



Candidatura N. 39474 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC CLAUDIO ABBADO
Codice meccanografico	RMIC8GW005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MONTE ZEBIO, 35
Provincia	RM
Comune	Roma
CAP	00195
Telefono	063725859
E-mail	RMIC8GW005@istruzione.it
Sito web	www.icclaudioabbado.gov.it
Numero alunni	1389
Plessi	RMAA8GW012 - VIA MONTEZEBIO RMAA8GW023 - LEONARDA VACCARI RMEE8GW017 - PISTELLI RMEE8GW028 - SCUOLA SPECIALELEONARDA VACCARI RMMM8GW016 - GIOVANNI XXIII



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento dell'interesse per le attività multimediali e la scoperta e l'utilizzo degli strumenti digitali Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse)
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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	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



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 39474 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	Fly with english. L'inglese per i piccoli	€ 5.082,00
Multimedialità	La mia scuola in un click	€ 5.082,00
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	Corporeità e Gioco- Bambini di 5 anni	€ 5.082,00
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	Corporeità e Gioco-Bambini di 4 anni	€ 4.561,50
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.807,50

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Matematica	Frazioni in gioco - I Gruppo	€ 5.682,00
Matematica	Simmetria: una chiave di lettura della realtà - I Gruppo	€ 5.682,00
Matematica	Giocare con il probabile... e dintorni - I Gruppo	€ 5.082,00
Matematica	Frazioni in gioco - II Gruppo	€ 5.682,00
Matematica	Giocare con il probabile... e dintorni - II Gruppo	€ 5.682,00
Matematica	Simmetria: una chiave di lettura della realtà - II Gruppo	€ 5.682,00
Scienze	Sapere, fare, gestire	€ 5.682,00
Scienze	La Scienza... è servita!	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: Nuove esperienze... in campo

<p>Descrizione progetto</p>	<p>In linea con gli obiettivi dell'Agenda Globale 2030, in particolare relativi a 'salute e benessere', 'istruzione di qualità' e 'ridurre le disuguaglianze', il Progetto: "Nuove esperienze... in campo" si propone di offrire all'intera comunità scolastica e al suo territorio di riferimento nuove e approfondite forme di alfabetizzazione finalizzate alla promozione di uguaglianza di accesso all'istruzione prescolare di buona qualità, oltreché alla prevenzione dell'abbandono scolastico. Rispettando la gradualità d'intervento con l'utilizzo di metodologie innovative che mirano all'arricchimento personale basato sul piacere del conoscere e del comprendere, comunque maturato in contesti in cui si valorizza la dimensione sociale, inclusiva e laboratoriale, questo progetto si propone di offrire azioni specifiche per la scuola dell'infanzia tese a sostenere, arricchire e innovare il curricolo scolastico non solo dell'Istituto Comprensivo in oggetto, ma anche di altre realtà scolastiche disponibili a una mutua collaborazione e a una crescita condivisa. A livello operativo i tre diversi moduli presenti in questo Progetto sono strutturati sulla base di un'esperienza pregressa maturata negli anni e prendono forma in base a un attento percorso di screening che nasce da un'analisi ragionata tra RAV e PTOF. Con attività in orario extracurricolare e curricolare (per la più ampia ricaduta), si avvicineranno i bambini alle competenze di base necessarie al cittadino di domani, dalla educazione bilingue alle nuove tecnologie allo sviluppo della corporeità, come aspetto fondamentale in termini di funzionalità biologica, intesa come visione integrata degli aspetti fisiologici e degli aspetti psicologici considerati in età evolutiva. Il tutto in una modalità gioco, per suscitare nei bambini motivazione, partecipazione, entusiasmo e ricerca personale.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La scuola, situata nel Primo Municipio di Roma (quartiere Prati), è interamente cablata e dotata di laboratorio multimediale, aula di psicomotricità, palestra e campo sportivo esterno polivalente, biblioteca e spazio linguistico laboratoriale.

Dal punto di vista socio-economico, l'utenza del territorio appartengono a una fascia medio-alta, ciò nonostante, secondo le stime effettuate dall'Ufficio Studi di Roma Capitale sulla base degli indicatori di malessere urbano, presenta "un alto tasso di disagio immateriale e di difficoltà relazionale" e vi è un numero superiore di separati e divorziati. Ciò comporta per i bambini un potenziale disagio relazionale che, accanto ai problemi legati ai ritmi frenetici propri del nostro tempo, tende a riversarsi nell'ambiente scolastico e determina spesso la necessità di supporto nell'attenzione e nella motivazione, con modalità innovative che facciano leva in ambito socio-affettivo ed emozionale.

L'assegnazione, poi, al nostro Istituto del CTI e dello Sportello dell'Autismo, ha attratto molti iscritti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (42) e alunni diversamente abili (74), soprattutto con disturbi dello Spettro Autistico.

In sintesi, in relazione alle caratteristiche dell'utenza si evidenzia la necessità quindi di soddisfare bisogni specifici degli alunni con particolare riferimento all'arricchimento di esperienze stimolanti e motivanti, che si individuano specialmente in campo psicomotorio, linguistico e multimediale.



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 IC CLAUDIO ABBADO
(RMIC8GW005)

Obiettivi del progetto

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

- ∅ Partecipare attivamente al processo di costruzione del sapere
- ∅ Stimolare il confronto e le osservazioni fra i vari linguaggi
- ∅ Favorire l'apprendimento globale utilizzando i canali cognitivi, emotivi, sensoriali e motori
- ∅ Facilitare la consapevolezza metacognitiva
- ∅ Sviluppare aspetti relativi alla relazionalità e reciprocità negli ambiti della corporeità e del gioco
- ∅ Includere tutte le diversità presenti nel gruppo
- ∅ Acquisire nuove possibilità espressive e comunicative
- ∅ Incentivare l'interazione e la cooperazione educativa
- ∅ Stimolare creatività, percezione, attenzione, memoria
- ∅ Attivare aspetti legati alla multisensorialità e multicanalità finalizzati alla creazione di Piani di Inclusione Scolastica
- ∅ Stimolare nuove possibilità espressivo comunicative attraverso l'approccio alla lingua inglese
- ∅ Fornire occasioni per accrescere e migliorare l'esperienza comunicativa degli alunni
- ∅ Promuovere un approccio propositivo che consenta di provare, sperimentare, verificare percorsi che vedano nel computer una risorsa
- ∅ Abituare il bambino a codificare e decodificare messaggi iconici, grafici, gestuali, sonori, multimediali
- ∅ Sviluppare il concetto di spazialità nelle diverse dimensioni: dallo spazio-ambiente allo spazio-foglio, fino alla conquista dello spazio-monitor
- ∅ Favorire la multiculturalità mettendo in stretta connessione rappresentazioni diverse della realtà.

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

Sulla base delle analisi che la scuola ha condotto per l'elaborazione della sua offerta formativa, supportate anche da ricerche sociologiche messe a disposizione dall'Ente Locale, l'utenza della scuola, pur con poche situazioni di disagio socio-economico, è spesso portatrice di disagio affettivo e relazionale, per cui grande spazio è stato dato a contenuti, metodologie e linguaggi che coinvolgano oltre all'ambito di elaborazione cognitiva quello legato agli aspetti comportamentali, socio-affettivi, psicomotori e relazionali.

La conoscenza e il riconoscimento dell'altro attraverso attività educative e didattiche mirate, risultano sempre più necessari in ambienti e in età in cui i primi confronti con l'alterità e la diversità presentano un'importanza e significatività fondamentale, per una visione attenta e al tempo stesso globale delle problematiche connesse a una complessità sociale sempre più estesa e articolata.

Relativamente allo svolgimento progettuale, i tre diversi tipi di intervento (Educazione bilingue;Multimedialità;Espressione corporea) si rivolgono ai bambini di 5 anni. Il modulo di Espressione corporea (con attività ludiche e psicomotorie) si rivolgerà anche ai bambini di 4 anni.

I gruppi, oltre che per età, saranno costruiti sulla base delle maggiori esigenze rilevate, assicurando però la più ampia ricaduta su tutta l'utenza della scuola attraverso attività anche in orario curricolare. Previsto, e fondamentale, il coinvolgimento delle famiglie.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

La scuola già garantisce l'apertura oltre l'orario scolastico, per attività pomeridiane o estive. E' per questo favorita dall'indirizzo musicale della scuola secondaria di I grado, con l'apertura pomeridiana già organizzata per le attività curricolari di strumento musicale e dell'orchestra, cui provvedono i collaboratori scolastici in servizio.

Analogamente nei plessi della scuola dell'Infanzia e primaria i Collaboratori Scolastici in servizio provvedono all'apertura pomeridiana almeno un giorno a settimana per le attività di programmazione.

Inoltre la Convenzione Scuole Aperte, con i Municipio I di Roma Capitale (vedi collaborazioni con altri soggetti del territorio) è finalizzata a favorire l'utilizzo di locali e attrezzature anche oltre l'orario curricolare.

Infine nella procedura negoziale di assegnazione delle attività ad Associazioni e/o Esperti, viene specificatamente introdotto nell'Avviso Pubblico l'obbligo per l'aggiudicatario, senza ulteriori oneri per la scuola, di provvedere a vigilanza e pulizie, prevedendo anche sanzioni in caso di inadempienza.

In caso le risorse suddette non si rivelino del tutto sufficienti per l'attuazione del Progetto PON, si ricorrerà al FIS, Fondo dell'Istituzione Scolastica, per ore di straordinario per cui si è già acquisita la disponibilità.

Le attività si svolgeranno in orario pomeridiano, nei giorni di attività scolastica.

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.*

MUNICIPIO I di Roma Capitale – convenzione Scuole Municipio per l'apertura delle Scuole in orario extrascolastico

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA “FORO ITALICO” - consulenza e supervisione. Ricerche correlate. Incontri di formazione.

COMITATO ITALIANO PARALIMPICO - collaborazione finalizzata all'approfondimento di tecnica, metodologia e didattica per alunni diversamente abili adeguatamente inseriti in Piani di Inclusione scolastica.

ST. JOHN'S UNIVERSITY - collaborazione finalizzata a offrire occasioni di laboratorio madrelingua, funzionali all'apprendimento in maniera informale della lingua Inglese.

DIGICONSUM - ASSOCIAZIONE PER LA PROMOZIONE E TUTELA DELLA CITTADINANZA DIGITALE CHE OPERA PER IL CONTRASTO AL DIGITAL DIVIDE - collaborazione nella costruzione dei percorsi didattici volti alla condivisione delle competenze e alla formazione per le famiglie

Nella scuola è poi attivo il Progetto dell'Assemblea dei Genitori 'Un Tesoro per la scuola-Le famiglie donano il tempo', con proposte di collaborazioni didattiche offerte dai genitori, secondo le specifiche competenze (link al sito: <http://www.icclaudioabbado.gov.it/1-15.htm>)

Nell'ambito di tale Progetto ci si avvarrà della collaborazione dei Genitori con competenze specifiche

Inoltre si è stilata una lettera di intenti con altre Scuole del territorio, per confronto delle attività, condivisione delle Best Practices e pubblicizzazione degli esiti

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.

Il progetto pone le sue fondamenta metodologiche nella centralità dell'apprendimento personale e dell'aiuto reciproco finalizzato a valorizzare le competenze di ciascun bambino in ambienti di apprendimento plurali e flessibili.

In linea con le nuove tendenze frutto della ricerca educativa, per cui i docenti svolgono specifica formazione, la didattica innovativa del progetto si basa sul learning by doing, perché il bambino abbia consapevolezza delle proprie azioni ed il suo fare non sia meccanico ma accompagnato dalla logica di pensiero; sul role playing, per far emergere creatività e adattamento a nuove situazioni e relazioni interpersonali; su brainstorming e problem solving, per stimolare a trovare soluzioni alternative, ad usare il linguaggio in modo funzionale rispetto alle richieste date, a modificare il pensiero, ad essere connessi con gli altri, a ragionare anche in modo cooperativo. Grazie poi alla tecnologia si è potuta sviluppare una modalità di E- Learning che non sarebbe possibile senza l'uso della rete. Il tutto ha come base l'apprendimento cooperativo in base al quale ogni componente del gruppo nella sua peculiarità e specialità diventa una risorsa.

Ci si attende che la scuola, unitamente alle famiglie, impari dal progetto ad essere una "comunità che apprende" e diventi laboratorio di formazione in cui il nucleo fondante di riferimento è l'apprendimento attivo e la costruzione del saper fare e del sapere agito.

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.

In armonia con le "Indicazioni Nazionali" il PTOF relativo alla Scuola dell'Infanzia si articola nei diversi Campi di Esperienza che permettono di sviluppare i diversi sistemi simbolici fondamentali per la creazione di una matrice funzionale a una significativa e positiva crescita culturale. Le sezioni della scuola sono composte da bambini di età eterogenea (3/5 anni) e per questo sono già previsti laboratori per fasce d'età a classi aperte (inglese., motorio, biblioteca, etc.).

Su questo impianto si articola e pianifica l'organizzazione e la modulazione del PON "Competenze di base" per la scuola dell'infanzia, che prevede tre diversi tipi d'intervento (Educazione bilingue; Multimedialità; Espressione corporea) volti a potenziare il curricolo scolastico con l'ampliamento e il consolidamento di offerte formative che si pongono in continuità con l'Offerta Formativa esistente che già prevede laboratori curricolari ed extracurricolari, anche per la Scuola dell'Infanzia, per l'educazione motoria ed anche per le nuove competenze di cittadinanza europea e globale, di conoscenza e competenza nell'uso delle altre lingue e delle tecnologie (vedi 'progetti collegati della scuola').

Le metodologie utilizzate sono oggetto di specifica formazione prevista nel Piano di Formazione di Scuola e di Ambito e rese possibili dalla cablatura e dalle attrezzature acquisite attraverso i PON LAN/WLAN e Ambienti Digitali e del Progetto Ateliers Creativi.

Inclusività

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

Le scelte di fondo della Scuola prevedono Piani inclusivi strutturali nei gruppi-sezione e nei gruppi laboratoriali della scuola dell'infanzia, per garantire a ogni alunno un funzionale spazio di crescita personale e culturale.

Questa ricerca attiva ha permesso all'Istituto di diventare sede di CTI e uno dei poli nazionali dello "Sportello dell'Autismo".

In questo spirito di ascolto e riconoscimento dell'unicità di ciascun alunno si strutturano i moduli di questo PON.

La valorizzazione della corporeità nelle proposte didattiche basate sul gioco e sul movimento, l'accuratezza nella gestione di programmi multimediali funzionali alla facilitazione degli apprendimenti, la scelta di stimolanti e coinvolgenti proposte metodologiche e didattiche all'avanguardia per l'apprendimento della lingua inglese sin dalla scuola dell'infanzia, rappresentano l'intento di base nel consolidare questa peculiare azione pedagogica.

È nella creazione di questo contesto educativo che l'approccio integrato e globale mediante classificazione ICF, con tutte le sue valenze progettuali e innovative, e per cui si è formato il 100% dei docenti della scuola, trova concretezza e fondamenti per una ricerca attiva.

Tutte le attività saranno aperte agli alunni BES, nel rispetto del loro PDP o PEI.

In particolare per il Modulo di Espressione corporea ci si avvarrà della collaborazione con il CIP (Comitato Italiano Paralimpico) con cui la scuola ha stipulato una convenzione.

Impatto e sostenibilità

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

La progettualità innovativa registrerà un impatto sia a livello di didattica, migliorandone la qualità, sia a livello di Funzione Docente.

L'impatto sarà valutato attraverso Prove Autentiche in aggiunta alle prove sull'acquisizione dei contenuti, per la verifica dell'acquisizione delle competenze e attraverso un semplice questionario di gradimento per gli alunni frequentanti, basato sui 'like', questionari in modalità on line per le famiglie, focus group per i docenti, in collaborazione con i partners del progetto. Nelle azioni specifiche previste nel PTOF relativamente alla continuità tra gli ordini di scuola, sarà in particolare monitorato l'impatto sulle competenze di ingresso registrate all'inizio della scuola primaria.

Le didattiche innovative utilizzate offriranno un contributo alla ricerca educativa in cui la scuola si è impegnata, come comunità educante, e su cui ha basato il proprio Piano di Formazione di Scuola e di Ambito, nonché le esigenze di risorse, strumentali ed economiche, individuate nel PTOF.

Si punta sulla Formazione continua dei docenti e sulla scelta progettuale della Scuola, anche per aspetti pratici, finanziari ed organizzativi, nonché sulle importanti collaborazioni attivate, sia per evitare il rischio che i benefici prodotti dal progetto cessino alla sua conclusione, sia per l'appropriazione permanente dei risultati in termini di modificazione profonda, sia per garantire la replicabilità degli approcci e delle tecnologie utilizzate.

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).

Uno degli obiettivi principali del Progetto è quello di valorizzare la scuola come comunità educante, attiva e aperta al territorio.

A livello operativo, nell'elaborazione dei diversi Progetti relativi alla partecipazione al Bando PON (Competenze di base, Competenze di cittadinanza globale, Cittadinanza e creatività digitale, ...) si stanno pianificando contenuti e proposte che prevedono la realizzazione di report resi fruibili attraverso le piattaforme e network più diffusi, che consentano la riproducibilità dell'esperienza e la diffusione delle buone pratiche, e attraverso la pubblicazione sul sito internet della scuola e sulle pagine dei Social Network che saranno appositamente dedicate ai diversi Progetti PON.

Nella specificità di questa sotto-azione relativa alla scuola dell'infanzia, in sinergia con l'operato di diverse commissioni come quella sulla continuità educativa e didattica, si prevede in particolare uno studio con specifici approfondimenti relativi alle problematiche di tipo comportamentale e relazionale correlato all'emersione dei primi sintomi di disagio che possono nel tempo sviluppare i disturbi specifici di apprendimento.

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.

Nella creazione di un contesto esperienziale e di apprendimento in cui vengano valorizzate didattica laboratoriale e innovative scelte metodologiche (*learning by doing, role playing, brainstorming, problem solving, cooperative learning, E-Learning*), il coinvolgimento dei bambini che parteciperanno alle attività prevederà attente osservazioni del comportamento con analisi dei linguaggi verbali e non-verbali con l'ausilio di strumenti di osservazione/valutazione scientificamente validati e già in uso nella scuola.

Il tutto finalizzato a una valorizzazione delle buone pratiche funzionali a Piani di Miglioramento scolastici.

Nella scuola è poi attivo da anni il Progetto dell'Assemblea dei Genitori "Un Tesoro per la scuola-Le famiglie donano il tempo", con proposte di collaborazioni didattiche che i genitori, secondo le specifiche competenze, offrono alla scuola per approfondimenti e collaborazioni da sviluppare e modellare in stretta collaborazione con gli insegnanti, in modo da renderle confacenti alle caratteristiche e alle esigenze degli alunni (link al sito: <http://www.icclaudioabbado.gov.it/1-15.htm>).

Nell'ambito di questa impostazione di condivisione e collaborazione fattiva scuola-famiglia, sono previsti coinvolgimenti, consulenze, monitoraggi e confronti sin dalla fase di progettazione, oltre alla partecipazione prevista di tutti i genitori per tutti i momenti della mostra finale scolastica, dei saggi e delle lezioni aperte di fine anno scolastico.



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
Corporeità e gioco	15	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Corporeita-e-Gioco.htm
HWA RANG DOO	19	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-extrascolastico-Arti-Marziali.htm
Happy English (Orario curricolare per bambini della l'infanzia)	15	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-Curricolare-Happy-English-Inglese-per-la-Scuola-dell-Infanzia.htm
Inglese per l'infanzia (Orario extrascolastico)	19	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-extrascolastico-Inglese-per-l-Infanzia.htm
L'Orsa del Coding-Lo Sbarco dei Mille (Orario scolastico ed extrascolastico)	17	http://www.icclaudioabbado.gov.it/L-Ora-del-Coding-Lo-Sbarco-dei-Mille.htm
Psicomotricita-Minivolley-Ginnastica ritmica	19	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-extrascolastico-Psicomotricita-Minivolley-Ginnastica-ritmica.htm
Scherma	19	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-extrascolastico-Scherma.htm
Tea Time (Inglese per la Scuola dell'Infanzia in orario curricolare)	15	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-Curricolare-Tea-TimeInglese-per-la-Scuola-dell-Infanzia.htm
Un Tesoro per la Scuola - Le famiglie donano il tempo	9	http://www.icclaudioabbado.gov.it/1-15.htm

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Collaborazione per attività motorie con alunni diversamente abili (Convenzione già in atto)	1	COMITATO ITALIANO PARALIMPICO	Dichiarazione di intenti	1859	05/05/2017	Sì
Supervisione e Formazione	1	St John's University Graduate Center in Rome	Dichiarazione di intenti	1672	21/04/2017	Sì



PROMOZIONE DEI PROGETTI PROPOSTI TRA LA CITTADINANZA E COORDINAMENTO DEGLI STESSI CON LE ALTRE ATTIVITÀ DEL TERRITORIO, PARTECIPAZIONE AGLI EVENTI DI VISIBILITÀ' E PUBBLICIZZAZIONE DEI PROGETTI E DEI LORO ESITI,OLTRE OVVIAMENTE ALLO SVOLGIMENTO DELLE COMPETENZE DI LEGGE DELL'ENTE LOCALE RELATIVE ALLE SCUOLE	1	MUNICIPIO I ROMA CAPITALE	Dichiarazione di intenti	1934	10/05/2017	Si
Perseguire il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa; collaborazione, a titolo gratuito, alla costruzione condivisa dei percorsi didattici.	1	Digiconsum	Accordo	1913	09/05/2017	Si
Consulenza e supervisione. Ricerche correlate. Incontri di formazione.	1	Università degli Studi di Roma Foro Italico	Dichiarazione di intenti	2048	15/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
- confrontare i rispettivi approcci innovativi che mettano al centro l'alunno e i suoi bisogni e valorizzino gli stili di apprendimento e lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base, - effettuare attività comuni di Autoaggiornamento, - condividere best practices e le iniziative di loro pubblicizzazione e divulgazione, nella condivisione delle competenze e dei risultati didattici dei percorsi formativi oggetto del PON "COMPETENZE DI BASE IN CHIAVE INNOVATIVA, A SUPPORTO DELL'OFFERTA FORMATIVA, Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia'	RMIC846009 'PIO LA TORRE' RMIC8G5009 IC VIA MAFFI RMIC819001 REGINA ELENA	2008	12/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli



Modulo	Costo totale
Fly with english. L'inglese per i piccoli	€ 5.082,00
La mia scuola in un click	€ 5.082,00
Corporeità e Gioco- Bambini di 5 anni	€ 5.082,00
Corporeità e Gioco-Bambini di 4 anni	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.807,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: Fly with english. L'inglese per i piccoli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Fly with english. L'inglese per i piccoli
Descrizione modulo	<p>Motivazioni</p> <p>Da diverso tempo è in atto in molti paesi europei, la tendenza allo studio precoce di una seconda lingua. Anche nel nostro paese è ormai consuetudine la sperimentazione di attività o laboratori linguistici rivolti ai bambini della scuola dell'infanzia. L'insegnamento precoce di una lingua straniera è infatti un grande stimolo per lo sviluppo di tutta la persona. Sembra infatti che una seconda lingua sia un potente stimolo di tipo cognitivo e che migliori tutte le abilità mentali. Inoltre il bilinguismo è una via di accesso all'educazione interculturale e all'idea di Cittadinanza che la scuola promuove.</p> <p>Uno strumento dunque di arricchimento culturale, sociale, di conoscenza e di comunicazione.</p> <p>Questo progetto non si propone come insegnamento sistematico di una disciplina, ma come approccio, come momento di sensibilizzazione del bambino a un codice linguistico diverso dal proprio e, in senso più ampio, come conoscenza di altre culture.</p> <p>Struttura</p> <p>Il Modulo si avvale della collaborazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - della SCHOOL OF EDUCATION DELLA ST JOHN'S UNIVERSITY, che offre tirocinanti di madre lingua, con supervisione di docente Tutor dell'Università, per le attività in classe - del MUNICIPIO I di Roma Capitale – convenzione Scuole Municipio per l'apertura delle Scuole in orario extrascolastico (Convenzione già attiva). <p>Il Gruppo sarà costituito da bambini di 5 anni, con ricaduta in orario curricolare su tutti gli altri.</p> <p>Sono previste iniziative di condivisione con le famiglie.</p> <p>Finalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare interesse e piacere verso l'apprendimento della lingua straniera • sviluppare la consapevolezza della lingua come strumento di comunicazione • sviluppare un'attitudine positiva nei confronti di altri popoli e culture <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • sviluppare capacità di socializzazione • suscitare nei bambini l'interesse verso un codice linguistico diverso • favorire la collaborazione e il lavoro in gruppo al fine di utilizzare al massimo la conoscenza e le abilità di ognuno • potenziare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione • favorire lo sviluppo cognitivo, stimolando i diversi stili di apprendimento <p>Obiettivi Specifici</p>



- Riconoscere e riprodurre suoni e ritmi della lingua inglese;
- Familiarizzare i bambini con il concetto di lingua e parole straniere usate in italiano;
- Salutare quando ci si incontra;
- Riconoscere i saluti nei diversi momenti della giornata;
- Comprendere ed eseguire semplici comandi;
- Chiedere e dire il proprio nome;
- Riconoscere e pronunciare i nomi dei colori;
- Contare fino a 10;
- Riconoscere e pronunciare i nomi di alcuni animali;
- Riconoscere e pronunciare alcune parti del corpo;
- Saper ripetere semplici chants e canzoni in lingua inglese;
- Riconoscere alcuni capi di abbigliamento.

Metodologia

Il Modulo si avvale della collaborazione della School of Education della St John's University, che offre tirocinanti di madre lingua, con supervisione di docente Tutor dell'Università, per le attività in classe.

Il metodo didattico che verrà adottato sarà prevalentemente basato sul gioco, sulla musica e sulla pratica orale. Fin dall'inizio si utilizzeranno cartelloni, flashcards, burattini, si organizzeranno giochi individuali e di gruppo e si impareranno facili canzoncine e filastrocche.

Verranno poi utilizzati altri sussidi didattici come il registratore audio e DVD (cartone animato delle storie raccontate; sezione di vero contesto anglofono, vita reale), che permetteranno al bambino di acquisire un piccolo patrimonio lessicale, attraverso l'audizione, la conversazione, l'associazione immagini-parola-frase. L'attività svolta in forma orale permetterà di sviluppare nel bambino la capacità di comprendere i messaggi e di rispondere ad essi in maniera adeguata.

Si userà un 'racconto' durante i laboratori, dal quale sarà facile far scaturire varie attività: canzoncine, filastrocche e giochi che, attraverso la ripetizione indurranno il bambino all'apprendimento naturale della lingua inglese.

Saranno adoperate anche schede inerenti che permetteranno al bambino di esercitare contemporaneamente abilità di coordinazione oculo-manuale stimolando le abilità di base necessarie per prepararsi alla scrittura attraverso attività quali: pregrafismi, labirinti e disegni da colorare, oltre ad attività come contare, sistemare in sequenza, 'scopri la differenza', 'cosa manca?'.
Verifica e Valutazione

Verifica e Valutazione

Le modalità di verifica saranno diverse:

- osservazione della partecipazione ai giochi e alle attività proposte;
- osservazione delle modalità di interazione nel gruppo;
- osservazione degli elaborati in cui il bambino analizza e interiorizza l'esperienza svolta;
- osservazione delle verbalizzazioni dei bambini;
- confronto con le colleghe della scuola e di altre scuole per verificare gli esiti della proposta

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Fly with english. L'inglese per i piccoli



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: Multimedialità
Titolo: La mia scuola in un click

Dettagli modulo

Titolo modulo	La mia scuola in un click
Descrizione modulo	<p>Motivazioni</p> <p>I nuovi media concorrono a diversificare i processi di apprendimento potenziando nei bambini competenze ideative, creative e logiche. Grazie alla partecipazione attiva e all'approccio ludico, la didattica digitale consente una nuova organizzazione del sapere flessibile, eterogenea e cooperativa. Far crescere, a partire dalla scuola dell'infanzia una cultura multimediale e crossmediale, vuol dire educare i nativi digitali ad una fruizione più consapevole dell'ecosistema mediale digitale.</p> <p>Struttura</p> <p>Il Modulo si avvale della collaborazione di MUNICIPIO I di Roma Capitale – convenzione Scuole Municipio per l'apertura delle Scuole in orario extrascolastico (Convenzione già attiva) DIGICONSUM - ASSOCIAZIONE PER LA PROMOZIONE E TUTELA DELLA CITTADINANZA DIGITALE CHE OPERA PER IL CONTRASTO AL DIGITAL DIVIDE per collaborazione nella costruzione dei percorsi didattici volta alla condivisione delle competenze e nella formazione per le famiglie.</p> <p>Il Gruppo sarà costituito da bambini di 5 anni, con ricaduta in orario curricolare su tutti gli altri.</p> <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Includere tutte le diversità presenti nel gruppo. • Acquisire nuove possibilità espressive e comunicative. • sviluppare capacità logiche • suscitare nei bambini l'interesse verso nuovi codici • favorire la collaborazione e il lavoro in gruppo al fine di utilizzare al massimo la conoscenza e le abilità di ognuno • potenziare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione • favorire lo sviluppo cognitivo, stimolando i diversi stili di apprendimento <p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • promuovere un approccio propositivo che consenta di provare, sperimentare , verificare percorsi che vedano nel computer e nei media una risorsa • abituare il bambino a codificare e decodificare messaggi iconici, grafici, suoni e multimediali arricchendo il vocabolario di una specifica terminologia tecnologica. • Instaurare un rapporto creativo con l'informatica per scrivere, stampare, inserire foto, costruire immagini. <p>Ed ancora gli obiettivi sono quelli di poter usare la macchina per divertirsi in situazioni di piccolo gruppo mediante la regola dei turni, di sviluppare forme di conoscenza più ricche e diversificate, di utilizzare strumenti tecnologici per una didattica innovativa anche in presenza di bambini con difficoltà motorie e cognitive per realizzare infine un lavoro</p>



multimediale a più mani, di diventare consapevoli delle possibilità di essere connessi con il mondo.

Tematiche e Contenuti dei moduli formativi

Il progetto parte dalla conoscenza dei dispositivi elettronici di uso comune e diffuso nel mondo contemporaneo in maniera costruttiva e divertente, per familiarizzare con il software più semplice e comune e giungere alla costruzione di ipermedia con software accattivante e adeguato all'età che verranno pubblicati sul sito della scuola e su pagine di network dedicate. Attraverso la costruzione dell'ipermedia, nel quale i bambini raccontano la loro quotidianità a scuola, i bambini saranno chiamati a progettare, ricercare il materiale necessario, imparare l'uso del software adatto per costruire l'elaborato, discutere con il gruppo e gli adulti per decidere cosa inserire e come, motivare le proprie scelte, stimolare il confronto e le osservazioni, auto valutare il processo ed il prodotto

Verrà introdotto l'uso della rete, con attenzione alla consapevolezza di rischi da evitare e vincoli da rispettare, per attività di ricerca e si prevede la possibilità di creare communities virtuali con alunni di altre scuole.

Bambine e bambini saranno introdotti al pensiero computazionale, attraverso l'utilizzo di piattaforme multimediali e applicativi specifici, particolarmente adatti alla fascia d'età di riferimento. In un'ottica di interdisciplinarietà, inoltre, verranno utilizzati gli stessi anche per la creazione di brani musicali e brevi racconti a fumetti, che ne renderanno la fruizione più semplice e divertente.

Rispetto all'uso consapevole della rete, saranno proposte iniziative di formazione alle famiglie.

Metodologie e Innovatività

Nell'ambito del progetto verranno utilizzate tecniche di apprendimento innovative che catturino l'attenzione delle bambine e dei bambini e che gli permetteranno di apprendere in maniera interattiva e divertente, assecondandone le inclinazioni personali e i talenti. A tal fine verranno utilizzati metodi didattici innovativi, particolarmente indirizzati a un approccio laboratoriale, con particolare riguardo all'apprendimento cooperativo e al role playing, che aiutino i bambini sviluppare una maggiore consapevolezza e comprensione del mondo che li circonda e degli altri. Verranno introdotti alle dinamiche di lavoro in gruppo, al fine di comprendere l'importanza del rispetto dell'altro e della diversità e svilupperanno la capacità di ascolto attivo, attraverso una serie di giochi di ruolo in cui potranno imparare a mettersi nei panni degli altri e comprendere che esistono molteplici punti di vista per osservare il mondo che li circonda, in un'ottica di inclusione e tolleranza quali caratteristiche imprescindibili nel mondo multiculturale contemporaneo. Infine, saranno introdotti all'utilizzo delle nuove tecnologie attraverso attività interdisciplinari durante le quali acquisiranno rudimenti di pensiero computazionale e logico-matematico con un approccio innovativo e interattivo.

Saranno utilizzati la rete, presente in tutte le aule, i Notebook acquisiti con il PON Ambienti Digitali ed il Tavolo Interattivo già presente nella scuola.

Verifica e Valutazione

Le modalità di verifica saranno diverse:

- osservazione della partecipazione ai giochi e alle attività proposte;
- osservazione delle modalità di interazione nel gruppo;
- osservazione degli elaborati;
- ascolto delle verbalizzazioni dei bambini;
- confronto con le colleghe della sezione per verificare gli esiti della proposta

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Multimedialità
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La mia scuola in un click

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

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: Corporeità e Gioco- Bambini di 5 anni

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Corporeità e Gioco- Bambini di 5 anni



**Descrizione
modulo**

Motivazioni

Considerare i nuclei centrali del Campo di Esperienza "Il corpo in movimento" in relazione agli altri campi di esperienza presenti nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo (2012) favorisce un inquadramento delle tematiche e dei contenuti relativi a questo modulo; il fondamentale concetto: "Muoversi è il primo fattore di apprendimento" focalizza l'attenzione sull'importanza e la significatività dello sviluppo della corporeità, con particolare riferimento agli schemi motori di base che presentano la loro fase sensibile proprio nella fascia di sviluppo relativa alla scuola dell'infanzia. Camminare, correre, saltare, rotolare, lanciare, calciare, arrampicarsi (lì dove il contesto lo permette) sono aspetti fondamentali in termini di funzionalità biologica, intesa come visione integrata degli aspetti fisiologici e degli aspetti psicologici considerati in età evolutiva.

Struttura

Il Modulo si avvale della collaborazione di

MUNICIPIO I di Roma Capitale – convenzione Scuole Municipio per l'apertura delle Scuole in orario extrascolastico (Convenzione già attiva).

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA "FORO ITALICO" - per consulenza e supervisione relativamente a situazioni di monitoraggio, valutazione e approfondimenti teorico-scientifici su aspetti di psicopedagogia, pedagogia speciale e apprendimento motorio. Ricerche correlate. Incontri di formazione.

CIP COMITATO ITALIANO PARALIMPICO - collaborazione finalizzata all'approfondimento di tecnica, metodologia e didattica per alunni diversamente abili adeguatamente inseriti in Piani di Inclusione scolastica (Convenzione già attiva).

Il Gruppo sarà costituito da bambini di 4 e 5 anni, con ricaduta in orario curricolare su tutti gli altri.

L'elemento centrale su cui si basa il progetto è il gioco, elemento portante che permette di favorire gli aspetti motivazionali e gli aspetti qualitativi relativi a una funzionale energizzazione corporea in termini di fluidità motoria e arricchimento gestuale e coordinativo. Per fare degli esempi: giocare ad arrampicarsi come le scimmie, andare in quadrupedia come i leoni, le gazzelle o gli elefanti, saltare come i canguri, strisciare come i serpenti, rotolare come gli orsi, volare alti come le aquile, volare bassi come i passerotti e fermarsi in volo come i colibrì; e ancora, costruire le geometriche ragnatele come i ragni, saltare gli ostacoli come i cavalli, "sostenere la propria casa" come le tartarughe; e immaginando di immergersi nell'ambiente marino: tuffarsi come i delfini, ruotare come il pesce palla, avere un movimento propulsivo come la medusa, usare i tentacoli come il polpo, aggrapparsi sugli scogli e saper camminare lateralmente come i granchi, etc.; giocare rappresentando gli animali, come in quest'ambito di esempi, permette di sviluppare e affinare un'infinità di movimenti qualitativamente diversi, con la finalità di motivare e attivare in maniera efficace l'attenzione dei bambini.

In sintesi, risulta utile considerare che il gioco simbolico nell'acquisizione delle competenze nella scuola dell'infanzia può avere una funzione primaria nell'attivazione dei diversi processi di apprendimento che vanno a considerare l'intero percorso di scolarizzazione di ciascun bambino.

Specificatamente al modulo relativo all'intervento per i bambini di 5 anni si prevede una particolare attenzione al passaggio qualitativo da un approccio globale e sincretico a una capacità di differenziazione e di analisi dei dati dell'esperienza. In una sintetica presentazione risulta utile considerare lo sviluppo da una motricità grezza a una motricità fine, da una percezione spaziale globale in cui elementi e dettagli non vengono messi in relazione fra loro a una organizzazione spazio-temporale più matura e analitica (es. vicino/lontano, alto/basso, destra/sinistra), da una regolazione del comportamento poco definito in termini di chiarezza e precisione a un'autoregolazione del comportamento più responsabile e attento. In questo quadro generale è previsto uno studio sui prerequisiti funzionali ai processi di apprendimento nel delicato passaggio tra i 5 e i 7 anni, soprattutto in un'analisi che considera l'emersione dei disturbi specifici di apprendimento nei primi anni della scuola primaria.

Obiettivi formativi

- Includere tutte le diversità presenti nel gruppo
- Acquisire nuove possibilità espressive e comunicative
- favorire la collaborazione e il lavoro in squadra al fine di utilizzare al massimo la conoscenza e le abilità di ognuno



- favorire lo sviluppo globale, stimolando i diversi stili di apprendimento
- Obiettivi specifici
- Valorizzare l'esperienza motoria nell'integrazione dei diversi linguaggi espressivi.
 - Arricchire il potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità.
 - Sviluppare gli schemi posturali e motori di base integrati con l'insieme dello sviluppo delle capacità motorie.
 - Migliorare la capacità di orientarsi nello spazio.
 - Favorire la sensibilità all'ascolto musicale integrato a esperienze di espressione corporea e sviluppare la capacità di ritmizzazione in attività corali e in sincronia con la musica.
 - Attivare aspetti metodologici e didattici che favoriscono la multisensorialità e la multicanalità nella creazione di Piani di Inclusione Scolastica.
 - Favorire la relazione tra bambini attraverso esperienze comunicative non verbali basate sulla ricerca di un "dialogo tonico".
 - Trasmettere i principi di base relativi alla cura del proprio corpo finalizzati a una ricerca funzionale ed efficace per il raggiungimento del benessere psico-fisico.

Metodologia

La forma di attività principale, come è già stato sottolineato, sarà costituita dal gioco; attraverso questa esperienza il bambino, infatti, può conoscere, comprendere e sperimentare, dando libero sfogo alle proprie abilità creative e fantastiche. Sarà quindi utile proporre ai bambini tutte forme di gioco: da quello fantastico a quello regolamentato, da quello spontaneo a quello strutturato, ecc. ; andremo a proporre attività vissute in forma ludica, preoccupandoci che suscitino nei bambini partecipazione, entusiasmo ed atteggiamenti di ricerca personale. La funzione dell'insegnante è fondamentalmente quella di creare per il bambino le condizioni di lavoro stimolanti e un clima psicologico favorevole e accattivante, aiutandolo a sviluppare le sue dotazioni native dal punto di vista motorio, a trovare forme espressivo/comunicative personali, a consolidare il senso di sicurezza, autostima e autoefficacia (self-efficacy), ma, soprattutto, a maturare il senso dell'identità personale, dell'autonomia e della cittadinanza attiva.

Verifica e Valutazione

Nella creazione di un contesto esperienziale e di apprendimento in cui vengono valorizzate scelte metodologiche che considerano una didattica laboratoriale, il monitoraggio in itinere prevede attente ed elaborate osservazioni del comportamento con analisi dei linguaggi verbali e non-verbali espresse dai bambini. È prevista la creazione di un report che considera l'analisi della documentazione con riprese video effettuate durante il percorso formativo.

La rendicontazione finale prevede una serie di azioni mirate a una scalabilità e replicabilità intesa come valorizzazione delle buone pratiche funzionali a Piani di Miglioramento utili tanto alla scuola, quanto al territorio in una visione sociale più allargata:

A partire dall'uso della documentazione come contributo per la realizzazione della mostra finale scolastica, sono previsti saggi e lezioni aperte con i genitori, integrate ad appositi incontri ideati e inseriti nella generale pianificazione Scuola-Famiglia.

Il materiale elaborato nella realizzazione del report diverrà oggetto di studio in appositi contesti come all'interno di commissioni quali quella sulla "continuità" e sulla "inclusività", oltre a specifici contesti di studio e di ricerca scolastici e universitari. Inoltre, è previsto un utilizzo del report come riferimento operativo nella Formazione per gli insegnanti.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Corporeità e Gioco- Bambini di 5 anni

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

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: Corporeità e Gioco-Bambini di 4 anni

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Corporeità e Gioco-Bambini di 4 anni



**Descrizione
modulo**

Motivazioni

Considerare i nuclei centrali del Campo di Esperienza "Il corpo in movimento" in relazione agli altri campi di esperienza presenti nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo (2012) favorisce un inquadramento delle tematiche e dei contenuti relativi a questo modulo; il fondamentale concetto: "Muoversi è il primo fattore di apprendimento" focalizza l'attenzione sull'importanza e la significatività dello sviluppo della corporeità, con particolare riferimento agli schemi motori di base che presentano la loro fase sensibile proprio nella fascia di sviluppo relativa alla scuola dell'infanzia. Camminare, correre, saltare, rotolare, lanciare, calciare, arrampicarsi (lì dove il contesto lo permette) sono aspetti fondamentali in termini di funzionalità biologica, intesa come visione integrata degli aspetti fisiologici e degli aspetti psicologici considerati in età evolutiva.

Struttura

Il Modulo si avvale della collaborazione di

MUNICIPIO I di Roma Capitale – convenzione Scuole Municipio per l'apertura delle Scuole in orario extrascolastico (Convenzione già attiva).

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA "FORO ITALICO" - per consulenza e supervisione relativamente a situazioni di monitoraggio, valutazione e approfondimenti teorico-scientifici su aspetti di psicopedagogia, pedagogia speciale e apprendimento motorio. Ricerche correlate. Incontri di formazione.

CIP COMITATO ITALIANO PARALIMPICO - collaborazione finalizzata all'approfondimento di tecnica, metodologia e didattica per alunni diversamente abili adeguatamente inseriti in Piani di Inclusione scolastica (Convenzione già attiva).

Il Gruppo sarà costituito da bambini di 4 e 5 anni, con ricaduta in orario curricolare su tutti gli altri.

L'elemento centrale su cui si basa il progetto è il gioco, elemento portante che permette di favorire gli aspetti motivazionali e gli aspetti qualitativi relativi a una funzionale energizzazione corporea in termini di fluidità motoria e arricchimento gestuale e coordinativo. Per fare degli esempi: giocare ad arrampicarsi come le scimmie, andare in quadrupedia come i leoni, le gazzelle o gli elefanti, saltare come i canguri, strisciare come i serpenti, rotolare come gli orsi, volare alti come le aquile, volare bassi come i passerotti e fermarsi in volo come i colibrì; e ancora, costruire le geometriche ragnatele come i ragni, saltare gli ostacoli come i cavalli, "sostenere la propria casa" come le tartarughe; e immaginando di immergersi nell'ambiente marino: tuffarsi come i delfini, ruotare come il pesce palla, avere un movimento propulsivo come la medusa, usare i tentacoli come il polpo, aggrapparsi sugli scogli e saper camminare lateralmente come i granchi, etc.; giocare rappresentando gli animali, come in quest'ambito di esempi, permette di sviluppare e affinare un'infinità di movimenti qualitativamente diversi, con la finalità di motivare e attivare in maniera efficace l'attenzione dei bambini.

In sintesi, risulta utile considerare che il gioco simbolico nell'acquisizione delle competenze nella scuola dell'infanzia può avere una funzione primaria nell'attivazione dei diversi processi di apprendimento che vanno a considerare l'intero percorso di scolarizzazione di ciascun bambino.

Obiettivi formativi

- Includere tutte le diversità presenti nel gruppo
- Acquisire nuove possibilità espressive e comunicative
- favorire la collaborazione e il lavoro in squadra al fine di utilizzare al massimo la conoscenza e le abilità di ognuno
- favorire lo sviluppo globale, stimolando i diversi stili di apprendimento

Obiettivi specifici

- Valorizzare l'esperienza motoria nell'integrazione dei diversi linguaggi espressivi.
- Arricchire il potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità.
- Sviluppare gli schemi posturali e motori di base integrati con l'insieme dello sviluppo delle capacità motorie.
- Migliorare la capacità di orientarsi nello spazio.
- Favorire la sensibilità all'ascolto musicale integrato a esperienze di espressione corporea e sviluppare la capacità di ritmizzazione in attività corali e in sincronia con la musica.
- Attivare aspetti metodologici e didattici che favoriscono la multisensorialità e la multicanalità nella creazione di Piani di Inclusione Scolastica.



- Favorire la relazione tra bambini attraverso esperienze comunicative non verbali basate sulla ricerca di un "dialogo tonico".
- Trasmettere i principi di base relativi alla cura del proprio corpo finalizzati a una ricerca funzionale ed efficace per il raggiungimento del benessere psico-fisico.

Metodologia

La forma di attività principale, come è già stato sottolineato, sarà costituita dal gioco; attraverso questa esperienza il bambino, infatti, può conoscere, comprendere e sperimentare, dando libero sfogo alle proprie abilità creative e fantastiche. Sarà quindi utile proporre ai bambini tutte forme di gioco: da quello fantastico a quello regolamentato, da quello spontaneo a quello strutturato, ecc. ; andremo a proporre attività vissute in forma ludica, preoccupandoci che suscitino nei bambini partecipazione, entusiasmo ed atteggiamenti di ricerca personale. La funzione dell'insegnante è fondamentalmente quella di creare per il bambino le condizioni di lavoro stimolanti e un clima psicologico favorevole e accattivante, aiutandolo a sviluppare le sue dotazioni native dal punto di vista motorio, a trovare forme espressivo/comunicative personali, a consolidare il senso di sicurezza, autostima e autoefficacia (self-efficacy), ma, soprattutto, a maturare il senso dell'identità personale, dell'autonomia e della cittadinanza attiva.

Verifica e Valutazione

Nella creazione di un contesto esperienziale e di apprendimento in cui vengono valorizzate scelte metodologiche che considerano una didattica laboratoriale, il monitoraggio in itinere prevede attente ed elaborate osservazioni del comportamento con analisi dei linguaggi verbali e non-verbali espresse dai bambini. È prevista la creazione di un report che considera l'analisi della documentazione con riprese video effettuate durante il percorso formativo.

La rendicontazione finale prevede una serie di azioni mirate a una scalabilità e replicabilità intesa come valorizzazione delle buone pratiche funzionali a Piani di Miglioramento utili tanto alla scuola, quanto al territorio in una visione sociale più allargata:

A partire dall'uso della documentazione come contributo per la realizzazione della mostra finale scolastica, sono previsti saggi e lezioni aperte con i genitori, integrate ad appositi incontri ideati e inseriti nella generale pianificazione Scuola-Famiglia.

Il materiale elaborato nella realizzazione del report diverrà oggetto di studio in appositi contesti come all'interno di commissioni quali quella sulla "continuità" e sulla "inclusività", oltre a specifici contesti di studio e di ricerca scolastici e universitari. Inoltre, è previsto un utilizzo del report come riferimento operativo nella Formazione per gli insegnanti.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	15 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Corporeità e Gioco-Bambini di 4 anni

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 €



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 IC CLAUDIO ABBADO
(RMIC8GW005)

Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €



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: Bambini in azione

--	--



Descrizione progetto

Il progetto vuole utilizzare situazioni esperenziali e stimolanti, per migliorare la motivazione allo studio delle discipline scientifiche e matematiche, scoprire un metodo di studio, recuperare ed ampliare conoscenze ed abilità di base, usare un linguaggio chiaro e corretto utilizzando in maniera appropriata i termini scientifici, proporre attività didattiche inclusive, con interventi calibrati per il raggiungimento degli obiettivi comuni.

La scelta di laboratori scientifici diffusi, a carattere digitale e/o manipolativo, nasce dall'esigenza di creare ambienti-stimolo per avvicinare la dimensione dell'allievo a quella del sapere scientifico, progettando e costruendo insieme conoscenze e raggiungendo abilità e competenze. Il laboratorio permette, in quanto 'luogo delle idee quantitative' di graduare le esperienze e la loro difficoltà e soddisfa l'esigenza:

- di offrire un approccio motivante e coinvolgente per gli allievi, partendo dalle conoscenze pregresse per condurli dall'intuizione alla scoperta con coinvolgimento sul piano sensoriale, percettivo e emotivo.

- di rispettare l'oggettività dei risultati scientifici e di guidare gli alunni gradualmente dall'osservazione qualitativa e dalla descrizione (anche a parole) alla ricerca di regolarità, alla misura e alla modellizzazione.

Consente inoltre di affrontare esperienze di scienze (biologia, chimica, fisica) e di matematica (misure, classificazioni, rappresentazioni grafiche, proporzioni, simmetrie, numeri, ...) oltre a perseguire l'acquisizione della competenza trasversale del Problem Solving.

Il progetto si avvale di attrezzature di laboratorio, e di un software specifico, elaborato per i primi moduli dal dottor Leonardo Guidoni (Professore Associato presso il Dipartimento di Scienze Fisiche e Chimiche dell'Università de L'Aquila), implementabile ulteriormente, che in modo ludico, con i meccanismi dei giochi di tipo sandbox, diffusissimi tra gli allievi, collega gli ostacoli del gioco alla soluzione di quesiti matematici.

In proposito si precisa:

I cosiddetti videogiochi "sandbox" offrono la possibilità di interagire in un ambiente tridimensionale mettendo a disposizione del giocatore una serie di strumenti per modificare ed interagire con il mondo virtuale. In questa tipologia di videogiochi appartiene anche Minecraft, molto popolare tra i ragazzi della scuola primaria e media inferiore e che ha venduto in tutto il mondo più di 120 milioni di copie. Esistono ad oggi numerose applicazioni di questi videogiochi a scopo educativo che fanno leva sul coinvolgimento degli alunni grazie all'ambiente di gioco creativo e a loro familiare.

Nel presente modulo saranno proposti alcuni strumenti ludici, ossia "mini-giochi" educativi le cui regole si basano su concetti chiave logico-matematici dei curricula delle classi quarta e quinta. L'alunno avrà quindi modo di vedere realizzati nel mondo virtuale rappresentazioni geometriche che possano facilitare la comprensione dei diversi argomenti curriculari.

A titolo di esempio, per quanto riguarda le frazioni, si ha la possibilità di "creare" a partire dalla rappresentazione numerica della frazione la corrispondente rappresentazione geometrica, che consiste in una colonna di altezza unitaria suddivisa in parti uguali e colorata opportunamente.

Per questo argomento i mini-giochi consistono nel far passare dalla rappresentazione numerica alla rappresentazione geometrica e viceversa. Gli alunni impareranno quindi a riconoscere anche visivamente le rappresentazioni delle frazioni e ad identificarne rapidamente numeratore e denominatore. Verranno proposti inoltre analoghi mini-giochi sulle frazioni improprie e sugli argomenti di simmetria e probabilità. Ad ogni mini-gioco è associato un punteggio che è associabile individualmente ad ogni alunno. Tale sistema permette di poter seguire i progressi individuali e di stimolare ulteriormente il raggiungimento degli obiettivi.

L'ambiente educativo di sviluppo si basa sul software Minetest, che è completamente gratuito ed ha un codice aperto multi-piattaforma (Mac, Windows e Linux). L'utilizzo di un codice libero offre la grande opportunità di permettere agli alunni di utilizzare questi strumenti non solo a scuola ma anche a casa propria senza costi aggiuntivi.

"Bambini in azione" inoltre si avvale della collaborazione dei Genitori che, nell'ambito del Progetto del PTOF "Tesoro per la scuola - le famiglie donano il tempo", mettono a disposizione le proprie competenze scientifiche nelle attività didattiche, sia per la programmazione che per la realizzazione.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La maggior parte degli alunni, pur appartenendo ad una fascia socio-economica medio-alta e ricevendo molteplici stimoli dal sistema formativo informale e non formale, presenta, secondo stime effettuate dall'Ufficio Studi di Roma Capitale sulla base degli indicatori di malessere urbano, 'un alto tasso di disagio immateriale e di difficoltà relazionale'.

Ciò comporta per i bambini un potenziale disagio relazionale che, accanto ai problemi legati ai ritmi frenetici propri del nostro tempo, tende a riversarsi nell'ambiente scolastico e determina spesso la necessità di supporto nell'attenzione e nell'apprendimento, con modalità innovative che facciano leva in ambito socio-affettivo ed emozionale.

L'assegnazione, poi, al nostro Istituto del CTI e dello Sportello per l'Autismo, ha attratto molti iscritti con DSA (42) ed alunni diversamente abili (74), soprattutto con disturbi dello Spettro Autistico.

In relazione alle caratteristiche dell'utenza si evidenziano quindi specifici bisogni degli alunni che sono alla base dei percorsi educativi strutturati dalla Scuola, in orario scolastico e extrascolastico, con particolare riferimento alla necessità di rendere stimolanti e motivanti azioni di recupero e consolidamento delle competenze di base.

Tali percorsi tengono conto delle caratteristiche di ambienti, attrezzature e infrastrutture presenti nell'Istituto, interamente cablate e con aule mobili che consentono ad ogni classe di trasformarsi in un laboratorio con differenti valenze.

Obiettivi del progetto

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

Il percorso progettuale si propone di raggiungere i seguenti obiettivi:

- Stimolare la motivazione, la curiosità verso il sapere e la creatività promuovendo processi attivi di apprendimento
- Organizzare il proprio modo di ragionare, argomentare, affrontare problemi
- Utilizzare un linguaggio sempre più chiaro, preciso e corretto
- Condurre un'osservazione ordinata rispettando le regole stabilite
- Progettare ed immaginare possibili soluzioni ai problemi che si presentano
- Imparare a verificare e ad analizzare criticamente i risultati ottenuti in una qualsiasi attività
- Ricercare e utilizzare conoscenze teoriche in contesti pratici sviluppando capacità analitiche e deduttive
- Promuovere la consapevolezza e l'utilizzo dei metodi propri dell'indagine scientifica
- Osservare, raccogliere dati e rappresentarli
- Raccordare l'indagine matematica e scientifica a reali contesti quotidiani
- Stimolare il ragionamento per attivare percorsi di conoscenza autonomi
- Ridefinire l'ambiente di apprendimento creando spazi laboratorio diffusi che consentano di attivare percorsi di ricerca-azione
- Promuovere lo scambio, il confronto tra pari, la costruzione collaborativa di modelli di interpretazione della realtà
- Costruire competenze matematiche e scientifiche a partire dall'apprendimento informale in contesti laboratoriali

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

Gli alunni presentano un buon bagaglio di conoscenze e abilità maturate in ambiente familiare ed extrascolastico. Vi è un gran numero di bambini DSA, altri diversamente abili, soprattutto autistici, altri BES (vedi Contesto di riferimento). In relazione pertanto alle caratteristiche dell'utenza, si evidenzia la necessità di attivare strategie di apprendimento innovative e stimolanti e di ampliare l'offerta formativa per superare le difficoltà, considerando l'inclusione come un processo dinamico di sviluppo che ha alla base la valorizzazione delle peculiarità degli alunni. In particolare la scelta di preferire un percorso progettuale di taglio scientifico nasce dalla consapevolezza che la matematica e le scienze, si prestano ad attività laboratoriali dove è importante la manualità per promuovere gli apprendimenti e gli allievi sono immersi in esperienze concrete.

Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria. Ai moduli parteciperanno gruppi individuati in base alle specifiche esigenze rilevate dai docenti con le procedure valutative che la scuola, per dare omogeneità alla sua azione valutativa, ha definito con uno specifico protocollo (pagina del sito: <http://www.icclaudioabbado.gov.it/file/protocollodivalutazioneprimaria.pdf>), ma la ricaduta sarà su tutti gli alunni della scuola, grazie alle azioni di formazione e autoaggiornamento che la scuola ha già previsto nel suo piano di formazione, con particolare riferimento alle metodologie didattiche innovative.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

La scuola già garantisce l'apertura oltre l'orario scolastico, per attività pomeridiane o estive.

E' per questo favorita dall'indirizzo musicale della scuola secondaria di I grado, con l'apertura pomeridiana già organizzata per le attività curricolari di strumento musicale e dell'orchestra, cui provvedono i collaboratori scolastici in servizio.

Analogamente nel plesso della scuola primaria i Collaboratori Scolastici in servizio provvedono all'apertura pomeridiana almeno un giorno a settimana per le attività di programmazione.

Inoltre la Convenzione Scuole Aperte, con i Municipio I di Roma Capitale (vedi collaborazioni con altri soggetti del territorio) è finalizzata a favorire l'utilizzo di locali e attrezzature anche oltre l'orario curricolare.

Infine, nella procedura negoziale di assegnazione delle attività ad Associazioni e/o Esperti, viene specificatamente introdotto nell'Avviso Pubblico l'obbligo per l'aggiudicatario, senza ulteriori oneri per la scuola, di provvedere a vigilanza e pulizie, prevedendo anche sanzioni in caso di inadempienza.

In caso le risorse suddette non si rivelino del tutto sufficienti per l'attuazione del Progetto PON, si ricorrerà al FIS, Fondo dell'Istituzione Scolastica, per ore di straordinario per cui si è acquisita la disponibilità.

Le attività si svolgeranno in orario pomeridiano, nei giorni di lezione, o in periodo estivo.

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

Il progetto si avvale della collaborazione di:

Municipio I di Roma Capitale, attraverso la convenzione 'Scuole Aperte', volta all'apertura delle Scuole in orario extrascolastico ed all'ampliamento dell'Offerta Formativa

Dipartimento di Biologia e Biotecnologie "Charles Darwin" Università "La SAPIENZA", per la supervisione dei contenuti e delle attività di didattica delle discipline scientifiche previste nel Progetto

Prof. Leonardo Guidoni, Professore Associato del Dipartimento di Scienze Fisiche e Chimiche dell'Università de L'Aquila, per lo sviluppo del software utilizzato nei moduli di Matematica e la supervisione al suo utilizzo

DIGICONSUM, Associazione di promozione sociale per la cittadinanza digitale, per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa

Nella scuola è poi attivo il Progetto dell'Assemblea dei Genitori 'Un Tesoro per la scuola-Le famiglie donano il tempo', con proposte di collaborazioni didattiche offerte dai genitori, secondo le specifiche competenze (link al sito: <http://www.icclaudioabbado.gov.it/1-15.htm>)

Nell'ambito di tale Progetto, il PON si avvarrà della collaborazione dei Genitori con competenze di tipo scientifico (Ricercatori e Docenti Universitari) per consulenze e partecipazioni dirette, già attivate in fase di progettazione

Inoltre si è stilata una lettera di intenti con altre Scuole del territorio, per confronto delle attività, condivisione delle Best Practices e pubblicizzazione degli esiti

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.

Il progetto è fondato sulla didattica laboratoriale, sull'apprendimento collaborativo e per problem solving e intende ripensare gli spazi scolastici come luoghi comuni di ricerca e di studio, di stimolo e crescita collettiva.

L'apprendimento si avvarrà dell'uso di materiali manipolativi (artefatti cognitivi) e di videogiochi di tipo "sandbox", appositamente sviluppati, che offrono la possibilità di interagire in un ambiente tridimensionale.

L'apprendimento collaborativo si baserà sullo scambio peer to peer, sulla collaborazione con esperti, sulla progettazione partecipata di percorsi e spazi al fine di rendere l'apprendimento consapevole e profondo. Il cooperative learning ha lo scopo di raggiungere obiettivi comuni ed aiutarsi a vicenda

Le attività saranno costruite sul Project-based-learning tramite cui si porrà molta attenzione sulla ricerca di soluzioni effettive ed operative rispetto al problema di partenza (problem solving).

In questa prospettiva, l'uso di tecnologie e gli ambienti di apprendimento innovativi (acquisiti con il PON Ambienti Digitali e con il Progetto Ateliers Creativi), consentiranno di espandere le possibilità di apprendimento, di tutti gli studenti.

Ci si attende che la scuola, unitamente alle famiglie, impari dal progetto ad essere una "comunità che apprende" e diventi laboratorio di formazione in cui il nucleo fondante di riferimento è l'apprendimento attivo e la costruzione del saper fare e del sapere agito.

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto sposa la mission dell'Istituto Comprensivo esplicitata nel PTOF:

-ponendo al centro lo sviluppo integrale e integrato della persona in una prospettiva di apprendimento permanente, in un'ottica di cooperazione, solidarietà e cittadinanza attiva e consapevole

-sviluppando l'attività progettuale, anche negli orari e nei periodi di sospensione delle lezioni, con attività coerenti con l'offerta formativa aperte al territorio.

A tal fine pone al centro la persona che apprende e il suo benessere riconoscendo e valorizzando la diversità di ognuno quale arricchimento per una crescita comune.

Il progetto punta ad innovare la prassi didattica anche attraverso l'introduzione di innovazioni tecnologiche e didattiche, rese possibili grazie alle infrastrutture e attrezzature acquisite con i PON WLAN -WIFI e Ambienti Digitali e con il Progetto Ateliers Creativi.

Tutte le attività del percorso sono progettate in coerenza con il curricolo verticale e entrano a pieno titolo nelle progettazioni annuali. Fanno riferimento inoltre ai progetti elencati alla voce 'Progetti collegati della Scuola'.

Si pongono inoltre in coerenza con il Piano di Formazione che prevede di promuovere l'arricchimento della professionalità docente e la sua valorizzazione attraverso azioni specifiche sulla didattica laboratoriale e metodologie innovative



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 IC CLAUDIO ABBADO
(RMIC8GW005)

Inclusività

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

Le attività saranno progettate e realizzate in ottica inclusiva valorizzando la diversità, utilizzando un approccio globale al curricolo ispirato a valori della responsabilità e del bene comune e promuovendo il senso di comunità e appartenenza. Con la metodologia del peer tutoring alcuni alunni svolgeranno la funzione di facilitatori dell'apprendimento a favore di coetanei e, attraverso esperienze collaborative, si potranno stimolare relazioni sociali positive nella scuola, come prevenzione al rischio di assenteismo, abbandono scolastico e bullismo

Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'inclusive education, l'inclusione di studenti con disabilità, BES o diversamente svantaggiati, attraverso esperienze collaborative, per cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati

La qualità delle relazioni è favorita dall'allestimento di ambienti laboratoriali condivisi, all'interno dei quali le scelte strategiche e metodologiche, garantiscono a tutti un miglior accesso ai saperi.

È nella creazione di questo contesto educativo che l'approccio integrato e globale mediante classificazione ICF, con tutte le sue valenze progettuali e innovative, e per cui si è formato il 100% dei docenti della scuola, trova concretezza e fondamenti per una ricerca attiva che ha permesso all'Istituto di diventare sede di CTI e uno dei poli nazionali dello "Sportello dell'Autismo".

Impatto e sostenibilità

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

La progettualità innovativa registrerà un impatto sia a livello di didattica, migliorandone la qualità, sia a livello di Funzione Docente.

Nell'ottica di didattica per competenze utilizzata dall'Istituto, è previsto l'uso di: griglie di osservazione per indicatori di competenza, biografia cognitiva anche attraverso la redazione di un diario di bordo.

Si prevede l'osservazione dello sviluppo e della maturazione delle competenze in riferimento al profilo dello studente attraverso il quale i docenti potranno verificare la validità dell'azione intrapresa.

Si prevede di raccogliere le aspettative iniziali di studenti, docenti e famiglie attraverso un semplice questionario di gradimento per gli alunni frequentanti, basato sui 'like', questionari in modalità on line per le famiglie, focus group per i docenti e confrontarle in itinere e al termine del processo con il gradimento delle attività svolte, in collaborazione con i partners del progetto.

Nelle azioni specifiche previste nel PTOF relativamente alla continuità tra gli ordini di scuola, sarà in particolare monitorato l'impatto sulle competenze di ingresso registrate all'inizio della scuola secondaria.

Si prevede inoltre un monitoraggio della frequenza di utilizzo dei diversi spazi per verificare l'impatto sull'intera comunità scolastica.

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 vuole proporre moduli riproducibili e esportabili, anche per le soluzioni organizzative, e diffondere contestualmente le pratiche elaborate alle varie classi dell'Istituto.

Pertanto al termine del progetto è prevista la presentazione degli esiti e dei prodotti elaborati attraverso report resi fruibili nelle piattaforme e network più diffusi, che consentano la riproducibilità dell'esperienza e la diffusione delle buone pratiche, ed attraverso la pubblicazione sul sito Internet della scuola.

Si prevede in particolare la pubblicazione e diffusione di School Kit, come linee guida flessibili e modello esemplificativo per le scuole, per la diffusione del progetto e per facilitare l'effetto germinativo.

Il progetto ed i moduli in esso presentati entreranno nell'Offerta Formativa della scuola anche per i successivi anni scolastici.

Si sottolinea la caratteristica ampliabile e scalabile del software specifico, programmato dal professor Guidoni per i Moduli di Matematica.

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

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

L'Istituto ha una forte storia di partecipazione dei genitori alla vita scolastica, da tempo l'Assemblea dei genitori della scuola ha promosso il progetto "Tesoro per la scuola" attraverso il quale gli stessi mettono a disposizione di docenti e studenti le loro conoscenze e competenze professionali.

Il progetto in oggetto si inserisce in questo contesto ed è stato elaborato con la collaborazione di genitori esperti in discipline scientifiche e matematiche che si mettono a disposizione anche per l'attuazione dello stesso.

Gli studenti stessi parteciperanno direttamente alla progettazione e costruzione degli ambienti così come alla pianificazione delle attività in modo da rendere il percorso più vicino alle loro esigenze e aspettative (tali aspetti verranno indagati attraverso il questionario iniziale e le rilevazioni finali).



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
Educazione Alimentare Scuola Primaria	15	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Educazione-Alimentare-Scuola-Primaria.htm
Educazione Ambientale Scuola Primaria: Le 4 ERRE dell'Ambiente	15	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Educazione-Ambientale-Le-4-ERRE-dell-Ambiente.htm
Educazione Ambientale Scuola Secondaria: Le 4 ERRE dell'Ambiente	15	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Educazione-Ambientale-Scuola-Secondaria.htm
Giochi Matematici Secondaria di I grado	15	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Giochi-Matematici-Secondaria-di-I-Grado.htm
Giochi matematici Primaria	15	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-curricolare-Giochi-matematici-Primaria.htm
L'Ora del Coding: lo Sbarco dei Mille	17	http://www.icclaudioabbado.gov.it/L-Ora-del-Coding-Lo-Sbarco-dei-Mille.htm
PROGETTI IN ORARIO EXTRASCOLASTICO A CURA DEI DOCENTI DELLA SCUOLA	18	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Progetti-Approvati.htm
PROGETTI IN ORARIO EXTRASCOLASTICO A CURA DI ESPERTI ESTERNI	18	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Progetti-Approvati.htm
Recupero Competenze di Matematica	18	http://www.icclaudioabbado.gov.it/Recupero-Competenze-di-Matematica.htm
Un Tesoro per la Scuola - Le famiglie donano il tempo	9	http://www.icclaudioabbado.gov.it/1-15.htm

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. egato
Supervisione dei contenuti e delle attività di didattica delle discipline scientifiche previste nel Progetto	1	Dipartimento di Biologia e Biotecnologie "Charles Darwin" - Università di Roma "Sapienza"	Dichiarazione di intenti	1852	05/05/2017	Sì



PROMOZIONE DEI PROGETTI PROPOSTI TRA LA CITTADINANZA E COORDINAMENTO DEGLI STESSI CON LE ALTRE ATTIVITÀ DEL TERRITORIO, PARTECIPAZIONE AGLI EVENTI DI VISIBILITÀ' E PUBBLICIZZAZIONE DEI PROGETTI E DEI LORO ESITI,OLTRE OVVIAMENTE ALLO SVOLGIMENTO DELLE COMPETENZE DI LEGGE DELL'ENTE LOCALE RELATIVE ALLE SCUOLE	1	MUNICIPIO I ROMA CAPITALE	Dichiarazione di intenti	1934	10/05/2017	Si
Potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa; collaborazione, a titolo gratuito, alla costruzione condivisa dei percorsi didattici.	1	Digiconsum	Accordo	1913	09/05/2017	Si
Sviluppo software educativo e supervisione al suo utilizzo	1	Università degli Studi dell'Aquila	Dichiarazione di intenti	1936	10/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
- confrontare i rispettivi approcci innovativi che mettano al centro l'alunno e i suoi bisogni e valorizzino gli stili di apprendimento e lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base, - Effettuare attività comuni di Autoaggiornamento, - Condividere best practices e le iniziative di loro pubblicizzazione e divulgazione, nella condivisione delle competenze e dei risultati didattici dei percorsi formativi oggetto del PON "COMPETENZE DI BASE IN CHIAVE INNOVATIVA, A SUPPORTO DELL'OFFERTA FORMATIVA, con azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, ecc.) con particolare riferimento al primo e al secondo ciclo ';	RMIC846009 'PIO LA TORRE' RMIC8GV009 I.C. VIA S.C.DONATI RMIC847005 IC P.ZZA BORGONCINI DUCA, 5 RMIC8GR00L IC PABLO NERUDA RMIC8G300N IC VIA F. BORROMEO RMIC819001 REGINA ELENA	2007	12/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Frazioni in gioco - I Gruppo	€ 5.682,00
Simmetria: una chiave di lettura della realtà - I Gruppo	€ 5.682,00
Giocare con il probabile... e dintorni - I Gruppo	€ 5.082,00
Frazioni in gioco - II Gruppo	€ 5.682,00
Giocare con il probabile... e dintorni - II Gruppo	€ 5.682,00
Simmetria: una chiave di lettura della realtà - II Gruppo	€ 5.682,00
Sapere, fare, gestire	€ 5.682,00
La Scienza... è servita!	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Frazioni in gioco - I Gruppo

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Frazioni in gioco - I Gruppo
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE DEL MODULO</p> <p>Motivazioni: Secondo le Indicazioni Nazionali, la matematica, le scienze e la tecnologia, studiano e propongono modi di pensare, artefatti, esperienze, linguaggi e modi di agire che oggi coincidono profondamente su tutte le dimensioni della vita quotidiana, individuale e collettiva.</p> <p>Avviare un bambino alla conoscenza scientifica, significa quindi, assecondare la sua naturale curiosità verso il mondo che lo circonda e offrirgli così, un metodo efficace di osservazione e di analisi. Questo è l'obiettivo principe del modulo: quello di costruire le basi per l'acquisizione del metodo sperimentale che si andrà delineando gradatamente negli anni e che troverà compimento nei successivi gradi della formazione scolastica. Le frazioni, come e più di altri argomenti, si prestano a collegare la matematica a situazioni concrete e a spiegare come le notazioni e le regole siano nate proprio da necessità dell'uomo; si prestano inoltre all'approccio operativo, manuale e laboratoriale, ma anche all'approccio ludico. L'approccio ludico sarà anche motivante con l'utilizzo del software di tipo Sandbox messo a disposizione della scuola ed elaborato dal Prof. Guidoni, Professore Associato del Dipartimento di Scienze Fisiche e Chimiche dell'Università dell'Aquila, che consente di operare in modo costruttivo (modalità tipo Lego) utilizzando le nuove tecnologie con tipologia di videogioco.</p> <p>Struttura: La didattica laboratoriale servirà per avvicinare i ragazzi a una matematica più collegata alla vita di tutti i giorni, esplorando il mondo che ci circonda e cercando di sviluppare capacità osservative e particolari modalità di rappresentazione della realtà naturale e</p>



artistica.

Al di là della componente motivazionale, volta a creare maggiore interesse e coinvolgimento nei ragazzi, verranno attivati percorsi di ricerca che permetteranno l'introduzione a particolari concettualizzazioni matematiche. Altrettanto importante è che i ragazzi acquisiscano o affinino la capacità di descrivere la realtà e, in un certo senso, di "raccontare la matematica": questa abilità è un passaggio fondamentale dell'apprendimento, successivo alla fase di osservazione, e che NON ne è automatica conseguenza. In generale, l'aver capito i concetti, le proprietà, le "regole del gioco" non si traduce automaticamente in una facilità nel descrivere tutto ciò ai compagni: per raggiungere questo obiettivo occorre insistere con attività che siano a ciò esplicitamente finalizzate. In particolare ciò vale in campo matematico, dove l'aspetto della descrizione e del linguaggio diventa cruciale

Obiettivi formativi

Accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola attraverso l'introduzione e l'utilizzo di metodologie e strumenti didattici innovativi

Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze trasversali di ambito

Sviluppare il pensiero computazionale e la sua creatività digitale

Promuovere e favorire l'esplorazione e la scoperta al fine di suscitare la passione per la ricerca

Favorire l'apprendimento sotto forma di "sapere come fare"

Imparare ad osservare, esplorare e manipolare le forme più semplici degli oggetti

Rielaborare ed esprimere verbalmente e graficamente i fenomeni osservati

Costruire il proprio sapere, comunicare le proprie scoperte, interiorizzare le nozioni apprese.

Essere in grado di trasferire conoscenze specifiche in settori diversi.

Saper ipotizzare, calcolare e dedurre.

Organizzarsi per lavorare nel gruppo.

Interagire e collaborare in maniera costruttiva per realizzare obiettivi comuni.

Rafforzare l'autostima, attraverso lo scambio di conoscenze e competenze fra pari.

Acquisire un metodo di studio che implichi un procedere "per problemi", utilizzando l'errore per elaborare strategie in modo creativo.

Obiettivi operativi

Apprendere il concetto di frazione.

Saper operare con le frazioni.

Saper riconoscere le frazioni in altri ambiti disciplinari o di vita e saper utilizzare con esse le conoscenze ed abilità apprese

Approfondire il legame tra frazioni e notazione decimale

Analizzare i testi per verificarne la coerenza linguistica e la correttezza sul piano matematico.

Lavorare sull'errore e leggerlo in chiave positiva, come strumento per arrivare alla soluzione.

Individuare possibili collegamenti sul concetto di frazione fra la matematica e le altre discipline.

Utilizzare percorsi tecnologici e multimediali per l'acquisizione delle competenze.

Metodologia

Gli alunni saranno coinvolti in attività ludico-didattiche di tipo innovativo e non solo, attraverso l'uso di tecnologie e materiali di recupero. Gli studenti parteciperanno ad attività altamente inclusive che permetterà loro di avvicinarsi all'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente.

La modalità metacognitiva (secondo i principi del Prof: Feuerstein) sarà finalizzata a sviluppare il potenziale conoscitivo per fornire agli studenti le occasioni, i contesti, gli strumenti e le strategie per "imparare a imparare": per usare in modo efficace le conoscenze e per costruirne di nuove. Utilizzando i principi del cooperative learning si faranno lavorare i ragazzi in gruppi eterogenei e con vari materiali si creeranno percorsi didattici in grado di legare il sapere teorico a quello pratico, puntando su percorsi esperienziali legati a problematiche quotidiane affrontate e risolte con la matematica.



Utilizzando il coding ed il software sviluppato dal dottor Leonardo Guidoni di tipo Sndbox, si creeranno modelli che potranno essere animati e controllati dai ragazzi generando così filmati e/o foto.

Successivamente le attività proposte nel laboratorio potranno essere documentate e filmate per creare un database all'interno dell'Istituto per facilitare e condividere lo scambio di esperienze affrontate nelle varie lezioni.

Valutazione e Verifica

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti.

L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe

La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze

La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute

La verifica e la valutazione si intendono finalizzate alla riflessione sulle personali modalità di lavoro, sugli stili di apprendimento, sulla qualità della preparazione, per conoscersi e per trovare strategie utili al miglioramento.

Durante lo svolgimento di qualsiasi attività, gli alunni saranno stimolati a riflettere su quanto stanno facendo attraverso conversazioni mirate, domande, richieste di spiegazione.

Ogni alunno avrà così la possibilità di esprimere idee ed opinioni; di imparare a spiegare le proprie rappresentazioni mentali o le procedure seguite; di confrontarsi anche coi compagni, per arricchire le proprie conoscenze o per scoprire strade alternative che potrebbe far sue.

Queste occasioni risultano momenti didatticamente importanti per i seguenti motivi: aiutano a riconoscere e valorizzare le proprie capacità, ma anche a scoprire i punti deboli; abitano a considerare gli errori come opportunità e strumento di crescita e non motivo di frustrazione e demotivazione;

stimolano l'abitudine a chiedere aiuto ai compagni o all'insegnante in caso di bisogno, senza temere il giudizio o la derisione;

allenano a riflettere sugli aspetti affettivi e metacognitivi che condizionano positivamente o negativamente gli esiti di un compito, al fine di diventare sempre più consapevoli di sé, del proprio modo di ragionare e di operare.

Tutte le attività collettive e individuali costituiscono pertanto anche un momento di verifica delle conoscenze e degli apprendimenti precedenti.

Il percorso di apprendimento verrà comunque monitorato anche con prove oggettive, per la valutazione di conoscenze ed abilità specifiche inerenti ai diversi obiettivi formativi.

Le verifiche non avranno un peso determinante nel giudizio globale, in quanto i risultati ad esse relativi dipendono non solo dalle reali conoscenze o capacità del bambino, ma anche da condizioni personali delle quali è necessario tener conto nella valutazione finale.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Frazioni in gioco - I Gruppo

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



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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Simmetria: una chiave di lettura della realtà - I Gruppo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Simmetria: una chiave di lettura della realtà - I Gruppo
Descrizione modulo	<p>Motivazioni: Secondo le Indicazioni Nazionali, la matematica, le scienze e la tecnologia, studiano e propongono modi di pensare, artefatti, esperienze, linguaggi e modi di agire che oggi coincidono profondamente su tutte le dimensioni della vita quotidiana, individuale e collettiva.</p> <p>Avviare un bambino alla conoscenza scientifica, significa quindi, assecondare la sua naturale curiosità verso il mondo che lo circonda e offrirgli così, un metodo efficace di osservazione e di analisi. Questo è l'obiettivo principe del modulo: quello di costruire le basi per l'acquisizione del metodo sperimentale che si andrà delineando gradatamente negli anni e che troverà compimento nei successivi gradi della formazione scolastica. In particolare il percorso dovrà portare l'alunno a costruire il concetto di simmetria attraverso l'osservazione dei fatti che stimolano la curiosità, l'intuizione e le attività pratiche.</p> <p>La simmetria risulta infatti, interessante perché può essere studiata a livelli di approfondimento molto diversi, dal momento che si tratta di un nodo concettuale assai profondo in matematica (e non solo in matematica!), in quanto rappresenta, nelle situazioni più disparate, una chiave di analisi e di interpretazione della realtà. L'approccio ludico sarà anche motivante con l'utilizzo del software di tipo Sandbox messo a disposizione della scuola ed elaborato dal Prof. Guidoni, Professore Associato del Dipartimento di Scienze Fisiche e Chimiche dell'Università dell'Aquila, che consente di operare in modo costruttivo (modalità tipo Lego) utilizzando le nuove tecnologie con tipologia di videogiochi.</p> <p>Struttura: La didattica laboratoriale servirà per avvicinare i ragazzi a una matematica più collegata alla vita di tutti i giorni, esplorando il mondo che ci circonda e cercando di sviluppare capacità osservative e particolari modalità di rappresentazione della realtà naturale e artistica.</p> <p>Al di là della componente motivazionale, volta a creare maggiore interesse e coinvolgimento nei ragazzi, verranno attivati percorsi di ricerca che permetteranno l'introduzione a particolari concettualizzazioni matematiche. Altrettanto importante è che i ragazzi acquisiscano o affinino la capacità di descrivere la realtà e, in un certo senso, di "raccontare la matematica": questa abilità è un passaggio fondamentale dell'apprendimento, successivo alla fase di osservazione, e che NON ne è automatica conseguenza. In generale, l'aver capito i concetti, le proprietà, le "regole del gioco" non si traduce automaticamente in una facilità nel descrivere tutto ciò ai compagni: per raggiungere questo obiettivo occorre insistere con attività che siano a ciò esplicitamente finalizzate. In particolare ciò vale in campo matematico, dove l'aspetto della descrizione e del linguaggio diventa cruciale</p>



Obiettivi formativi:

Accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola attraverso l'introduzione e l'utilizzo di metodologie e strumenti didattici innovativi
Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze trasversali di ambito
Sviluppare il pensiero computazionale e la sua creatività digitale
Promuovere e favorire l'esplorazione e la scoperta al fine di suscitare la passione per la ricerca
Favorire l'apprendimento sotto forma di "sapere come fare"
Imparare ad osservare, esplorare e manipolare le forme più semplici degli oggetti
Rielaborare ed esprimere verbalmente e graficamente i fenomeni osservati
Orientarsi nello spazio dimostrando di utilizzare consapevolmente gli indicatori spaziali
Costruire il proprio sapere, comunicare le proprie scoperte, interiorizzare le nozioni apprese.
Scoprire nell'Arte e nella Storia lo studio particolare dei movimenti geometrici

Obiettivi specifici:

Dalla topologia alle asimmetrie
La proprietà delle figure simmetriche
La funzione dell'asse
L'asse di simmetria come uno.....specchio
La funzione della simmetria
Le proprietà delle figure
Figure con uno o più assi di simmetria
Dagli assi alla perpendicolarità: dalla perpendicolarità all'angolo retto
Studio delle figure simmetriche rispetto ad un asse esterno
Ribaltamento a catena
Il movimento geometrico delle simmetrie: Uso, uguaglianze e differenze
La scoperta e l'uso delle simmetrie per produrre oggetti, animali e persone
La simmetria assiale nel mondo vegetale e animale
Le simmetrie in natura e negli oggetti d'uso comune
Completamento di simmetrie.
Significato evolutivo di simmetrie radiali (il fiocco di neve) e bilaterali.
Identificazione e descrizione delle proprietà di figure simmetriche rispetto ad un asse o un punto.
Costruzione di figure simmetriche usando riga e compasso.
Uso di software per disegnare e studiare figure simmetriche in matematica
Uso di giochi on line sulle simmetrie(www.baby.flash.com)
Acquisizione del concetto di traslazione, rotazione e ribaltamento
Uso della traslazione per muovere figure nello spazio
La traslazione le sue varianti e invarianti
La rotazione su centro o su punto
Costruire semplici origami
Osservare la simmetria di lettere, nei numeri, nelle carte da gioco, nei merletti della nonna.....
Ritagliare: esperienze pratiche di costruzione, composizione e scomposizione di figure
Confrontare e analizzare figure geometriche a partire da oggetti reali
Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e le loro invarianti
Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria) delle principali figure piane
Uso di Geogebra per la costruzione di figure
Simmetria e asimmetria nell'arte: due autori a confronto : Rothko (opera simmetrica e speculare) Kandinskij (opera asimmetrica e casuale)
Le simmetrie mozzafiato di l'Alhambra di Granada

Metodologia

Gli alunni saranno coinvolti in attività ludico-didattiche di tipo innovativo e non solo, attraverso l'uso di tecnologie e materiali di recupero. Gli studenti parteciperanno ad



attività altamente inclusive che permetterà loro di approcciare all'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente.
La modalità metacognitiva (secondo i principi del Prof: Feuerstein) sarà finalizzata a sviluppare il potenziale conoscitivo per fornire agli studenti le occasioni, i contesti, gli strumenti e le strategie per “ imparare a imparare” : per usare in modo efficace le conoscenze e per costruirne di nuove. Utilizzando i principi del cooperative learning si faranno lavorare i ragazzi in gruppi eterogenei e con vari materiali si creeranno percorsi didattici in grado di legare il sapere teorico a quello pratico, puntando su percorsi esperienziali legati a problematiche quotidiane affrontate e risolte con la matematica. Utilizzando il coding ed il software sviluppato dal dottor Leonardo Guidoni di tipo Sandbox, si creeranno modelli che potranno essere animati e controllati dai ragazzi generando così filmati e/o foto.

Successivamente le attività proposte nel laboratorio potranno essere documentate e filmate per creare un database all'interno dell'Istituto per facilitare e condividere lo scambio di esperienze affrontate nelle varie lezioni.

Valutazione e Verifica

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti.

L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe

La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze

La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute

La verifica e la valutazione si intendono finalizzate alla riflessione sulle personali modalità di lavoro, sugli stili di apprendimento, sulla qualità della preparazione, per conoscersi e per trovare strategie utili al miglioramento.

Durante lo svolgimento di qualsiasi attività, gli alunni saranno stimolati a riflettere su quanto stanno facendo attraverso conversazioni mirate, domande, richieste di spiegazione.

Ogni alunno avrà così la possibilità di esprimere idee ed opinioni; di imparare a spiegare le proprie rappresentazioni mentali o le procedure seguite; di confrontarsi anche coi compagni, per arricchire le proprie conoscenze o per scoprire strade alternative che potrebbe far sue.

Queste occasioni risultano momenti didatticamente importanti per i seguenti motivi: aiutano a riconoscere e valorizzare le proprie capacità, ma anche a scoprire i punti deboli; abitano a considerare gli errori come opportunità e strumento di crescita e non motivo di frustrazione e demotivazione;

stimolano l'abitudine a chiedere aiuto ai compagni o all'insegnante in caso di bisogno, senza temere il giudizio o la derisione;

allenano a riflettere sugli aspetti affettivi e metacognitivi che condizionano positivamente o negativamente gli esiti di un compito, al fine di diventare sempre più consapevoli di sé, del proprio modo di ragionare e di operare.

Tutte le attività collettive e individuali costituiscono pertanto anche un momento di verifica delle conoscenze e degli apprendimenti precedenti.

Il percorso di apprendimento verrà comunque monitorato anche con prove oggettive, per la valutazione di conoscenze ed abilità specifiche inerenti ai diversi obiettivi formativi.

Le verifiche non avranno un peso determinante nel giudizio globale, in quanto i risultati ad esse relativi dipendono non solo dalle reali conoscenze o capacità del bambino, ma anche da condizioni personali delle quali è necessario tener conto nella valutazione finale.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Simmetria: una chiave di lettura della realtà - I Gruppo

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Giocare con il probabile... e dintorni - I Gruppo

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Giocare con il probabile... e dintorni - I Gruppo



**Descrizione
modulo**

Motivazioni:

Secondo le Indicazioni Nazionali, la matematica, le scienze e la tecnologia, studiano e propongono modi di pensare, artefatti, esperienze, linguaggi e modi di agire che oggi coincidono profondamente su tutte le dimensioni della vita quotidiana, individuale e collettiva.

Avviare un bambino alla conoscenza scientifica, significa quindi, assecondare la sua naturale curiosità verso il mondo che lo circonda e offrirgli così, un metodo efficace di osservazione e di analisi. Questo è l'obiettivo principe del modulo: quello di costruire le basi per l'acquisizione del metodo sperimentale che si andrà delineando gradatamente negli anni e che troverà compimento nei successivi gradi della formazione scolastica. La probabilità inoltre costituisce oggi un strumento fondamentale, per prevedere, verificare intuizioni, sapere programmare e progettare. Consentendo di collegare la matematica a situazioni concrete, si presta inoltre all'approccio laboratoriale e ludico.

In più, nella nostra scuola pur avendo conseguito risultati gratificanti nelle Prove INVALSI, l'area relativa alla probabilità è risultata quella con più margini di miglioramento.

L'approccio ludico sarà anche motivante con l'utilizzo del software di tipo Sandbox messo a disposizione della scuola ed elaborato dal Prof. Guidoni, Professore Associato del Dipartimento di Scienze Fisiche e Chimiche dell'Università dell'Aquila, che consente di operare in modo costruttivo (modalità tipo Lego) utilizzando le nuove tecnologie con tipologia di videogioco.

Struttura:

Il Modulo prevede la seguente scansione di attività:

Attività di conteggio: partendo da situazioni concrete e da oggetti passare a disegni e figure e quindi a rappresentazioni simboliche con schemi di vario tipo: frecce, grafi ad albero, tabelle (Esempio: Ho 2 cappelli e 3 maschere per il viso. In quanti modi diversi mi posso mascherare?)

Giochi matematici: la dimensione ludica è particolarmente praticabile e consente un approccio attivo, con modalità di problem solving, e motivante.

Introduzione al calcolo delle probabilità: dal lancio di un singolo dado e dalle prime domande (è possibile che esca un 6?, uscirà più spesso il 2 o il 3?, ...) si cominciano a usare e commentare parole e simboli del tipo: è impossibile, è certo, 50%, ecc.

Eventi equiprobabili.

Il linguaggio: riconoscere nel linguaggio frasi di uso corrente, con contenuto probabilistico.

Definizioni di probabilità classica, frequentistica e soggettiva: attività collegate, con collegamenti alla statistica, alla logica, all'italiano, all'educazione alla cittadinanza,...

Frequenza

Probabilità semplice e composta

Rappresentazione grafica

Pallinometro

Obiettivi formativi:

Acquisizione della capacità di dimostrare e generalizzare

Acquisizione di capacità di astrarre e formalizzare

Utilizzo di metodi, modelli e strumenti matematici in situazioni di incertezza, sollecitare la partecipazione attiva degli allievi facendo leva sulla loro capacità d'intuizione e scoperta
Rendere l'apprendimento della matematica più attivo, consapevole e propositivo partendo da un problema reale

Rendere gli allievi consapevoli sulla possibilità di prevedere il verificarsi di un evento e della necessità di scelte critiche.

Promuovere la collaborazione nelle attività di problem-solving.

Obiettivi specifici:

Conoscere il concetto di evento.

Conoscere le varie definizioni di probabilità.

Conoscere il concetto di gioco equo.

Accrescere la conoscenza di termini propri della matematica dell'incertezza.

Rendere consapevoli gli alunni che anche l'incertezza può essere analizzata razionalmente;



	<p>Usare coerentemente i termini certo, impossibile, probabile. In situazioni concrete, riconoscere eventi certi, possibili, impossibili. Interpretare in termini probabilistici i risultati relativi a prove multiple di eventi in contesti reali e virtuali (giochi, software,...)</p> <p>Metodologia Gli studenti parteciperanno ad attività altamente inclusive che permetterà loro di approcciare all'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente. La modalità metacognitiva (secondo i principi del Prof: Feuerstein) sarà finalizzata a sviluppare il potenziale conoscitivo per fornire agli studenti le occasioni, i contesti, gli strumenti e le strategie per "imparare a imparare": per usare in modo efficace le conoscenze e per costruirne di nuove. Utilizzando i principi del cooperative learning si faranno lavorare i ragazzi in gruppi eterogenei e con vari materiali si creeranno percorsi didattici in grado di legare il sapere teorico a quello pratico, puntando su percorsi esperienziali legati a problematiche quotidiane affrontate e risolte con la matematica. Particolare rilevanza avrà l'approccio ludico, con forti collegamenti con la logica. Successivamente le attività proposte nel laboratorio potranno essere documentate e filmate per creare un database all'interno dell'Istituto per facilitare e condividere lo scambio di esperienze affrontate nelle varie lezioni.</p> <p>Valutazione e Verifica La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti. L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute La verifica e la valutazione si intendono finalizzate alla riflessione sulle personali modalità di lavoro, sugli stili di apprendimento, sulla qualità della preparazione, per conoscersi e per trovare strategie utili al miglioramento. Durante lo svolgimento di qualsiasi attività, gli alunni saranno stimolati a riflettere su quanto stanno facendo attraverso conversazioni mirate, domande, richieste di spiegazione. Ogni alunno avrà così la possibilità di esprimere idee ed opinioni; di imparare a spiegare le proprie rappresentazioni mentali o le procedure seguite; di confrontarsi anche coi compagni, per arricchire le proprie conoscenze o per scoprire strade alternative che potrebbe far sue. Queste occasioni risultano momenti didatticamente importanti per i seguenti motivi: aiutano a riconoscere e valorizzare le proprie capacità, ma anche a scoprire i punti deboli; abitano a considerare gli errori come opportunità e strumento di crescita e non motivo di frustrazione e demotivazione; stimolano l'abitudine a chiedere aiuto ai compagni o all'insegnante in caso di bisogno, senza temere il giudizio o la derisione; allenano a riflettere sugli aspetti affettivi e metacognitivi che condizionano positivamente o negativamente gli esiti di un compito, al fine di diventare sempre più consapevoli di sé, del proprio modo di ragionare e di operare.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giocare con il probabile... e dintorni - I Gruppo

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica
Titolo: Frazioni in gioco - Il Gruppo

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Frazioni in gioco - Il Gruppo
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE DEL MODULO</p> <p>Motivazioni: Secondo le Indicazioni Nazionali, la matematica, le scienze e la tecnologia, studiano e propongono modi di pensare, artefatti, esperienze, linguaggi e modi di agire che oggi coincidono profondamente su tutte le dimensioni della vita quotidiana, individuale e collettiva.</p> <p>Avviare un bambino alla conoscenza scientifica, significa quindi, assecondare la sua naturale curiosità verso il mondo che lo circonda e offrirgli così, un metodo efficace di osservazione e di analisi. Questo è l'obiettivo principe del modulo: quello di costruire le basi per l'acquisizione del metodo sperimentale che si andrà delineando gradatamente negli anni e che troverà compimento nei successivi gradi della formazione scolastica. Le frazioni, come e più di altri argomenti, si prestano a collegare la matematica a situazioni concrete e a spiegare come le notazioni e le regole siano nate proprio da necessità dell'uomo; si prestano inoltre all'approccio operativo, manuale e laboratoriale, ma anche all'approccio ludico. L'approccio ludico sarà anche motivante con l'utilizzo del software di tipo Sandbox messo a disposizione della scuola, che consente di operare in modo costruttivo (modalità tipo Lego) utilizzando le nuove tecnologie con tipologia di videogioco.</p> <p>Struttura: La didattica laboratoriale servirà per avvicinare i ragazzi a una matematica più collegata alla vita di tutti i giorni, esplorando il mondo che ci circonda e cercando di sviluppare capacità osservative e particolari modalità di rappresentazione della realtà naturale e artistica.</p> <p>Al di là della componente motivazionale, volta a creare maggiore interesse e coinvolgimento nei ragazzi, verranno attivati percorsi di ricerca che permetteranno l'introduzione a particolari concettualizzazioni matematiche. Altrettanto importante è che i ragazzi acquisiscano o affinino la capacità di descrivere la realtà e, in un certo senso, di "raccontare la matematica": questa abilità è un passaggio fondamentale dell'apprendimento, successivo alla fase di osservazione, e che NON ne è automatica conseguenza. In generale, l'aver capito i concetti, le proprietà, le "regole del gioco" non si traduce automaticamente in una facilità nel descrivere tutto ciò ai compagni: per raggiungere questo obiettivo occorre insistere con attività che siano a ciò esplicitamente finalizzate. In particolare ciò vale in campo matematico, dove l'aspetto della descrizione e</p>



del linguaggio diventa cruciale

Obiettivi formativi

Accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola attraverso l'introduzione e l'utilizzo di metodologie e strumenti didattici innovativi

Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze trasversali di ambito

Sviluppare il pensiero computazionale e la sua creatività digitale

Promuovere e favorire l'esplorazione e la scoperta al fine di suscitare la passione per la ricerca

Favorire l'apprendimento sotto forma di "sapere come fare"

Imparare ad osservare, esplorare e manipolare le forme più semplici degli oggetti

Rielaborare ed esprimere verbalmente e graficamente i fenomeni osservati

Costruire il proprio sapere, comunicare le proprie scoperte, interiorizzare le nozioni apprese.

Essere in grado di trasferire conoscenze specifiche in settori diversi.

Saper ipotizzare, calcolare e dedurre.

Organizzarsi per lavorare nel gruppo.

Interagire e collaborare in maniera costruttiva per realizzare obiettivi comuni.

Rafforzare l'autostima, attraverso lo scambio di conoscenze e competenze fra pari.

Acquisire un metodo di studio che implichi un procedere "per problemi", utilizzando l'errore per elaborare strategie in modo creativo.

Obiettivi operativi

Apprendere il concetto di frazione.

Saper operare con le frazioni.

Saper riconoscere le frazioni in altri ambiti disciplinari o di vita e saper utilizzare con esse le conoscenze ed abilità apprese

Approfondire il legame tra frazioni e notazione decimale

Analizzare i testi per verificarne la coerenza linguistica e la correttezza sul piano matematico.

Lavorare sull'errore e leggerlo in chiave positiva, come strumento per arrivare alla soluzione.

Individuare possibili collegamenti sul concetto di frazione fra la matematica e le altre discipline.

Utilizzare percorsi tecnologici e multimediali per l'acquisizione delle competenze.

Metodologia

Gli alunni saranno coinvolti in attività ludico-didattiche di tipo innovativo e non solo, attraverso l'uso di tecnologie e materiali di recupero. Gli studenti parteciperanno ad attività altamente inclusive che permetterà loro di approcciare all'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente.

La modalità metacognitiva (secondo i principi del Prof: Feuerstein) sarà finalizzata a sviluppare il potenziale conoscitivo per fornire agli studenti le occasioni, i contesti, gli strumenti e le strategie per "imparare a imparare": per usare in modo efficace le conoscenze e per costruirne di nuove. Utilizzando i principi del cooperative learning si faranno lavorare i ragazzi in gruppi eterogenei e con vari materiali si creeranno percorsi didattici in grado di legare il sapere teorico a quello pratico, puntando su percorsi esperienziali legati a problematiche quotidiane affrontate e risolte con la matematica. Utilizzando il coding ed il software sviluppato dal dottor Leonardo Guidoni di tipo Sandbox, si creeranno modelli che potranno essere animati e controllati dai ragazzi generando così filmati e/o foto.

Successivamente le attività proposte nel laboratorio potranno essere documentate e filmate per creare un database all'interno dell'Istituto per facilitare e condividere lo scambio di esperienze affrontate nelle varie lezioni.

Valutazione e Verifica

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti.

L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe

La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze



La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute
La verifica e la valutazione si intendono finalizzate alla riflessione sulle personali modalità di lavoro, sugli stili di apprendimento, sulla qualità della preparazione, per conoscersi e per trovare strategie utili al miglioramento.
Durante lo svolgimento di qualsiasi attività, gli alunni saranno stimolati a riflettere su quanto stanno facendo attraverso conversazioni mirate, domande, richieste di spiegazione.
Ogni alunno avrà così la possibilità di esprimere idee ed opinioni; di imparare a spiegare le proprie rappresentazioni mentali o le procedure seguite; di confrontarsi anche coi compagni, per arricchire le proprie conoscenze o per scoprire strade alternative che potrebbe far sue.
Queste occasioni risultano momenti didatticamente importanti per i seguenti motivi:
aiutano a riconoscere e valorizzare le proprie capacità, ma anche a scoprire i punti deboli; abitano a considerare gli errori come opportunità e strumento di crescita e non motivo di frustrazione e demotivazione;
stimolano l'abitudine a chiedere aiuto ai compagni o all'insegnante in caso di bisogno, senza temere il giudizio o la derisione;
allenano a riflettere sugli aspetti affettivi e metacognitivi che condizionano positivamente o negativamente gli esiti di un compito, al fine di diventare sempre più consapevoli di sé, del proprio modo di ragionare e di operare.
Tutte le attività collettive e individuali costituiscono pertanto anche un momento di verifica delle conoscenze e degli apprendimenti precedenti.
Il percorso di apprendimento verrà comunque monitorato anche con prove oggettive, per la valutazione di conoscenze ed abilità specifiche inerenti ai diversi obiettivi formativi.
Le verifiche non avranno un peso determinante nel giudizio globale, in quanto i risultati ad esse relativi dipendono non solo dalle reali conoscenze o capacità del bambino, ma anche da condizioni personali delle quali è necessario tener conto nella valutazione finale.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Frazioni in gioco - Il Gruppo

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

Elenco dei moduli



Modulo: Matematica
Titolo: Giocare con il probabile... e dintorni - Il Gruppo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giocare con il probabile... e dintorni - Il Gruppo
Descrizione modulo	<p>Motivazioni: Secondo le Indicazioni Nazionali, la matematica, le scienze e la tecnologia, studiano e propongono modi di pensare, artefatti, esperienze, linguaggi e modi di agire che oggi coincidono profondamente su tutte le dimensioni della vita quotidiana, individuale e collettiva.</p> <p>Avviare un bambino alla conoscenza scientifica, significa quindi, assecondare la sua naturale curiosità verso il mondo che lo circonda e offrirgli così, un metodo efficace di osservazione e di analisi. Questo è l'obiettivo principe del modulo: quello di costruire le basi per l'acquisizione del metodo sperimentale che si andrà delineando gradatamente negli anni e che troverà compimento nei successivi gradi della formazione scolastica. La probabilità inoltre costituisce oggi un strumento fondamentale, per prevedere, verificare intuizioni, sapere programmare e progettare. Consentendo di collegare la matematica a situazioni concrete, si presta inoltre all'approccio laboratoriale e ludico.</p> <p>In più, nella nostra scuola pur avendo conseguito risultati gratificanti nelle Prove INVALSI, l'area relativa alla probabilità è risultata quella con più margini di miglioramento.</p> <p>L'approccio ludico sarà anche motivante con l'utilizzo del software di tipo Sandbox messo a disposizione della scuola ed elaborato dal Prof. Guidoni, Professore Associato del Dipartimento di Scienze Fisiche e Chimiche dell'Università dell'Aquila, che consente di operare in modo costruttivo (modalità tipo Lego) utilizzando le nuove tecnologie con tipologia di videogioco.</p> <p>Struttura: Il Modulo prevede la seguente scansione di attività: Attività di conteggio: partendo da situazioni concrete e da oggetti passare a disegni e figure e quindi a rappresentazioni simboliche con schemi di vario tipo: frecce, grafi ad albero, tabelle (Esempio: Ho 2 cappelli e 3 maschere per il viso. In quanti modi diversi mi posso mascherare?) Giochi matematici: la dimensione ludica è particolarmente praticabile e consente un approccio attivo, con modalità di problem solving, e motivante. Introduzione al calcolo delle probabilità: dal lancio di un singolo dado e dalle prime domande (è possibile che esca un 6?, uscirà più spesso il 2 o il 3?, ...) si cominciano a usare e commentare parole e simboli del tipo: è impossibile, è certo, 50%, ecc. Eventi equiprobabili. Il linguaggio: riconoscere nel linguaggio frasi di uso corrente, con contenuto probabilistico. Definizioni di probabilità classica, frequentistica e soggettiva: attività collegate, con collegamenti alla statistica, alla logica, all'italiano, all'educazione alla cittadinanza,...</p> <p>Frequenza Probabilità semplice e composta Rappresentazione grafica Pallinometro</p> <p>Obiettivi formativi: Acquisizione della capacità di dimostrare e generalizzare Acquisizione di capacità di astrarre e formalizzare Utilizzo di metodi, modelli e strumenti matematici in situazioni di incertezza, sollecitare la partecipazione attiva degli allievi facendo leva sulla loro capacità d'intuizione e scoperta Rendere l'apprendimento della matematica più attivo, consapevole e propositivo partendo da un problema reale Rendere gli allievi consapevoli sulla possibilità di prevedere il verificarsi di un evento e della necessità di scelte critiche.</p>



Promuovere la collaborazione nelle attività di problem-solving.

Obiettivi specifici:

Conoscere il concetto di evento.

Conoscere le varie definizioni di probabilità.

Conoscere il concetto di gioco equo.

Accrescere la conoscenza di termini propri della matematica dell'incertezza.

Rendere consapevoli gli alunni che anche l'incertezza può essere analizzata razionalmente;

Usare coerentemente i termini certo, impossibile, probabile.

In situazioni concrete, riconoscere eventi certi, possibili, impossibili.

Interpretare in termini probabilistici i risultati relativi a prove multiple di eventi in contesti reali e virtuali (giochi, software,...)

Metodologia

Gli studenti parteciperanno ad attività altamente inclusive che permetterà loro di approcciare all'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente.

La modalità metacognitiva (secondo i principi del Prof: Feuerstein) sarà finalizzata a sviluppare il potenziale conoscitivo per fornire agli studenti le occasioni, i contesti, gli strumenti e le strategie per "imparare a imparare": per usare in modo efficace le conoscenze e per costruirne di nuove. Utilizzando i principi del cooperative learning si faranno lavorare i ragazzi in gruppi eterogenei e con vari materiali si creeranno percorsi didattici in grado di legare il sapere teorico a quello pratico, puntando su percorsi esperienziali legati a problematiche quotidiane affrontate e risolte con la matematica. Particolare rilevanza avrà l'approccio ludico, con forti collegamenti con la logica. Successivamente le attività proposte nel laboratorio potranno essere documentate e filmate per creare un database all'interno dell'Istituto per facilitare e condividere lo scambio di esperienze affrontate nelle varie lezioni.

Valutazione e Verifica

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti.

L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe

La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze

La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute

La verifica e la valutazione si intendono finalizzate alla riflessione sulle personali modalità di lavoro, sugli stili di apprendimento, sulla qualità della preparazione, per conoscersi e per trovare strategie utili al miglioramento.

Durante lo svolgimento di qualsiasi attività, gli alunni saranno stimolati a riflettere su quanto stanno facendo attraverso conversazioni mirate, domande, richieste di spiegazione.

Ogni alunno avrà così la possibilità di esprimere idee ed opinioni; di imparare a spiegare le proprie rappresentazioni mentali o le procedure seguite; di confrontarsi anche coi compagni, per arricchire le proprie conoscenze o per scoprire strade alternative che potrebbe far sue.

Queste occasioni risultano momenti didatticamente importanti per i seguenti motivi: aiutano a riconoscere e valorizzare le proprie capacità, ma anche a scoprire i punti deboli; abitano a considerare gli errori come opportunità e strumento di crescita e non motivo di frustrazione e demotivazione;

stimolano l'abitudine a chiedere aiuto ai compagni o all'insegnante in caso di bisogno, senza temere il giudizio o la derisione;

allenano a riflettere sugli aspetti affettivi e metacognitivi che condizionano positivamente o negativamente gli esiti di un compito, al fine di diventare sempre più consapevoli di sé, del proprio modo di ragionare e di operare.

Data inizio prevista 02/10/2017

Data fine prevista 31/07/2018

Tipo Modulo Matematica



Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giocare con il probabile... e dintorni - Il Gruppo

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Simmetria: una chiave di lettura della realtà - Il Gruppo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Simmetria: una chiave di lettura della realtà - Il Gruppo
----------------------	---



**Descrizione
modulo**

Motivazioni:

Secondo le Indicazioni Nazionali, la matematica, le scienze e la tecnologia, studiano e propongono modi di pensare, artefatti, esperienze, linguaggi e modi di agire che oggi coincidono profondamente su tutte le dimensioni della vita quotidiana, individuale e collettiva.

Avviare un bambino alla conoscenza scientifica, significa quindi, assecondare la sua naturale curiosità verso il mondo che lo circonda e offrirgli così, un metodo efficace di osservazione e di analisi. Questo è l'obiettivo principe del modulo: quello di costruire le basi per l'acquisizione del metodo sperimentale che si andrà delineando gradatamente negli anni e che troverà compimento nei successivi gradi della formazione scolastica. La probabilità inoltre costituisce oggi un strumento fondamentale, per prevedere, verificare intuizioni, sapere programmare e progettare. Consentendo di collegare la matematica a situazioni concrete, si presta inoltre all'approccio laboratoriale e ludico.

In più, nella nostra scuola pur avendo conseguito risultati gratificanti nelle Prove INVALSI, l'area relativa alla probabilità è risultata quella con più margini di miglioramento.

L'approccio ludico sarà anche motivante con l'utilizzo del software di tipo Sandbox messo a disposizione della scuola ed elaborato dal Prof. Guidoni, Professore Associato del Dipartimento di Scienze Fisiche e Chimiche dell'Università dell'Aquila, che consente di operare in modo costruttivo (modalità tipo Lego) utilizzando le nuove tecnologie con tipologia di videogioco.

Struttura:

Il Modulo prevede la seguente scansione di attività:

Attività di conteggio: partendo da situazioni concrete e da oggetti passare a disegni e figure e quindi a rappresentazioni simboliche con schemi di vario tipo: frecce, grafi ad albero, tabelle (Esempio: Ho 2 cappelli e 3 maschere per il viso. In quanti modi diversi mi posso mascherare?)

Giochi matematici: la dimensione ludica è particolarmente praticabile e consente un approccio attivo, con modalità di problem solving, e motivante.

Introduzione al calcolo delle probabilità: dal lancio di un singolo dado e dalle prime domande (è possibile che esca un 6?, uscirà più spesso il 2 o il 3?, ...) si cominciano a usare e commentare parole e simboli del tipo: è impossibile, è certo, 50%, ecc.

Eventi equiprobabili.

Il linguaggio: riconoscere nel linguaggio frasi di uso corrente, con contenuto probabilistico.

Definizioni di probabilità classica, frequentistica e soggettiva: attività collegate, con collegamenti alla statistica, alla logica, all'italiano, all'educazione alla cittadinanza,...

Frequenza

Probabilità semplice e composta

Rappresentazione grafica

Pallinometro

Obiettivi formativi:

Acquisizione della capacità di dimostrare e generalizzare

Acquisizione di capacità di astrarre e formalizzare

Utilizzo di metodi, modelli e strumenti matematici in situazioni di incertezza, sollecitare la partecipazione attiva degli allievi facendo leva sulla loro capacità d'intuizione e scoperta

Rendere l'apprendimento della matematica più attivo, consapevole e propositivo partendo da un problema reale

Rendere gli allievi consapevoli sulla possibilità di prevedere il verificarsi di un evento e della necessità di scelte critiche.

Promuovere la collaborazione nelle attività di problem-solving.

Obiettivi specifici:

Conoscere il concetto di evento.

Conoscere le varie definizioni di probabilità.

Conoscere il concetto di gioco equo.

Accrescere la conoscenza di termini propri della matematica dell'incertezza.

Rendere consapevoli gli alunni che anche l'incertezza può essere analizzata razionalmente;



	<p>Usare coerentemente i termini certo, impossibile, probabile. In situazioni concrete, riconoscere eventi certi, possibili, impossibili. Interpretare in termini probabilistici i risultati relativi a prove multiple di eventi in contesti reali e virtuali (giochi, software,...)</p> <p>Metodologia Gli studenti parteciperanno ad attività altamente inclusive che permetterà loro di approcciare all'apprendimento di tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente. La modalità metacognitiva (secondo i principi del Prof: Feuerstein) sarà finalizzata a sviluppare il potenziale conoscitivo per fornire agli studenti le occasioni, i contesti, gli strumenti e le strategie per "imparare a imparare": per usare in modo efficace le conoscenze e per costruirne di nuove. Utilizzando i principi del cooperative learning si faranno lavorare i ragazzi in gruppi eterogenei e con vari materiali si creeranno percorsi didattici in grado di legare il sapere teorico a quello pratico, puntando su percorsi esperienziali legati a problematiche quotidiane affrontate e risolte con la matematica. Particolare rilevanza avrà l'approccio ludico, con forti collegamenti con la logica. Successivamente le attività proposte nel laboratorio potranno essere documentate e filmate per creare un database all'interno dell'Istituto per facilitare e condividere lo scambio di esperienze affrontate nelle varie lezioni.</p> <p>Valutazione e Verifica La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti. L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute La verifica e la valutazione si intendono finalizzate alla riflessione sulle personali modalità di lavoro, sugli stili di apprendimento, sulla qualità della preparazione, per conoscersi e per trovare strategie utili al miglioramento. Durante lo svolgimento di qualsiasi attività, gli alunni saranno stimolati a riflettere su quanto stanno facendo attraverso conversazioni mirate, domande, richieste di spiegazione. Ogni alunno avrà così la possibilità di esprimere idee ed opinioni; di imparare a spiegare le proprie rappresentazioni mentali o le procedure seguite; di confrontarsi anche coi compagni, per arricchire le proprie conoscenze o per scoprire strade alternative che potrebbe far sue. Queste occasioni risultano momenti didatticamente importanti per i seguenti motivi: aiutano a riconoscere e valorizzare le proprie capacità, ma anche a scoprire i punti deboli; abitano a considerare gli errori come opportunità e strumento di crescita e non motivo di frustrazione e demotivazione; stimolano l'abitudine a chiedere aiuto ai compagni o all'insegnante in caso di bisogno, senza temere il giudizio o la derisione; allenano a riflettere sugli aspetti affettivi e metacognitivi che condizionano positivamente o negativamente gli esiti di un compito, al fine di diventare sempre più consapevoli di sé, del proprio modo di ragionare e di operare.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Simmetria: una chiave di lettura della realtà - Il Gruppo

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

Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: Sapere, fare, gestire

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Sapere, fare, gestire



<p>Descrizione modulo</p>	<p>DESCRIZIONE E STRUTTURA</p> <p>Il Progetto si propone di favorire la creazione di un ambiente di apprendimento dove vengano garantite l'attenzione e la motivazione; la possibilità di fondere i modi naturali di funzionamento della mente, le competenze già acquisite e i nuovi saperi necessari; l'opportunità di confrontarsi con gli altri (sia coetanei che esperti)</p> <p>Il progetto si divide in due fasi</p> <p>1) Progettazione, costruzione ed allestimento, con i bambini, di postazioni scientifiche in differenti luoghi della scuola: un terrario per l'osservazione di lombrichi e/o formiche; un terracquario per l'allevamento di rane o rospi; un giardino delle farfalle o degli odori; un angolo per operazioni di manipolazioni e scomposizione di materiali comuni di diversa origine e natura; un laboratorio di cucina per osservare, sperimentare e comprendere trasformazioni che avvengono nel quotidiano.</p> <p>2) Osservazioni sistematiche, rappresentazioni grafiche delle attività e delle diverse situazioni, rilevazione delle criticità, produzione di un "quaderno di bordo" che le raccolga, diffusione e condivisione ai non partecipanti al progetto.</p> <p>Tutte le attività si svolgono collettivamente e procedono attraverso le seguenti fasi: verifica delle competenze e conoscenze iniziali; produzione di ipotesi di lavoro per incrementarle; predisposizione delle strutture, allestimenti, materiali necessari allo sviluppo dell'ipotesi di lavoro; osservazioni, esperimenti, registrazioni ecc.; discussione collettiva sugli esiti.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <p>Migliorare un'adeguata conoscenza di sé Acquisire una maggiore autostima ed autocontrollo, promuovendo occasioni di sperimentare il successo Prendere coscienza della necessità del rispetto delle regole nel lavoro di gruppo. Stimolare il riconoscimento e la valorizzazione del saper fare di ciascuno, per migliorare le dinamiche e il clima emotivo del gruppo Acquisizione del metodo scientifico</p> <p>OBIETTIVI SPECIFICI</p> <p>Osservare da punti di vista differenti, con i cinque sensi e con gli strumenti scientifici che li amplificano; Mettere in comune le osservazioni attraverso il disegno scientifico, la fotografia, le relazioni, le discussioni fino ad arrivare ad un sapere condiviso. Costruire conoscenza scientifica attraverso la manipolazione, la costruzione di modelli, il "prendersi cura", la ricerca di fonti d'informazione, l'elaborazione di ipotesi e la ricerca di verifiche.</p> <p>METODOLOGIE</p> <p>La prassi didattica sarà permeata da attività di ricercazione, problem solving, apprendimento collaborativo che favoriscono lo sviluppo di apprendimenti significativi metacognitivi.</p> <p>VALUTAZIONE</p> <p>Per ogni alunno verranno considerati, tramite l'osservazione sistematica del lavoro svolto, l'analisi del "quaderno di bordo", schede appositamente strutturate, i seguenti elementi di verifica: Acquisizione dei contenuti e del metodo sperimentale Interesse e partecipazione Potenziamento della discriminazione sensoriale. Valutazione del grado di autonomia operativa Miglioramento dei risultati scolastici</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/07/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Scienze</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>RMEE8GW017</p>



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sapere, fare, gestire

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

Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: La Scienza... è servita!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	La Scienza... è servita!



**Descrizione
modulo**

DESCRIZIONE DEL MODULO:

Motivazioni: La scelta di questo modulo, per i suoi contenuti, si presta all'acquisizione di abilità cognitive, operative e comunicative attraverso concrete esperienze di lavoro vissute e percepite attraverso i cinque sensi

La società di oggi ha mutato purtroppo, radicalmente il sistema di vita, la diffusione di nuovi modelli ha influito profondamente sulle abitudini alimentari delle famiglie, che troppo spesso hanno sacrificato la qualità e la varietà dell'alimentazione per privilegiare esigenze diverse. In tale contesto, sono soprattutto i ragazzi a subire le conseguenze negative di simili comportamenti sociali, in quanto i disordini alimentari il più delle volte possono determinare delle carenze nutrizionali tali da condizionare alcuni aspetti della crescita.

Il progetto si snoderà attraverso due fasi.

Nella prima si partirà proprio dall' educazione alimentare con l'obiettivo di costruire un sistema integrato di educazione e formazione per sottolineare l'importanza di un'alimentazione sana e corretta. Parlare ed occuparsi di 'Educazione Alimentare e di Salute (come richiamano più volte all'attenzione le Indicazioni Nazionali) è una tematica da privilegiare per la sua valenza "comunicativa perché incide profondamente sullo sviluppo psicofisico dei giovanissimi e contribuisce in modo significativo a creare le premesse per una vita adulta sana ed equilibrata.

Nella seconda fase i ragazzi potranno esprimersi al meglio attraverso il "fare", inteso come preparazione e realizzazione di piatti, in uno spazio ben definito, cioè nel "laboratorio" dove le attività saranno osservate e sostenute dagli insegnanti. Cucinare è un'attività molto stimolante dal punto di vista cognitivo, perché ricca di spunti di osservazione ed esperienze che sono alla base della comprensione dei concetti base della fisica, della chimica, della matematica..

Inoltre, lo stimolo del "cucinare insieme" fornisce importanti opportunità di relazione e di socializzazione, facilita l'accettazione, la comprensione ed il superamento dei propri limiti, avvicina il bambino ad apprezzare la possibilità di accettare l'aiuto di adulti e dei compagni, e di provare per questo gratitudine. Attraverso la realizzazione di preparazioni mirate si veicola il principio della stagionalità dei prodotti e il perché è meglio usare materie provenienti dal proprio territorio. Inoltre sarà possibile cucinare i prodotti dell'orto scolastico arricchendo così di nuovi significati la già stimolante attività di coltivazione e cura del nostro " spazio verde".

OBIETTIVI FORMATIVI

Migliorare un'adeguata conoscenza di sé

Acquisire una maggiore autostima ed autocontrollo, promuovendo occasioni di sperimentare il successo

Prendere coscienza della necessità del rispetto delle regole nel lavoro di gruppo.

Stimolare il riconoscimento e la valorizzazione del saper fare di ciascuno, per migliorare le dinamiche e il clima emotivo del gruppo

Far nascere l'interesse per una corretta alimentazione che preveda anche frutta e verdura incoraggiando i bambini ad assaggiare.

Ampliare il vocabolario e la capacità espressiva.

Potenziare e sviluppare le capacità manipolative e affinare la motricità fine.

Accendere la fantasia e la creatività, decorando i piatti in modo gradevole.

Leggere, analizzare e comprendere opere d'arte in cui siano rappresentati alimenti (Arcimboldo, Caravaggio...)

Conoscere la cucina mediterranea

OBIETTIVI SPECIFICI

Capacità di ricordare e riprodurre le sequenze operative di un'attività pratica.

Capacità di utilizzare facili strumenti e materiali di uso quotidiano.

Capacità di verbalizzare oralmente le fasi principali di un'attività pratiche.

Capacità di operare in modo razionale e ordinato.

Capacità di operare individualmente o in gruppo.

Capacità di destreggiarsi in ambienti che richiedono cautela e precisione.

Capacità di mantenere in condizioni igieniche adeguate alla propria persona e l'ambiente circostante.



Capacità di operare al concetto di quantità con l'ausilio dei misurini
Scoperta delle proprietà nutrizionali degli alimenti
Importanza del valore del cibo e come evitare il suo spreco
Conoscenza e scoperta di popoli e culture diverse attraverso piatti tipici
Riconoscimento, lettura e produzione di testi regolativi per scrivere ricette/ricettario da divulgare nella scuola
Preparazione e degustazione delle pietanze preparate anche con i prodotti dell'orto giardino della scuola
Raccolta e coltivazione di ortaggi in terra
Riconoscimento delle malerbe e di quelle aromatiche nel nostro giardino.
Scoperta dell'utilità dei lombrichi
Creazione di dettagliate schede per ogni prodotto dell'orto e loro classificazione con l'ausilio di mezzi tecnologici

FINALITÀ:

Il progetto si propone di raggiungere le sottoelencate finalità
Promuovere negli studenti una capacità di valutazione critica ed un pensiero divergente in relazione a deleteri stili di vita indotti, in prevalenza, dalla cosiddetta società del benessere economico e dal conseguente consumismo.
Favorire l'acquisizione di positivi, duraturi e consapevoli stili di vita mirati al mantenimento di un personale benessere psico-fisico.
Creare i presupposti, nelle giovani generazioni, per il radicamento di una cultura della prevenzione.

METODOLOGIA

Saranno utilizzati molteplici e distinti approcci metodologici, in stretta relazione con i diversi contenuti proposti e i relativi obiettivi perseguiti: lezione frontale, didattica laboratoriale, brainstorming, cooperative learning, problem solving, dibattiti e discussioni, visione di filmati, esperienze dirette, uscite didattiche.

VALUTAZIONE/MONITORAGGIO:

Per ogni alunno verranno considerati, tramite l'osservazione sistematica del lavoro svolto e schede appositamente strutturate, i seguenti elementi di verifica:
Interesse e partecipazione.
Miglioramento della motricità fine.
Potenziamento della discriminazione sensoriale.
Valutazione del grado di autonomia operativa
Sviluppo di una sensibilità etica verso il cibo e le tematiche ad esso relative
Organizzazione di una festa gastronomica con degustazione di piatti preparati dai ragazzi con prodotti della serra/orto

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La Scienza... è servita!



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 IC CLAUDIO ABBADO
(RMIC8GW005)

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Nuove esperienze... in campo	€ 19.807,50
Bambini in azione	€ 44.856,00
TOTALE PROGETTO	€ 64.663,50

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 39474)
Importo totale richiesto	€ 64.663,50
Num. Delibera collegio docenti	27
Data Delibera collegio docenti	03/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	67
Data Delibera consiglio d'istituto	03/04/2017
Data e ora inoltro	15/05/2017 14:48:37
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>Fly with english. L'inglese per i piccoli</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>La mia scuola in un click</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Corporeità e Gioco- Bambini di 5 anni</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Corporeità e Gioco-Bambini di 4 anni</u>	€ 4.561,50	
	Totale Progetto "Nuove esperienze... in campo"	€ 19.807,50	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Frazioni in gioco - I Gruppo</u>	€ 5.682,00	



10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Simmetria: una chiave di lettura della realtà - I Gruppo</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Giocare con il probabile... e dintorni - I Gruppo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Frazioni in gioco - II Gruppo</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Giocare con il probabile... e dintorni - II Gruppo</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Simmetria: una chiave di lettura della realtà - II Gruppo</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Sapere, fare, gestire</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>La Scienza... è servita!</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Bambini in azione"	€ 44.856,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 64.663,50	