare, saper lavorare in modo autonomo e responsabile, saper superare costruttivamente le difficoltà.

La verifica e la valutazione :

Avverranno attraverso l'osservazione sui comportamenti acquisiti, il grado di partecipazione alle attività motorie previste, attraverso la verbalizzazione e dialoghi guidati che condurranno a raccogliere impressioni, emozioni e sentimenti personali dei bambini.

<b>Data inizio prevista</b>	03/07/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POAA81401G
<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Emozioni in movimento

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Di-segno in segno**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Di-segno in segno



**Descrizione  
modulo**

Il pregrafismo risulta essere la traccia dell'esistenza nell'ambiente circostante del bambino sin dai primi mesi di vita.  
Successivamente il fanciullo comincia a coordinare i suoi movimenti e a perfezionarli, per questo è necessario che nella scuola dell'Infanzia si inizino dei percorsi propedeutici alla scrittura, la quale risulta essere un'attività utile se vissuta in modo ludico e sereno, ma senza esagerare.

**OBIETTIVI:**

- Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura riconoscendo la differenza tra segno e disegno.
- Riconoscere simboli grafici e alcune scritte.
- Riprodurre scritte.
- Completare storie inserendo parti mancanti con l'uso di immagini.
- Rafforzare la Coordinazione oculo-manuale globale e fine.
- Potenziare l'orientamento e l'organizzazione spaziale.
- Coordinare i movimenti oculo/manuali delle attività di gioco e in quelle manuali.

**I CONTENUTI:**

Il percorso progettuale, attraverso la strategia del gioco e delle esperienze pratiche, vuole promuovere il potenziamento nell'acquisizione delle abilità, delle competenze e dei prerequisiti utili per un positivo ingresso nella scuola Primaria.

I bambini inizieranno l'esperienza partendo dalla lettura di una storia, seguita da una conversazione guidata e da una drammatizzazione finale utili per la comprensione del racconto.

Verranno proposte attività e giochi motori, nella palestra della scuola, e successivamente degli elaborati grafici al fine di potenziare le abilità di coordinazione oculo-manuale globale e fine, orientamento e organizzazione spaziale.

Si svolgeranno le seguenti attività :

- Lettura della storia "Gazza Rubina" o "Il leone che non sapeva scrivere" in cui i protagonisti diventeranno i personaggi guida che accompagneranno i bambini nello svolgimento delle attività previste .
- Spostamenti finalizzati con cambi di direzione e modalità di movimento in contrasto tra di loro.
- -MOTOCOORDINAZIONE OCULO-MANUALE:
  - -Infilare le perline nello spago
  - Gioco dei chiodini colorati
  - ? -ripassare tracciati
  - ? -Infilare lacci lungo i contorni forati dei disegni (es: imparare ad allacciare la scarpa!)
  - ? -Giochi di motricità fine con lo zucchero e il sale: riprodurre le letterine con il dito.

**METODOLOGIA:**

• Gioco: è la risorsa privilegiata di apprendimento e di relazioni nelle dimensioni simbolica, corporea, strutturata e cognitiva.

Rappresenta uno strumento importante per lo sviluppo del bambino, attraverso il quale egli sperimenta, esprime la propria creatività, acquisisce le prime regole sociali e regola le emozioni e, attraverso il rapporto con gli altri bambini, manifesta bisogni desideri e sentimenti.

• Interazione sociale: riconosce varie modalità di relazione (nella coppia, nel piccolo gruppo, nel gruppo più allargato, con o senza l'intervento dell'insegnante). Rappresenta lo strumento che favorisce la costruzione congiunta e condivisa delle esperienze, lo scambio nella diversità delle opinioni.

• Mediazione didattica: implica l'uso di strategie e strumenti per promuovere lo sviluppo e l'apprendimento nel bambino, l'uso di materiali strutturati e non, l'uso esperienze e situazioni adeguate in cui l'insegnante o gli alunni assumono la funzione di sostegno temporaneo (scaffolding, tutoring)



- Didattica laboratoriale: è finalizzata a promuovere l'apprendimento come costruzione di conoscenze nel rapporto di integrazione e interazione con l'adulto o i suoi pari. Diventa pratica di convivenza per favorire la cooperazione, la condivisione, il raggiungimento di obiettivi comuni.

- Cooperative L.I.M: l'utilizzo della Lim ha indubbi effetti positivi sulla motivazione e sull'interesse dei bambini ed è uno stimolo alla partecipazione attiva in un clima positivo e collaborativo.

La Lim offre un'interattività, supera la frontalità e la gerarchia nella comunicazione e favorisce stili di relazione circolare che permettono ai bambini di essere "cittadini attivi e non turisti passivi" della scuola.

- Sfondo integratore: è l'involucro, il contenitore dei percorsi didattici finalizzati alla costruzione di un contesto condiviso da tutti, rappresenta inoltre un facilitatore che agisce attraverso la strutturazione di situazioni motivanti.

- Problem solving: rappresenta un'attività di soluzione di problemi che si traduce in azioni che danno rilievo al fare, le cose, i materiali.

Favorisce la ricerca di informazioni, la soluzione di un problema può stare nell'informazione che il bambino in quel momento non possiede ma, con l'aiuto dell'adulto, può attivarsi per cercarla e trovarla.

- Centralità dell'alunno: è una strategia metodologica con la quale le insegnanti inizialmente fanno emergere in ogni bambino il piacere della scoperta, i bambini nelle varie attività e ad individuare l'inizio del percorso didattico attraverso un aggancio.

L'aggancio è un intervento dell'insegnante che serve per entrare in sintonia con ciò che sta facendo il bambino.

Risultati attesi: attraverso attività psicomotorie specifiche quali percorsi motori, percorsi tratteggiati, percorsi lineari, utilizzazione del corpo per riprodurre le lettere ecc, saranno sviluppate alcune attività pre-grafiche e grafiche che accompagneranno i bambini nei processi di acquisizione delle abilità di scrittura e lettura, così da diminuire casi di difficoltà di apprendimento non imputabili a situazioni patologiche.

La verifica e la valutazione: avverranno in itinere e alla fine dei percorsi stabiliti attraverso osservazioni sistematiche, attraverso il livello di interesse mostrato nelle varie attività proposte, con la verbalizzazione e confronti. Inoltre verranno raccolti elaborati di vario genere da restituire ai bambini al termine del percorso.

<b>Data inizio prevista</b>	10/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POAA81401G
<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Di-segno in segno

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Giochiamo con la matematica**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Giochiamo con la matematica
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Questo progetto nasce dall'esigenza di avvicinare i bambini alla conoscenza dei numeri. Il numero è sicuramente uno dei concetti matematici più difficili e complessi da apprendere, anche se, fin da piccoli, tutti si trovano a dover' fare i conti' con il mondo dei numeri. Essi infatti fanno parte della nostra vita in modo profondo, tanto che i bambini ne fanno uso ancora prima di sapere cosa siano. Contare significa 'valutare una quantità attribuendo i numeri, in ordine progressivo agli elementi che la compongono'. Quindi l'atto del contare presuppone la presenza di una raccolta di oggetti o immagini. Si propone di offrire ai bambini delle esperienze indirizzate a dare competenze di tipo logico-matematico, per potenziare la capacità di ragionamento, di orientamento e di risoluzione di problemi.</p> <p><b>Obiettivi :</b> Rafforzare alcuni pre-requisiti logico-matematici attraverso un approccio ludico-motorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Esplorare l'ambiente scoprendo la funzione dei numeri.</li> <li>. Identificare e nominare i numeri da 1 a 10.</li> <li>. Confrontare e mettere in relazione le quantità.</li> <li>. Memorizza la successione dei numeri.</li> <li>. Contare utilizzando strumenti diversi.</li> <li>. Raggruppare, classificare e ordinare secondo criteri differenti.</li> </ul> <p><b>Contenuti</b></p> <p>L'esperienza di una didattica logico-matematica nella Scuola dell'Infanzia deve tener conto del fatto che le situazioni che più interessano i bambini sono quelle legate al gioco, quindi per rendere motivante il percorso all'interno dell'ambito matematico le situazioni di apprendimento saranno affrontate in modo giocoso. Il gioco è l'attività principale dei bambini, è grazie ad esso che sviluppano molteplici conseguenze: imparano a risolvere problemi, superare ostacoli, orientarsi nello spazio. L'idea guida è quella di promuovere nei bambini un apprendimento che si basi sull'esplorazione, sulla comprensione e sull'operatività curiosa e creativa.</p> <p>La parola chiave è esperienza: esperienza puramente motoria che si intreccia costantemente con le percezioni visive e tattili, che offrono incessanti occasioni di conoscenza.</p> <p>Il "fare" nelle diverse situazioni, è sempre correlato con il porsi domande, con lo scoprire connessioni, con il provare strategie e con il darsi spiegazioni</p> <p>Attraverso i giochi proposti, i bambini non solo affrontano i temi legati alla percorribilità e alla localizzazione nello spazio, ma anche altri concetti di tipo logico e aritmetico. L'obiettivo fondamentale è anzitutto quello di curare l'organizzazione della percezione dello spazio, e dei rapporti temporali e causali, quindi la capacità di operare con le quantità (anche</p>

continue) e la capacità di classificare e ordinare. In ogni intervento si cercherà di lavorare su un concetto proprio della matematica anche se in realtà, in ogni situazione ludica si cercherà di 'scoprire la matematica nascosta', intervenendo con osservazioni, domande, piccole consegne, giochi, legami con altre esperienze ed osservazioni. Le attività partiranno dalla presentazione dei due personaggi CI e FRA (due numeri animati) insceneranno delle brevi gag teatrali e inviteranno i bambini a giocare con loro nel "mare della MAT-MAT".

#### -Orientamento e seriazione

Si giocherà per verificare inizialmente l'orientamento spazio-temporale

-spazio: sopra-sotto, dentro-fuori, davanti-dietro, vicino-lontano, 'di qua-di là', (destra-sinistra)

-tempo: prima-dopo, semplici strutture ritmiche.

Il gioco finale verterà ad una prima classificazione e ad una relazione "il più alto tra, il più basso

tra..."

Numeri.

Riprenderemo l'abc della nostra tradizione, dove l'approccio al numero avveniva proprio attraverso

filastrocche, cantilene, giochi di imitazione più vicine al vissuto del bambino rispetto a certi giochi

che oggi sono costruiti con materiale strutturato.

#### Le metodologie.

Gioco: è la risorsa privilegiata di apprendimento e di relazione nelle dimensioni simbolica, corporea, strutturata e cognitiva. Rappresenta uno strumento importante per lo sviluppo del bambino, attraverso il quale egli sperimenta, esprime la propria creatività, acquisisce le prime regole sociali e, impara a dosare le emozioni. Inoltre attraverso il rapporto con gli altri bambini, manifesta bisogni, desideri e sentimenti.

Interazione sociale: riconosce varie modalità di relazione (nella coppia, nel piccolo gruppo, nel gruppo più allargato, con o senza l'intervento dell'insegnante). Rappresenta lo strumento che favorisce la costruzione congiunta e condivisa delle esperienze, lo scambio nella diversità delle opinioni.

Mediazione didattica: implica l'uso di strategie e strumenti per promuovere lo sviluppo e l'apprendimento nel bambino, l'uso di materiali strutturati e non, l'uso esperienze e situazioni adeguate in cui l'insegnante o gli alunni assumono la funzione di sostegno temporaneo (scaffolding, tutoring).

Didattica laboratoriale: è finalizzata a promuovere l'apprendimento come costruzione di conoscenze nel rapporto di integrazione e interazione con l'adulto o i suoi pari. Diventa pratica di convivenza per favorire la cooperazione, la condivisione, il raggiungimento di obiettivi comuni.

Cooperative L.I.M.: l'utilizzo della Lim ha indubbi effetti positivi sulla motivazione e sull'interesse dei bambini ed è uno stimolo alla partecipazione attiva in un clima positivo e collaborativo. La Lim offre un'interattività che supera la frontalità e la gerarchia nella comunicazione e favorisce stili di relazione circolare che permettono ai bambini di essere "cittadini attivi e non turisti passivi" della scuola.

Sfondo integratore: è l'involucro, il contenitore dei percorsi didattici finalizzati alla costruzione di un contesto condiviso da tutti. Rappresenta inoltre, un facilitatore che agisce attraverso la strutturazione di situazioni motivanti.

Problem solving: rappresenta un'attività di soluzione di problemi che si traduce in azioni che danno rilievo al fare, le cose, i materiali. Favorisce la ricerca di informazioni: La soluzione di un problema può stare nell'informazione che il bambino in quel momento non possiede ma, con l'aiuto dell'adulto può attivarsi per cercarla e trovarla.

Centralità dell'alunno: è una strategia metodologica con la quale le insegnanti inizialmente fanno emergere in ogni bambino il piacere della scoperta spingendoli nelle varie attività ad individuare l'inizio del percorso didattico attraverso un aggancio.



L'aggancio e' un intervento dell'insegnante che serve per entrare in sintonia con ciò che sta facendo il bambino. La modalità di gestione di questo rapporto si concretizza in una conduzione per stimoli. Lo stimolo è un invito, una sollecitazione espressa attraverso una richiesta aperta : viene data un' indicazione che permette al bambino un margine più o meno ampio di interpretazione personale, quindi di sentirsi adeguato. Il nostro obiettivo ultimo sarà stimolare non solo il piacere del fare e dell'eseguire ma anche il piacere dell'imparare.

**Risultati attesi:**

Le attività svolte avranno lo scopo di accompagnare i bambini alla progressiva maturazione delle proprie capacità globali facendo sì che approdi alla Scuola Primaria con un approccio adeguatamente opportuno e consapevole, Il bambino rafforzerà aspetti come la socializzazione , la collaborazione ,la fiducia in se stessi e negli altri , il rispetto degli altri , il rispetto delle regole .

Le attività potenzieranno la coordinazione generale; , la coordinazione oculo-manuale, la coordinazione fine, la spazialità, il ritmo, la Lateralità, l' equilibrio e la percezione di sé.

**La verifica e la valutazione :**

Avverranno attraverso l'osservazione sui comportamenti acquisiti, il grado di partecipazione alle attività proposte, attraverso la verbalizzazione e dialoghi guidati che condurranno a raccogliere impressioni, emozioni e sentimenti personali dei bambini. mostrato nelle varie attività proposte. Inoltre verranno raccolti elaborati di vario genere da restituire ai bambini al termine del percorso.

<b>Data inizio prevista</b>	15/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POAA81401G
<b>Numero destinatari</b>	23 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Giochiamo con la matematica**

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 €



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 GANDHI (POIC81400P)

	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: E...state a scuola con noi!

<b>Descrizione progetto</b>	Il Progetto, in un'ottica di inclusività e di innalzamento delle competenze di base attraverso l'uso di linguaggi diversificati e metodologie innovative (ad esempio utilizzo del Laboratorio Mobile-aula 3.0.), prevede otto moduli di attività laboratoriali: due di consolidamento di competenze geometriche di base; quattro di apprendimento della lingua italiana per alunni non italofoni, con audio-letture e realizzazione di Libri Parlanti; due di consolidamento/potenziamento delle competenze comunicative di base nella lingua inglese, attraverso attività teatrali.
-----------------------------	--

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

L' I.C. Gandhi si trova alla periferia di Prato Ovest ed abbraccia le frazioni di Galciana (ca.11000 abitanti), Vergaio (ca. 4000) e Sant'Ippolito (ca. 800). Nelle tre località si trovano rispettivamente: una Scuola dell'Infanzia, tre plessi di Scuola Primaria e uno di Scuola Secondaria di primo grado (totale 1250 alunni ) e raccoglie un bacino di utenza formato da alunni provenienti da ambienti sociali e culturali molto diversificati, che la crisi socio-economica in atto ha accentuato. Da molti anni è attivo un progetto ad alta complessità, il Progetto Integrato Gandhi – “Una scuola per tutti”, che si propone di realizzare l’inclusione di bambini e ragazzi con disturbi dello spettro autistico.

La nostra progettazione perciò ha sempre posto molta attenzione ai temi dell'accoglienza, dell'integrazione e dell'inclusività, finalizzando risorse a iniziative volte a far raggiungere il massimo grado di competenza possibile a ciascun alunno.

La nostra idea è quella di costruire un ambiente accogliente dove, grazie alla “pratica del fare” e ad un utilizzo consapevole delle nuove tecnologie, ogni alunno possa avere l'occasione di sperimentare percorsi, manipolare materiali e creare prodotti, in una logica di stimolo della creatività individuale e di cooperazione con gli altri.

## Obiettivi del progetto

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

Il progetto si propone di fornire agli alunni la possibilità di consolidare e/o potenziare competenze di base in lingua italiana per alunni non italofoni, in matematica e in lingue straniere, il tutto in un'ottica di inclusività ed innovazione.

### Obiettivi:

- Comprendere un testo scritto o messaggio orale
- Verbalizzare in forma orale e scritta
- Ascoltare messaggi di diversa natura
- Leggere codici comunicativi diversi
- Utilizzare la lingua in modo consapevole in semplici contesti
- Sviluppare la curiosità e la creatività, attraverso esperienze di problem solving e di costruzione creativa.
- Accrescere la capacità di osservare, problematizzare, analizzare, ipotizzare e verificare , anche mediante la pratica e l'uso delle nuove tecnologie
- Migliorare e sviluppare la capacità di utilizzare operativamente e in situazione di interattività gli strumenti tecnologici e le risorse interne ed esterne
- Ridurre e prevenire il disagio scolastico attraverso esperienze di "vissuti positivi" e una realtà non competitiva
- Aumentare l'autostima degli alunni attraverso la sdrammatizzazione dell'errore, riconsiderandolo semplicemente come uno dei momenti dell'apprendere
- Relazionarsi in un clima di cooperazione e di autoregolamentazione



### 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 del progetto sono gli alunni frequentanti la scuola primaria e la scuola secondaria di I grado dell'Istituto. Parteciperanno al progetto alunni dai 7 ai 13 anni, con particolare attenzione a quelli con maggiore difficoltà di apprendimento e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-economico, linguistico e culturale.

In seguito alla recente analisi dei dati offerti dal RAV e dalle prove Invalsi, emerge che l'utenza è estremamente variegata ed è caratterizzata da immigrazione in costante aumento (oltre il 20% del totale alunni), da settori di disagio (gli alunni con B.E.S. sono il 22% del totale), ma anche da una fascia media-alta. Pertanto, vista l'eterogeneità degli alunni provenienti da ambienti sociali e culturali diversificati si rende necessario offrire adeguati ed altrettanto specifici stimoli di apprendimento.

Ogni team docenti/Consiglio di classe, attraverso osservazioni sistematiche, individuerà i fruitori dei vari moduli, in relazione alle necessità individuali dei propri alunni.

### 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.*

Il Progetto prevede otto moduli di attività laboratoriali: due di consolidamento di competenze geometriche di base; quattro di apprendimento della lingua italiana per alunni non italofoni; due di consolidamento/potenziamento delle competenze comunicative di base nella lingua inglese. Ognuno dei dieci incontri previsti per ciascun modulo avrà la durata di 3 ore in orario extracurricolare, modulato diversamente a seconda dell'ordine di scuola come di seguito riportato:

- I moduli previsti per la scuola Secondaria di I grado saranno effettuati durante le ore pomeridiane, al termine delle regolari attività scolastiche e durante le vacanze estive nell'orario antimeridiano.

- I moduli previsti per la scuola primaria saranno effettuati durante le vacanze natalizie e/o estive nell'orario antimeridiano.

Tali scelte sono motivate sia dalla presenza del personale ATA normalmente in servizio, che assicurerebbe l'apertura e chiusura della scuola, sia dalle richieste pervenute dai genitori di fornire attività scolastiche nel periodo di sospensione della scuola.



**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.*

Si intende collaborare, durante le varie fasi dei diversi moduli, con:

- Biblioteca Comunale di Galciana: i ragazzi si recheranno in Biblioteca per una visita, per la ricerca di libri e dizionari in lingua italiana, inglese e cinese attinenti alle attività previste nei vari moduli e per effettuare il prestito librario. A conclusione del Progetto verranno donati alla Biblioteca i vari "Libri Parlanti" prodotti durante i moduli "Italiano in un click!" e i DVD con le riprese video delle esperienze svolte durante i moduli "Children Act" e "Geometria in Tangram".

- Comune e Provincia di Prato: l'Ente locale, in virtù del Protocollo SIC, collaborerà con la scuola per attività di facilitazione linguistica, mediazione linguistico-culturale e percorsi didattici semplificati.

- Nell'ambito del Progetto "Dona il tuo tempo alla scuola", collaboreremo con gli eventuali volontari quali genitori, nonni, alunni, docenti e personale in pensione e qualunque altra persona della comunità che, a vario titolo, voglia svolgere azioni di volontariato all'interno dell'Istituto.

### **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.*

Sarà utilizzata una didattica inclusiva, laboratoriale e cooperativa; si favorirà la gestione autonoma delle attività e del lavoro di gruppo per permettere ad ognuno di esprimere competenze e creatività.

Favorita sarà la metodologia del "learning by doing": non verranno svolte lezioni frontali ma si procederà per prove ed errori mettendo gli alunni in condizione di affrontare situazioni di successo/insuccesso con una ricaduta positiva su motivazione, impegno e rendimento.

I ragazzi saranno coinvolti nelle varie attività attraverso la metodologia "peer to peer" e in apprendimento cooperativo.

Attraverso il problem-solving e il Brainstorming gli alunni saranno guidati a confrontarsi tra pari e ad assumere atteggiamenti positivi all'interno del gruppo. Saranno guidati all'accettazione dei propri limiti, cooperando e interagendo con gli altri, consapevoli del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle nell'ottica del confronto con i compagni.

### **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.*

Sono molti i progetti già attuati negli anni scorsi e in essere nel nostro Istituto, tutti con forte finalità inclusiva e per il recupero delle competenze di base (come si evince dal PTOF e dal Documento PAI):

-Progetto P.I.G.:Progetto Integrato Gandhi

-Progetto PEZ: Moduli di Apprendimento Cooperativo Linguistico ALC-Sportello Ascolto Attivo-Danzaterapia

-Progetto Orto Didattico e Progetto SIC 'Nell'orto a seminar parole' per l'apprendimento della lingua italiana da parte degli alunni non italofofoni

-Progetto ICARE: prevede la figura di un esperto Pedagogista/Psicologo specializzato nei Disturbi Specifici dell' Apprendimento e degli altri Bisogni Educativi Speciali, come elemento di supporto alla rete costituita da famiglie, alunni, docenti.

- All'interno del Protocollo d'Intesa con il Comune di Prato sono attivi nel nostro Istituto ormai da molti anni laboratori di Facilitazione Linguistica per alunni non italofofoni; Sportello di mediazione linguistico-culturale per alunni, docenti e genitori; Attività per l'accoglienza e l'inserimento degli alunni stranieri nelle scuole del primo ciclo dell'istruzione e laboratori ALC.

-Progetto CLIL: progetto in rete con moduli didattici e azioni mirate per la diffusione della metodologia CLIL sia nelle classi della scuola primaria che in quelle della secondaria di primo grado, integrandola nel contesto delle tecnologie multimediali.



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)

## 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.*

L'Istituto è costantemente alla ricerca di forme di attenzione e metodologie inclusive per alunni con Bisogni Educativi Speciali, progettando iniziative finalizzate all'accoglienza e al sostegno delle situazioni di disagio personale e sociale. Il nostro scopo è realizzare un ambiente accogliente con un'organizzazione efficace e flessibile, che consenta l'attuazione di percorsi che stimolino la curiosità e la creatività dei ragazzi, sperimentando nuove forme di didattica.

Si tenderà a promuovere la formazione individuale di ciascun alunno mediante l'acquisizione di conoscenze ed abilità che ne arricchiscano la capacità di comprendere e di rapportarsi con il mondo, con la consapevolezza e la pratica dei diritti-doveri della cittadinanza attiva. La diffusione tra i bambini dei valori educativi (inclusione, integrazione, collaborazione, fair play, ecc), consentirà il superamento delle barriere che precludono l'apprendimento e lo "star bene a scuola". Si cercherà di rafforzare la conoscenza di sé e l'autostima, di favorire la motivazione all'apprendimento.



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)

## 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.*

L'impatto del progetto sui destinatari verrà valutato attraverso il confronto e i dialoghi che accompagneranno tutti i percorsi.

Tra gli strumenti utilizzabili per valutare il punto di vista dei genitori, si prevede la distribuzione di questionari anonimi con domande sul grado di soddisfazione dei servizi prestati, con l'aggiunta di spazi in cui inserire possibili iniziative e richieste da parte dei genitori. Tali questionari avranno anche lo scopo di svolgere una sorta di autoriflessione e autovalutazione da parte del team operativo sui percorsi attuati e sui possibili miglioramenti da attuare in progetti futuri.

Il raggiungimento dei traguardi delle competenze previste per gli alunni potrà avvenire attraverso verifiche grafiche e/o scritte, produzione di elaborati multimediali (ad esempio 'Libri parlanti'), schede strutturate, questionari di gradimento...

Durante le attività dei vari moduli si valuterà l'impatto sui destinatari anche attraverso l'osservazione dei comportamenti tenuti, il grado di partecipazione alle attività, le varie conversazioni e i dialoghi tra i componenti del gruppo che condurranno a raccogliere impressioni, emozioni e sentimenti provati dai ragazzi.



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)

### **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 comunicato ai genitori interessati mediante apposita riunione con i docenti esperti e i tutor responsabili dei vari moduli. Questi avranno modo di spiegare modalità, tempi e fasi dei percorsi, dando spazio anche alle domande degli stessi genitori .

Inoltre le varie attività dei moduli e le specifiche finalità di ciascuno saranno presentati al Collegio Docenti, al Consiglio d'Istituto e al Comitato Genitori, per una condivisione di intenti con tutta la comunità scolastica.

Saranno tenuti, nella fase di progettazione e di realizzazione del Progetto, contatti con gli Enti pubblici coinvolti (Comune di Prato, Biblioteca Comunale di Galciana).

Il progetto, se in verifica finale risponderà alle aspettative prefissate al momento della stesura, potrà essere riproposto, con possibili modifiche, anche durante l'anno scolastico, attuando alcuni dei moduli con gli studenti che necessitano di interventi maggiori di rafforzamento e consolidamento in piccolo gruppo.

I materiali prodotti (sceneggiatura-scenografia-costumi; testi semplificati-glossari-Libri Parlanti; DVD con attività geometriche con Tangram) saranno messi a disposizione di tutti i docenti dell'Istituto per un eventuale riutilizzo, ad esempio condividendo i files sul Registro Elettronico o con Google Drive; anche alla Biblioteca saranno donate copie dei Libri Parlanti e delle riprese video degli spettacoli teatrali in lingua straniera e delle attività di geometria con Tangram.





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

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

Gli studenti saranno coinvolti nelle varie fasi del progetto, apportando il loro contributo personale soprattutto nei momenti in cui dovranno collaborare, decidere e trovare soluzioni creative per portare avanti il lavoro.

Anche i genitori che all'inizio dell'anno scolastico avevano aderito al progetto attivato dall' I.C Gandhi denominato "Dona il tuo tempo alla scuola!" potranno essere coinvolti nei diversi step, collaborando con i docenti esperti e i ragazzi. Ciò favorirà un'azione di coinvolgimento delle famiglie. I genitori e i parenti metteranno dunque a disposizione gratuitamente le loro competenze, specificando quali mansioni intendono svolgere al servizio della scuola. Ad esempio un genitore con competenze digitali-fotografiche-artistiche potrebbe offrire una documentazione in power point dei momenti salienti dei percorsi realizzati come ricordo a conclusione del progetto o collaborare nel montaggio di "Libri parlanti" oppure ancora nella realizzazione delle scenografie e costumi per la messa in scena dello spettacolo in lingua straniera.

Va precisato che il principio ispiratore dell'intero iter sarà promuovere e costruire insieme "la scuola di tutti e per tutti".



## 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
La Missione dell'Istituto Macro area 3- Azioni di coordinamento e supporto alla didattica per alunni con B.E.S.	Pagine: 10 / Da 25 a 31	<a href="http://www.gandhi.prato.gov.it/area-didattica/progetti-attivati-eo-attivi/">http://www.gandhi.prato.gov.it/area-didattica/progetti-attivati-eo-attivi/</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
L'Ente Locale e la Provincia di Prato , in virtù del Protocollo di Intesa per gli alunni stranieri, SIC, collaborerà con la scuola per attività di facilitazione linguistica, mediazione linguistico-culturale e percorsi didattici semplificati	1	Comune di Prato	Dichiarazione di intenti	2701	21/04/2017	Si
organizzazione di un laboratorio per alunni non italofofoni, in biblioteca, organizzazione di incontro con famiglie, aiuto nella divulgazione	1	Comune di Prato	Dichiarazione di intenti	2898/2017	03/05/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Valorizzare i progetti, le attività, e a collaborare per realizzare gli obiettivi del bando	POIC81300V DON LORENZO MILANI POIC818002 IC 'PIER CIRONI' POIC80800B P. MASCAGNI POIC812003 ROBERTO CASTELLANI	2792	27/04/2017	Si

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Italiano in un click! (Senior1)	€ 5.682,00
Italiano in un click! (Senior 2)	€ 5.682,00
Italiano in un click! (Junior 1)	€ 5.682,00



Italiano in un click! (Junior 2)	€ 5.682,00
Geometria dinamica	€ 5.082,00
Geometria in Tangram	€ 5.682,00
Children Act	€ 5.682,00
Children Act 2	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.856,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Italiano per stranieri**  
**Titolo: Italiano in un click! (Senior1)**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Italiano in un click! (Senior1)



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>I ragazzi, di livello linguistico iniziale avanzato e A1, approfondiranno la propria conoscenza dell'italiano L2, utilizzando l'aula multimediale 3.0. presente nel plesso della scuola primaria Gandhi dell'Istituto. L'aula è dotata di 25 I-PAD con annesse cuffie e microfono, un Mac-Book Pro come server e una lavagna interattiva multimediale con schermo touch screen; tale aula sarà utilizzata come laboratorio linguistico interattivo, per cui ogni alunno potrà singolarmente o in condivisione effettuare attività di ascolto-lettura in lingua italiana, di conversazione ed esposizione orale, di ricerca e approfondimento lessicale, ortografico e morfologico attraverso il collegamento a Piattaforme e/o siti didattici on line . Ogni fase del lavoro sarà monitorata dal docente esperto che potrà intervenire, gestire e controllare l'operato di ogni singolo alunno in un'ottica di condivisione; il tutto potrà essere supportato dalla presenza di un mediatore linguistico-culturale di lingua cinese.</p> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI E TRASVERSALI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Ascoltare e comprendere brevi messaggi e/o storie narrate</li> <li>? Leggere e comprendere brevi testi narrativi</li> <li>? Interagire con uno o più interlocutori</li> <li>? Esporre le proprie idee in modo comprensibile</li> <li>? Individuare l'informazione principale del testo orale/scritto, individuando le parole-chiave</li> <li>? Rielaborare i contenuti, creando immagini con l'utilizzo operativo degli elementi, dei codici, delle funzioni, delle tecniche proprie del linguaggio visuale</li> <li>? Comprendere all'interno del gruppo il valore delle regole e l'importanza di rispettarle</li> <li>? Sviluppare le proprie capacità all'interno del gruppo</li> <li>? Approcciarsi all'uso di nuove tecnologie</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lettura/ascolto di fiabe, favole e brevi racconti attraverso audio-letture animate</li> <li>- Analisi lessicale del testo, mediante l'utilizzo di dizionari illustrati e on-linee e l'ausilio di un mediatore linguistico che tradurrà in simultanea</li> <li>- Costruzione sintattica di frasi semplici</li> <li>- Approfondimento ortografico, anche mediante giochi linguistici on-line</li> <li>- Utilizzo di strumenti multimediali (I-Pad, LIM, programmi software di video scrittura e disegno)</li> </ul> <p><b>METODOLOGIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso delle nuove tecnologie per veicolare l'apprendimento della lingua</li> <li>- Didattica laboratoriale</li> <li>- Semplificazione testuale nel gruppo dei pari</li> <li>- Apprendimento cooperativo fra pari</li> <li>- Brain storming</li> <li>- Problem solving</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>Miglioramento delle capacità comunicative e di comprensione della lingua italiana da parte degli alunni non italofofoni.</p> <p>Produzione da parte degli studenti di un " Libro parlante", con il montaggio di didascalie, immagini e tracce audio prodotte durante il laboratorio.</p> <p><b>VERIFICA</b></p> <p>Osservazione sistematica del docente esperto in itinere di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) partecipazione e interesse dei ragazzi alle attività proposte</li> <li>2) capacità di relazionarsi in gruppo</li> <li>3) progressi delle competenze linguistiche e digitali</li> </ol> <p>Analisi e valutazione del prodotto finale realizzato ( "Libro parlante")</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>14/06/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>27/07/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Italiano per stranieri</p>



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POMM81401Q
<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano in un click! (Senior1)

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Italiano per stranieri**

**Titolo: Italiano in un click! (Senior 2)**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Italiano in un click! (Senior 2)
----------------------	----------------------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>I ragazzi, di livello linguistico iniziale avanzato e A1, approfondiranno la propria conoscenza dell'italiano L2, utilizzando l'aula multimediale 3.0. presente nel plesso della scuola primaria Gandhi dell'Istituto. L'aula è dotata di 25 I-PAD con annesse cuffie e microfono, un Mac-Book Pro come server e una lavagna interattiva multimediale con schermo touch screen; tale aula sarà utilizzata come laboratorio linguistico interattivo, per cui ogni alunno potrà singolarmente o in condivisione effettuare attività di ascolto-lettura in lingua italiana, di conversazione ed esposizione orale, di ricerca e approfondimento lessicale, ortografico e morfologico attraverso il collegamento a Piattaforme e/o siti didattici on line . Ogni fase del lavoro sarà monitorata dal docente esperto che potrà intervenire, gestire e controllare l'operato di ogni singolo alunno in un'ottica di condivisione; il tutto potrà essere supportato dalla presenza di un mediatore linguistico-culturale di lingua cinese.</p> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI E TRASVERSALI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Ascoltare e comprendere brevi messaggi e/o storie narrate</li> <li>? Leggere e comprendere brevi testi narrativi</li> <li>? Interagire con uno o più interlocutori</li> <li>? Esporre le proprie idee in modo comprensibile</li> <li>? Individuare l'informazione principale del testo orale/scritto, individuando le parole-chiave</li> <li>? Rielaborare i contenuti, creando immagini con l'utilizzo operativo degli elementi, dei codici, delle funzioni, delle tecniche proprie del linguaggio visuale</li> <li>? Comprendere all'interno del gruppo il valore delle regole e l'importanza di rispettarle</li> <li>? Sviluppare le proprie capacità all'interno del gruppo</li> <li>? Approcciarsi all'uso di nuove tecnologie</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lettura/ascolto di fiabe, favole e brevi racconti attraverso audio-letture animate</li> <li>- Analisi lessicale del testo, mediante l'utilizzo di dizionari illustrati e on-linee e l'ausilio di un mediatore linguistico che tradurrà in simultanea</li> <li>- Costruzione sintattica di frasi semplici</li> <li>- Approfondimento ortografico, anche mediante giochi linguistici on-line</li> <li>- Utilizzo di strumenti multimediali (I-Pad, LIM, programmi software di video scrittura e disegno)</li> </ul> <p><b>METODOLOGIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso delle nuove tecnologie per veicolare l'apprendimento della lingua</li> <li>- Didattica laboratoriale</li> <li>- Semplificazione testuale nel gruppo dei pari</li> <li>- Apprendimento cooperativo fra pari</li> <li>- Brain storming</li> <li>- Problem solving</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>Miglioramento delle capacità comunicative e di comprensione della lingua italiana da parte degli alunni non italofoeni.</p> <p>Produzione da parte degli studenti di un " Libro parlante", con il montaggio di didascalie, immagini e tracce audio prodotte durante il laboratorio.</p> <p><b>VERIFICA</b></p> <p>Osservazione sistematica del docente esperto in itinere di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) partecipazione e interesse dei ragazzi alle attività proposte</li> <li>2) capacità di relazionarsi in gruppo</li> <li>3) progressi delle competenze linguistiche e digitali</li> </ol> <p>Analisi e valutazione del prodotto finale realizzato ( "Libro parlante")</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>17/06/2019</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/07/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Italiano per stranieri</p>



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POMM81401Q
<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano in un click! (Senior 2)

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

### Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: Italiano in un click! (Junior 1)

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Italiano in un click! (Junior 1)
----------------------	----------------------------------



**Descrizione  
modulo**

I ragazzi, di livello linguistico iniziale avanzato e A1, approfondiranno la propria conoscenza dell'italiano L2, utilizzando l'aula multimediale 3.0. presente nel plesso della scuola primaria Gandhi dell'Istituto. L'aula è dotata di 25 I-PAD con annesse cuffie e microfono, un Mac-Book Pro come server e una lavagna interattiva multimediale con schermo touch screen; tale aula sarà utilizzata come laboratorio linguistico interattivo, per cui ogni alunno potrà singolarmente o in condivisione effettuare attività di ascolto-lettura in lingua italiana, di conversazione ed esposizione orale, di ricerca e approfondimento lessicale, ortografico e morfologico attraverso il collegamento a Piattaforme e/o siti didattici on line . Ogni fase del lavoro sarà monitorata dal docente esperto che potrà intervenire, gestire e controllare l'operato di ogni singolo alunno in un'ottica di condivisione; il tutto potrà essere supportato dalla presenza di un mediatore linguistico-culturale di lingua cinese.

**OBIETTIVI SPECIFICI E TRASVERSALI**

- ? Ascoltare e comprendere brevi messaggi e/o storie narrate
- ? Leggere e comprendere brevi testi narrativi
- ? Interagire con uno o più interlocutori
- ? Esporre le proprie idee in modo comprensibile
- ? Individuare l'informazione principale del testo orale/scritto, individuando le parole-chiave
- ? Rielaborare i contenuti, creando immagini con l'utilizzo operativo degli elementi, dei codici, delle funzioni, delle tecniche proprie del linguaggio visuale
- ? Comprendere all'interno del gruppo il valore delle regole e l'importanza di rispettarle
- ? Sviluppare le proprie capacità all'interno del gruppo
- ? Approcciarsi all'uso di nuove tecnologie

**CONTENUTI**

- Lettura/ascolto di fiabe, favole e brevi racconti attraverso audio-letture animate
- Analisi lessicale del testo, mediante l'utilizzo di dizionari illustrati e on-linee e l'ausilio di un mediatore linguistico che tradurrà in simultanea
- Costruzione sintattica di frasi semplici
- Approfondimento ortografico, anche mediante giochi linguistici on-line
- Utilizzo di strumenti multimediali (I-Pad, LIM, programmi software di video scrittura e disegno)

**METODOLOGIA**

- Uso delle nuove tecnologie per veicolare l'apprendimento della lingua
- Didattica laboratoriale
- Semplificazione testuale nel gruppo dei pari
- Apprendimento cooperativo fra pari
- Brain storming
- Problem solving

**RISULTATI ATTESI**

Miglioramento delle capacità comunicative e di comprensione della lingua italiana da parte degli alunni non italofofoni.

Produzione da parte degli studenti di un " Libro parlante", con il montaggio di didascalie, immagini e tracce audio prodotte durante il laboratorio.

**VERIFICA**

Osservazione sistematica del docente esperto in itinere di:

- 1) partecipazione e interesse dei ragazzi alle attività proposte
- 2) capacità di relazionarsi in gruppo
- 3) progressi delle competenze linguistiche e digitali

Analisi e valutazione del prodotto finale realizzato ( "Libro parlante")

**Data inizio prevista**

14/06/2018

**Data fine prevista**

27/07/2018

**Tipo Modulo**

Italiano per stranieri





<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POEE81401R POEE81402T POEE81403V
<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano in un click! (Junior 1)

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Italiano per stranieri**

**Titolo: Italiano in un click! (Junior 2)**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Italiano in un click! (Junior 2)



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>I ragazzi, di livello linguistico iniziale avanzato e A1, approfondiranno la propria conoscenza dell'italiano L2, utilizzando l'aula multimediale 3.0. presente nel plesso della scuola primaria Gandhi dell'Istituto. L'aula è dotata di 25 I-PAD con annesse cuffie e microfono, un Mac-Book Pro come server e una lavagna interattiva multimediale con schermo touch screen; tale aula sarà utilizzata come laboratorio linguistico interattivo, per cui ogni alunno potrà singolarmente o in condivisione effettuare attività di ascolto-lettura in lingua italiana, di conversazione ed esposizione orale, di ricerca e approfondimento lessicale, ortografico e morfologico attraverso il collegamento a Piattaforme e/o siti didattici on line . Ogni fase del lavoro sarà monitorata dal docente esperto che potrà intervenire, gestire e controllare l'operato di ogni singolo alunno in un'ottica di condivisione; il tutto potrà essere supportato dalla presenza di un mediatore linguistico-culturale di lingua cinese.</p> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI E TRASVERSALI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Ascoltare e comprendere brevi messaggi e/o storie narrate</li> <li>? Leggere e comprendere brevi testi narrativi</li> <li>? Interagire con uno o più interlocutori</li> <li>? Esporre le proprie idee in modo comprensibile</li> <li>? Individuare l'informazione principale del testo orale/scritto, individuando le parole-chiave</li> <li>? Rielaborare i contenuti, creando immagini con l'utilizzo operativo degli elementi, dei codici, delle funzioni, delle tecniche proprie del linguaggio visuale</li> <li>? Comprendere all'interno del gruppo il valore delle regole e l'importanza di rispettarle</li> <li>? Sviluppare le proprie capacità all'interno del gruppo</li> <li>? Approcciarsi all'uso di nuove tecnologie</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lettura/ascolto di fiabe, favole e brevi racconti attraverso audio-letture animate</li> <li>- Analisi lessicale del testo, mediante l'utilizzo di dizionari illustrati e on-linee e l'ausilio di un mediatore linguistico che tradurrà in simultanea</li> <li>- Costruzione sintattica di frasi semplici</li> <li>- Approfondimento ortografico, anche mediante giochi linguistici on-line</li> <li>- Utilizzo di strumenti multimediali (I-Pad, LIM, programmi software di video scrittura e disegno)</li> </ul> <p><b>METODOLOGIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso delle nuove tecnologie per veicolare l'apprendimento della lingua</li> <li>- Didattica laboratoriale</li> <li>- Semplificazione testuale nel gruppo dei pari</li> <li>- Apprendimento cooperativo fra pari</li> <li>- Brain storming</li> <li>- Problem solving</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>Miglioramento delle capacità comunicative e di comprensione della lingua italiana da parte degli alunni non italofoeni.</p> <p>Produzione da parte degli studenti di un " Libro parlante", con il montaggio di didascalie, immagini e tracce audio prodotte durante il laboratorio.</p> <p><b>VERIFICA</b></p> <p>Osservazione sistematica del docente esperto in itinere di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) partecipazione e interesse dei ragazzi alle attività proposte</li> <li>2) capacità di relazionarsi in gruppo</li> <li>3) progressi delle competenze linguistiche e digitali</li> </ol> <p>Analisi e valutazione del prodotto finale realizzato ( "Libro parlante")</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>17/06/2019</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/07/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Italiano per stranieri</p>



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POEE81401R POEE81402T POEE81403V
<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano in un click! (Junior 2)

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Geometria dinamica**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Geometria dinamica
----------------------	--------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Attività dedicate all'apprendimento della geometria mediante l'utilizzo di software didattici di geometria dinamica. Attraverso semplici esempi visualizzati alla Lim e riprodotti dai ragazzi sui tablet verrà stimolata la capacità pratica e l'interiorizzazione dei contenuti di base. Verrà utilizzata l'aula multimediale 3.0. presente nel plesso della scuola primaria Gandhi dell'Istituto. L'aula è dotata di 25 I-PAD sui quali verrà installato il software, un Mac-Book Pro come server e una lavagna interattiva multimediale con schermo touch screen; tale aula sarà utilizzata come laboratorio i contenuti propri della disciplina nonché ampliare le proprie competenze digitali. Ogni fase del lavoro sarà monitorata dal docente esperto che potrà intervenire, gestire e controllare l'operato di ogni singolo alunno in un'ottica di condivisione.</p> <p>Obiettivi specifici e trasversali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Fornire approcci dinamici e laboratoriali per migliorare l'atteggiamento verso la geometria.</li> <li>-Migliorare gli esiti scolastici e i livelli di apprendimento</li> <li>-Utilizzare la didattica digitale per facilitare l'azione formativa in ambito scientifico.</li> <li>-Sviluppare uno spirito responsabile, collaborativo e di rispetto delle regole.</li> </ul> <p>Metodologie:</p> <p>Esperienza laboratoriale dinamica, che condurrà i ragazzi a scoprire le proprietà delle principali figure piane</p> <p>Apprendimento cooperativo.</p> <p>Problem solving</p> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentazione del software e principali funzioni di base</li> <li>-Rappresentazione di punti rette e segmenti</li> <li>-Triangoli, relazioni fra i lati e 'punti notevoli.</li> <li>-Equivalenza e isoperimetria</li> <li>-Teorema di Pitagora sue applicazioni</li> <li>-Isometrie e proprietà</li> </ul> <p>Modalità di verifica:</p> <p>osservazione sistematica di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) partecipazione dei ragazzi alle attività proposte</li> <li>2) capacità di relazionarsi in gruppo</li> <li>3) progressi delle competenze digitali</li> </ol> <p>Verifica finale delle competenze raggiunte attraverso una scheda di attività da svolgere e completare in maniera autonoma con l'utilizzo degli strumenti digitali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	11/06/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POMM81401Q
<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Geometria dinamica

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



TOTALE

5.082,00 €

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Geometria in Tangram**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	Geometria in Tangram
Descrizione modulo	<p>Il tangram, al di là degli aspetti creativi e ludici, è un gioco che introduce in modo naturale il linguaggio geometrico (le figure geometriche e la loro corretta denominazione), che sviluppa il senso spaziale e la visione geometrica e che contribuisce alla formazione dei concetti di conservazione delle quantità continue, di contorno/perimetro, di ricoprimento e misura, di superficie ed area, abituando alla perseveranza e stimolando l'invenzione, la creatività, la fantasia.</p> <p>Partendo da queste finalità, è stato realizzato un progetto didattico, articolato in più fasi e diviso in due parti: la prima consiste nella realizzazione di un percorso di avvio allo studio del tangram, per prendere dimestichezza con il gioco; la seconda nella realizzazione di attività mirate allo studio della convessità, isoperimetria, equiestensione e isometrie.</p> <p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria: Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo; utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, squadra..) e i più comuni strumenti di misura (goniometro, metro); costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri.</p> <p>Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria: Spazio e figure:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri;</li> <li>• riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre);</li> <li>• riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse;</li> <li>• determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti;</li> <li>• determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</li> </ul> </p> <p>Obiettivi didattici specifici: Partendo dagli obiettivi di apprendimento, sono stati scelti i seguenti obiettivi didattici specifici:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• creare figure a piacere;</li> <li>• realizzare figure (su richiesta dell'insegnante) che riportano chiaramente indicati i lati di raccordo tra i singoli pezzi;</li> <li>• disegnare, ritagliare, costruire tangram in carta o cartoncino;</li> <li>• realizzare figure, da modelli, che non mettono in evidenza le linee di congiunzione tra i vari tan, ma solo il contorno;</li> <li>• analizzare l'ampiezza angolare e le lunghezze dei vari tan;</li> <li>• confrontare perimetri e aree dei singoli tan;</li> <li>• confrontare perimetri e aree di figure della geometria piana ottenute con i sette tan;</li> <li>• stabilire relazioni frazionarie tra i singoli tan;</li> </ul> </p>

- realizzare trasformazioni isometriche.

**Materiali:**

Cartoncini per realizzare tangram e materiale di facile consumo scolastico.

**Metodi e attività:**

Nelle attività scelte per questo progetto sono state utilizzate due macro-strategie didattiche, quali:

- strategia basata sulla scoperta;
  - strategia basata sull'apprendimento cooperativo;
- alle quali sono corrisposte le seguenti tecniche didattiche:
- esercitazioni problem solving;
  - esercitazioni e casi, tecniche di apprendimento cooperativo.

**Verifica e valutazione:**

Sono previste prove strutturate e non strutturate, scritte e orali, in itinere e al termine del percorso.

Al termine del percorso verrà consegnato un DVD ad ogni partecipante con le foto relative alle attività ludiche svolte durante le 30 ore.

**Presentazione delle attività:**

**Parte prima:**

Le attività illustrate sono divise in fasi, secondo un ordine crescente di difficoltà.

**Prima fase: Impariamo a riordinare i tan**

Ad ogni alunno viene consegnato un tangram da osservare, scomporre e riordinare nella sua posizione originaria.

Finalità: prendere confidenza con i singoli pezzi.

**Seconda fase: Accostamento libero**

1) Si fornisce a ciascun alunno un quadrato tangram, da colorare e ritagliare nei sette tan. Si chiede poi di comporre delle figure a piacere, senza dare indicazioni sul numero di tan da usare e sulle eventuali sovrapposizioni dei pezzi.

Ogni figura ottenuta deve essere denominata e spiegata.

Finalità: prendere dimestichezza col tangram, costruendo le prime figure con un numero di pezzi inferiore a sette.

2) Continuando a lavorare sulla composizione libera, si richiede di realizzare delle figure usando tutti e sette i tan, in modo che non si sovrappongano e che non siano staccati l'uno dall'altro. Si creeranno così le prime figure dette figure-tangram.

Finalità: costruire le prime figure-tangram, usando tutti e sette i tan, conseguenza dello spostamento casuale dei pezzi e non di un ragionamento.

3) Dopo varie costruzioni, si richiede di verificare cosa succede se si stacca dal quadrato dissezionato una forma geometrica che lo compone, lasciando inalterati, nella loro struttura, gli altri pezzi che possono essere variamente orientati.

Con una rotazione della forma geometrica isolata attorno al blocco compatto, si osserva la comparsa delle prime immagini alle quali gli alunni daranno un nome con la relativa spiegazione. Si ripete la stessa attività dissezionando il quadrato iniziale in "blocchi" intorno ai quali far ruotare pezzi singoli.

Finalità: verificare che, quanto maggiore è il numero dei pezzi staccati da un blocco, tanto maggiore è il numero di figure composte.

**Terza fase: Accostamento a richiesta (1° livello)**

1) Si chiede di raffigurare determinati oggetti, animali o altro, utilizzando i sette pezzi del tangram e senza che siano staccati tra loro.

Finalità: capire che esistono molteplici soluzioni per rappresentare il medesimo concetto.

2) Si forniscono delle figure-tangram, composte da pezzi di ugual dimensioni rispetto a

quelli di cui dispone l'alunno, con indicati lati di raccordo tra i singoli pezzi.  
Finalità: far corrispondere i vari tan dell'alunno con quelli rappresentati in figura per riottenere l'immagine di partenza.

3) Si forniscono altre figure-tangram, di dimensioni diverse rispetto a quelle che otterrà l'alunno, con indicati i lati di raccordo tra i singoli pezzi.  
Finalità: costruire la figura di partenza, lavorando a fianco ad essa.

Quarta fase: Costruzione del Tangram

Si chiede di ricopiare su un foglio di carta quadrettata un tangram, di incollarlo su cartoncino e di tagliarlo in sette pezzi.

La quadrettatura facilita la suddivisione del quadrato nei sette tan e aiuta l'alunno a intuire come sono state ottenute le singole figure dal quadrato di partenza. Solo dopo un continuo esercizio, si potrà proporre la costruzione del tangram, con le relative istruzioni.  
Finalità: osservare il tangram a livello geometrico, provando a farsi un'idea di come si sia arrivati ad ottenere tale suddivisione.

Quinta fase: Accostamento a richiesta (2° livello)

1) Si forniscono figure-tangram che non mettono in evidenza le linee di congiunzione dei tan, ma solo il contorno. Le figure dovranno avere la stessa dimensione di quelle che gli alunni otterranno con i loro pezzi. Si potrà perciò lavorare all'interno del contorno delle figure che sono state consegnate, cercando di inserire tutti e sette i pezzi.  
Finalità: disporre nella posizione corretta i sette tan, in modo da ottenere la figura di partenza, aiutandosi anche con la sovrapposizione dei pezzi.

2) Si forniscono figure-tangram che non mettono in evidenza le linee di congiunzione dei tan, ma solo il contorno e che possiedono dimensioni diverse rispetto a quelle che otterranno gli alunni con i loro pezzi.  
Finalità: costruire le figure proposte, trovando la corretta disposizione dei sette tan, senza poterli sovrapporre alla figura di partenza.

Sesta fase: Composizioni di storie

Si propone di scrivere una storia a piccoli gruppi, i cui personaggi vengano rappresentati con i sette pezzi del tangram.  
Finalità: collaborare con i compagni per la costruzione di un unico lavoro che prevede la suddivisione dei ruoli in base alle attitudini degli alunni.

Parte seconda:

Prima fase: Costruzione del tangram e riflessione sull'esperienza svolta, in termini di lati, angoli e frazioni.  
Finalità: notare la presenza di corrispondenze particolari, sia tra gli angoli sia tra le aree dei vari tan.

Seconda fase: Realizzazione di alcune esperienze didattiche che, con l'uso del tangram, permettono di affrontare questioni come la complessità dei problemi e la convessità.

1) Realizzazione di figure che ammettono una sola, almeno due o zero soluzioni.  
Finalità: trovare il numero di soluzioni che ammette un problema e capire che esistono problemi impossibili e problemi possibili.

2) Costruzione di figure-tangram convesse  
Finalità: costruire le tredici figure-tangram convesse partendo dalla definizione di figura convessa.

Terza fase: Esperienze pratiche sui concetti di equiestensione e di isoperimetria, partendo dal confronto tra due figure-tangram.

Finalità: calcolare i perimetri di entrambe le figure e verificare, in base ai risultati ottenuti,



se le figure sono isoperimetriche o meno, calcolare le aree dei singoli tan, sommarli per ottenere l'estensione totale delle due figure e riflettere sul fatto che le figure sono composte dai soliti sette tan e che quindi sono equiestese.

Quarta fase: Il concetto di paradosso nelle figure-tangram

Osservazione dettagliata di due figure tangram che presentano forti somiglianze per forma, ma che per realizzarle necessitano di due disposizioni dei pezzi "ingegnosamente" diversi.

Finalità: cogliere l'apparente tranello, riuscire a realizzare lo sviluppo di entrambe le figure, fare considerazioni in termini di estensione e di isoperimetria. Scoprire che le coppie di paradossi sono equiestese, ma non isoperimetriche.

Quinta fase: Le trasformazioni geometriche nel tangram.

1) Riconoscimento e costruzione di figure simmetriche

L'esperienza consiste nel proporre di far cadere gocce di tempera, di uno o più colori, su un foglio da ripiegare poi lungo una retta qualsiasi.

Finalità: produrre figure speculari o simmetriche, osservando che la piegatura costituisce l'asse di simmetria.

2) Riconoscimento di figure-tangram simmetriche.

Finalità: riconoscere figure simmetriche e saper tracciare l'asse di simmetria.

3) Costruzione di figure-tangram simmetriche.

Finalità: saper costruire figure simmetriche.

4) Realizzazione di esperienze pratiche di approccio alle isometrie, necessarie per presentare attività finalizzate allo studio delle isometrie, usando il tangram.

Si presentano le seguenti figure tangram e si chiede quali trasformazioni geometriche servono per passare da una data figura ad un'altra, sperimentando direttamente con i tan.

Finalità: operare con le isometrie, consapevoli del fatto che esistono diversi procedimenti, in base alle trasformazioni scelte, che permettono di passare da una figura ad un'altra, ottenendo il solito risultato.

<b>Data inizio prevista</b>	11/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POEE81401R POEE81402T POEE81403V
<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Geometria in Tangram

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**  
**Titolo: Children Act**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Children Act
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Si prevede che il modulo sia articolato in attività laboratoriali di 3 ore ciascuno in orario extracurricolare, dalle 9.00 alle 12.00 nel periodo compreso fra giugno 2018 e luglio 2018 e sia rivolto ad alunni della scuola primaria che abbiano già un buon livello di competenze base in lingua inglese e che debbano migliorare la loro fluency e pronunciati il di strutture lessicali di uso quotidiano e non.</p> <p>L'obiettivo di questo progetto è quello di avvicinare gli studenti al teatro in lingua inglese con la realizzazione di uno spettacolo finale. L'intento sarà di partire dalle competenze base degli alunni in inglese per arrivare ad una maggior padronanza e capacità espressivo-comunicative, permettendo loro di individuare anche alcuni elementi culturali della lingua, ma altresì di far migliorare le loro competenze di base divertendosi, al fine di renderli consapevoli delle numerose potenzialità socio-comunicative che la lingua inglese offre, vista fino ad allora come una semplice materia scolastica.</p> <p>Attraverso il coinvolgimento totale della persona in scena, si faciliterà la crescita dell'autostima e le capacità relazionali di ciascuno. I bambini coopereranno tra loro alla realizzazione delle stesse scenografie e dei costumi di scena.</p> <p>Verrà prediletta una metodologia basata sull'ascolto, partecipazione e riproduzione e drammatizzazione, Role Play, TPR, Mimo, Learning-by-doing.</p> <p>Le attività saranno accompagnate da osservazioni costanti da parte degli insegnanti, i quali non solo valuteranno l'interesse e la partecipazione di ciascuno, ma altresì monitoreranno e documenteranno, tramite riprese video e foto il loro personale percorso di crescita, in merito a fluency e pronunciation.</p> <p>Il percorso si concluderà con la valutazione finale dei ragazzi che interagiscono e si rapportano tra di loro su un palcoscenico, (act on stage).</p>
<b>Data inizio prevista</b>	11/06/2018
<b>Data fine prevista</b>	13/07/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POEE81401R POEE81402T POEE81403V
<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**



### Scheda dei costi del modulo: Children Act

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Children Act 2**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Children Act 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Si prevede che il modulo sia articolato in attività laboratoriali di 3 ore ciascuno in orario extra-curricolare, dalle 9.00 alle 12.00 nel periodo compreso fra giugno 2019 e luglio 2019 e sia rivolto ad alunni della scuola primaria che abbiano già un buon livello di competenze in lingua inglese e che debbano migliorare la loro fluency e pronunciation di strutture lessicali di uso quotidiano e non.</p> <p>L'obiettivo di questo progetto è quello di avvicinare gli studenti al teatro in lingua inglese con la realizzazione di uno spettacolo finale. L'intento è quello di partire dalle competenze base degli alunni in inglese per arrivare ad una maggior padronanza e capacità espressivo-comunicative, permettendo loro di individuare anche alcuni elementi culturali della lingua ma altresì di migliorare le loro competenze di base divertendosi, e di renderli consapevoli delle numerose potenzialità socio-comunicative che la lingua inglese offre, vista fino ad allora come una semplice materia scolastica..</p> <p>Attraverso il coinvolgimento totale della persona in scena, si faciliterà la crescita dell'autostima e le capacità relazionali di ciascuno. I bambini coopereranno tra loro alla realizzazione delle stesse scenografie e dei costumi di scena.</p> <p>Verrà prediletta una metodologia che si basi sull'ascolto, riproduzione, partecipazione e drammatizzazione: Role Play, TPR, Mimo, Learning-by-doing.</p> <p>Le attività saranno accompagnate da osservazioni costanti da parte degli insegnanti, i quali non solo valuteranno l'interesse e la partecipazione di ciascuno, ma altresì monitoreranno e documenteranno, tramite riprese video e foto il loro personale percorso di crescita, in merito a fluency e pronunciation .</p> <p>Il percorso si concluderà la valutazione finale dei ragazzi che interagiscono e si rapportano tra di loro su un palcoscenico, (act on stage).</p>
<b>Data inizio prevista</b>	07/06/2019
<b>Data fine prevista</b>	20/07/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	POEE81401R POEE81402T POEE81403V



<b>Numero destinatari</b>	22 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Children Act 2

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



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Semplicemente insieme	€ 17.046,00
E...state a scuola con noi!	€ 44.856,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 61.902,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 34266)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 61.902,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	2904/2017
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	06/03/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	1163/2017
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	07/02/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	04/05/2017 16:16:06
<b>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</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Emozioni in movimento</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>Di-segno in segno</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>Giochiamo con la matematica</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "Semplicemente insieme"</b>	<b>€ 17.046,00</b>	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Italiano in un click!</u> (Senior1)	€ 5.682,00	



10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Italiano in un click!</u> (Senior 2)	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Italiano in un click!</u> (Junior 1)	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Italiano in un click!</u> (Junior 2)	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Geometria dinamica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Geometria in Tangram</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Children Act</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Children Act 2</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "E...state a scuola con noi!"</b>	<b>€ 44.856,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 61.902,00</b>	