



Candidatura N. 44004 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'LUIGI BARTOLINI'
Codice meccanografico	ANIC83800G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA N.SAURO 31
Provincia	AN
Comune	Cupramontana
CAP	60034
Telefono	0731789026
E-mail	ANIC83800G@istruzione.it
Sito web	www.scuolacupramontana.it
Numero alunni	533
Plessi	ANAA83801C - STAFFOLO "LEO LIONNI" ANAA83802D - CORRADO CORRADI ANEE83801N - CUPRAMONTANA - UMANI - ANEE83802P - STAFFOLO "MANUZIO" ANMM83801L - CUPRAMONTANA "BARTOLINI" ANMM83802N - STAFFOLO "ALDO MENGHI"



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse) Miglioramento nelle attività di pre-calcolo e/o della prescrittura (es.: completare tracciati, riprodurre graficamente forme, etc.)
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	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. 44004 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	teatro	€ 5.682,00
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	ARTEGGIANDO1	€ 5.682,00
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	ARTEGGIANDO2	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	LINGUA IN GIOCO III	€ 5.682,00
Lingua madre	LINGUA IN GIOCO V	€ 4.561,50
Lingua madre	LINGUA IN GIOCO	€ 5.279,70
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Let's speak English 1	€ 4.561,50
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Let's speak English 2	€ 5.279,70
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.364,40



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: "ATTACCHI D' ARTE"

Descrizione progetto	<p>Il Progetto vuol dare l'opportunità ai bambini di liberare il pensiero, aiutare a sviluppare forme di conoscenza multiple che interagiscono dando loro fiducia e sicurezza nelle proprie capacità e potenzialità espressive, creative e manuali. I laboratori artistici e teatrali saranno gli strumenti privilegiati per la scoperta, la sperimentazione e l'apprendimento attraverso il gioco.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'I.C. accoglie alunni che vivono nel territorio di due comuni: Cupramontana e Staffolo. I dati sulla popolazione presentano un innalzamento dell'indice di vecchiaia, mitigato dalla forte presenza straniera superiore a quella regionale e nazionale, percentuale che aumenta fortemente in ambito scolastico. Il territorio si caratterizza per un'economia legata all'agricoltura e all'industria, l'incidenza degli adulti con diploma o laurea è al di sotto della media regionale e nazionale. A seguito delle analisi Istat 2011 e alle informazioni reperite direttamente, emerge un'immagine di una comunità in cui il dialetto è ancora imperante, la diffusione di quotidiani è piuttosto limitata a favore di televisione o di mezzi di informazione on-line e l'uso di tablet e smartphone è molto elevato da parte di giovani come mezzo di svago e di socializzazione. Il livello culturale medio, misurato con il grado di scolarizzazione degli adulti e l'assenza di scuole secondarie di secondo grado, evidenzia come l'Istituto Comprensivo svolga un ruolo di fondamentale importanza nella vita culturale delle città. La scuola si propone, con i suoi progetti legati al territorio e la collaborazione con le associazioni locali culturali e sportive, di promuovere un ambiente culturalmente fertile e stimolante. L'IC, attraverso il PTOF, si pone come protagonista per lo sviluppo di competenze di base e di cittadinanza attiva per contribuire alla consapevolezza culturale del proprio territorio, nonché alla sua ripresa.



Obiettivi del progetto

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

Con il Progetto "Attacchi d'arte" le insegnanti si pongono l'obiettivo di avvicinare i bambini al mondo delle arti espressive e delle immagini attraverso l'osservazione di alcune opere d'arte e la sperimentazione di tecniche differenti, che per caratteristiche e soggetti completano e rinforzano le attività disciplinari in corso e consentono il raggiungimento di competenze di base, attraverso un approccio originale.

Verrà inoltre proposta l'animazione teatrale per consentire ai bambini di acquisire differenti tecniche espressive quali la drammatizzazione e l'attività mimico-gestuale.

In tutti i moduli sarà offerta l'opportunità ai bambini di potenziare l'espressività attraverso la produzione di storie originali e inconsuete, partendo dal proprio vissuto; la musica sarà strumento privilegiato per creare un ambiente ricco di stimoli differenti.

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 di osservazioni sistematiche ed occasionali, attraverso lo studio del contesto di riferimento è emersa la necessità di offrire a tutti i bambini delle scuole dell'Infanzia occasioni e opportunità di crescita differenti, attraverso percorsi innovativi.

La scelta dei gruppi è stata dettata dalla constatazione dell'eterogeneità all'interno delle sezioni, dove la presenza di bambini con bisogni educativi specifici ha un impatto significativo sulla didattica e sull'apprendimento di tutto il gruppo.

La scuola cerca così di mediare tra le cause esterne ed interne che producono insuccesso scolastico e frustrazione personale, promuovendo dei percorsi alternativi alla routine scolastica, che possano fungere da spinta propulsiva allo sviluppo di ogni bambino, con una ricaduta positiva sulle famiglie e sul territorio.

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.

L'orario della scuola dell'Infanzia "Corrado Corradi" di Cupramontana e della scuola dell'Infanzia "Leo Leoni" di Staffolo è articolato in 40 ore settimanali in 5 giorni:

dal Lunedì al Venerdì dalle ore 8:00 alle ore 16:00.

Entrambe le scuole offrono un servizio di pre-scuola dalle ore 7:40 alle ore 8:00 per venire incontro ai bisogni dei genitori che lavorano.

Pertanto si prevede l'estensione dell'orario di funzionamento delle due scuole dell'Infanzia:

Scuola dell'Infanzia "Corrado Corradi" per due giorni settimanali dalle ore 16:00 alle ore 18:00;

Scuola dell'Infanzia "Leo Lionni" per un giorno settimana dalle ore 16:00 alle ore 18:00.

I moduli saranno realizzati in un unico anno scolastico.

La scelta di svolgere i moduli in orario pomeridiano nasce dalle esigenze delle famiglie, rilevate attraverso un questionario predisposto allo scopo.

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.*

L'offerta formativa dell'Istituto si prefigge attraverso i progetti e le attività proiettate verso l'esterno, lo scopo di essere occasione di ricchezza e crescita per gli studenti che hanno in questo modo, la possibilità di testare fuori dall'ambiente scolastico, le loro abilità e soprattutto le loro competenze con particolare riferimento a quelle sociali e civiche, di spirito di iniziativa e imprenditorialità e dell'accrescimento della consapevolezza di sé. Molte associazioni presenti nei comuni collaborano con la scuola al fine di creare un ambiente educativo stimolante e vario. Le principali sono: Corpi Bandistici locali, Croce Verde, AVIS, Biblioteche Comunali, Archeo club, Proloco, Avulss, Centro 'Il Girasole' Staffolo, Circolo scacchi, Casa di riposo comune di Cupramontana, Casa di riposo comune di Staffolo, Amministrazioni comunali, Gruppi folkloristici, Associazioni sportive.

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.

Nel declinare gli obiettivi specifici del Progetto, si intendono applicare una metodologia laboratoriale; il laboratorio diventa la metodologia privilegiata di tipo esplorativo, creativo e sociale, dove le competenze e le conoscenze individuali conferiscono nel sociale dando luogo ad elaborazioni e costruzioni in cui i soggetti che interagiscono sono i reali protagonisti del loro processo di apprendimento.

L'attività laboratoriale sarà articolata in:

- un approccio a livello narrativo e di ascolto che può fungere da situazione stimolo da cui partire;
- un approccio-corporeo che permetta una prima organizzazione dell'esperienza;
- un approccio conoscitivo e di scoperta;
- un approccio scientifico per passare da una conoscenza intuitiva ad una formale.

Nello svolgimento delle attività verranno utilizzate inoltre le seguenti metodologie:

- brainstorming;
- l'utilizzo di tablet già presenti nell'istituto;
- problem solving;
- cooperative learning;

La condivisione con gli altri sarà fondamentale e mirerà:

- a supportare gli alunni nello svolgimento delle attività, in un contesto di aiuto e in un'atmosfera serena, che accresca l'autostima e la sensazione di autoefficacia;
- a favorire l'uso di strategie specifiche di problem solving e di autoregolazione cognitiva?
- a svolgere attività in gruppi di livello oppure in gruppi misti;
- a svolgere attività basate sui bisogni degli alunni e calibrate sulle loro capacità, che saranno sollecitate, rafforzate e sviluppate.

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.

La programmazione triennale del nostro Istituto risulta, come da normativa vigente, improntata al “potenziamento dei saperi e delle competenze delle studentesse e all’ apertura della comunità scolastica al territorio con il pieno coinvolgimento delle istituzioni e delle realtà locali.” I progetti in essere ruotano intorno a questo presupposto di base e agli obiettivi formativi scelti che riguardano principalmente le competenze di base, ovvero: • lo sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e al rispetto delle differenze; • il potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori. La scuola ha sempre cercato di operare con una progettualità che avesse come filo conduttore il benessere dei bambini e delle famiglie, cercando sempre nuovi stimoli educativi e formativi per tutti i componenti del proprio sistema, anche attraverso il coinvolgimento del territorio,

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.

Valorizzare le strategie di lavoro collaborativo in coppia, in piccoli e grandi gruppi.

Usare materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni.

Potenziare le strategie logico-visive.

Favorire una didattica di tipo laboratoriale che tende a valorizzare la partecipazione autonoma dell'allievo al processo di costruzione delle sue competenze.

Prediligere il lavoro in piccoli gruppi in cui i bambini, favoriti da un clima relazionale positivo, apprendono insieme, conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti.

Mettere gli allievi al centro del processo di insegnamento apprendimento-valutazione, sollecitando e valorizzando le potenzialità che ciascuno possiede in un contesto collettivo.

Usare le TIC e in particolare il proiettore interattivo.



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 'LUIGI BARTOLINI' (ANIC83800G)

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.

Le competenze che questo progetto intende sviluppare potranno essere utili già nel breve periodo, in considerazione del fatto che il nostro Istituto mira ad integrare il più possibile ciò che gli alunni imparano a scuola con le richieste del territorio in cui viviamo e ci formiamo. Per avere una visione d'insieme degli esiti del progetto si adotteranno diverse strategie di valutazione sull'impatto delle scelte effettuate. Saranno utilizzate indagini di follow-up da somministrare agli alunni, alle famiglie, agli esperti coinvolti e agli stessi tutor per rilevare il grado di coinvolgimento e di gradimento rispetto alle attività proposte. Oltre alla valutazione in itinere e all'osservazione sistematica, per valutare gli esiti sulle competenze si organizzeranno giochi e/o rappresentazioni collettive preparate dagli alunni attraverso il lavoro di gruppo. Tali elaborati potranno essere utilizzati per organizzare una giornata da dedicare ai giochi nell'ambito dei laboratori, nonché una rappresentazione teatrale su copione creato dagli alunni e mostre.

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 prevede la tenuta di un punto di raccolta dei materiali preparati ed elaborati dagli esperti, così da poter riutilizzare quanto prodotto negli anni a venire. L'intensa collaborazione con l'istituzione comunale, nonché l'utilizzo di spazi come la biblioteca comunale e la Casa delle Associazioni consentiranno in futuro la possibilità di replicare le attività. L'opportunità di utilizzare l'organico potenziato, divenuto organico dell'autonomia, potrebbe essere una soluzione praticabile una volta sperimentata e avviata l'attività. I docenti tutor dei laboratori acquisiranno un bagaglio di esperienze che potranno trasferire ai colleghi attraverso attività di formazione interna alla scuola, obbligatorie dalla normativa vigente. L'autoformazione viene vista dal nostro I.C. come una grande risorsa per trasferire le buone pratiche.

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.

Le relazioni, siano esse tra docente/studente, docente/formatore, docente/genitore, ricoprono un ruolo centrale e saranno particolarmente curate nell'ambito delle attività del progetto. I genitori saranno coinvolti nel dialogo scuola-famiglia con incontri a loro dedicati volti a promuovere una maggiore partecipazione attiva alla vita scolastica approfondendo il ruolo dell'istruzione nella crescita dei loro figli, pertanto si terranno riunioni di presentazione delle attività, momenti di restituzione dei risultati ottenuti dai loro figli e di presentazione dei prodotti realizzati nell'ambito del progetto. I docenti avranno modo di osservare i propri alunni in un contesto diverso, in cui si verificano dinamiche differenti e che contribuiscono a mettere in luce attitudini del singolo e del gruppo.



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
MUSICA-NDO	27	www.scuolacupramontana.it.gov
PROGETTO LETTURA	26	www.scuolacupramontana.it.gov
Progetto continuità educativo-didattica tra ordini di scuola	27	www.scuolacupramontana.it.gov
VIVERE IL TERRITORIO	25	www.scuolacupramontana.it.gov

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Arte Musica e Teatro		esperto del territorio				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
teatro	€ 5.682,00
ARTEGGIANDO1	€ 5.682,00
ARTEGGIANDO2	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: teatro

Dettagli modulo

--	--



Titolo modulo	teatro
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Descrizione modulo</p> <p>Il progetto nasce con l'intento di proporre percorsi teatrali alternativi, in grado di unire le tecniche e le poetiche del teatro all'esigenza educativa, pedagogica e didattica. Non si lavora, quindi, meramente "per" il Teatro, inteso come finalità ultima ed obiettivo degli sforzi, ma si utilizza il Teatro "per" il conseguimento di obiettivi quali quelli di seguito descritti. Il Teatro si fa strumento al servizio della persona. La funzione altamente pedagogica e didattica del Teatro, la capacità che esso genera di integrare (e di integrarsi) in realtà diverse permette un approccio differente alla pratica educativa conseguendo i suoi obiettivi in maniera diretta (lavoro specifico su esigenza definita) o indiretta (avvalendosi del mainstreaming : da un processo attivato, se ne viene a creare un secondo o un terzo i quali, indirettamente rispetto al processo iniziale, mirano a conseguire uno o più obiettivi). Particolare attenzione verrà dedicata alla rilevazione delle abilità prassico-motorie, relazionali ed inclusive del gruppo di lavoro ed alla loro possibile implementazione attraverso attività mirate.</p> <p>Il ruolo dell'esperto sarà quello di creare un effettivo legame umano, attivo e cooperativo all'interno del gruppo, utilizzando l'azione ed il gioco drammatico.</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisire la consapevolezza del sé e dell'altro; - gestire la relazione con l'altro; - integrare il lessico personale; - comprendere ed elaborare le consegne verbali; - riconoscere le emozioni; - saper verbalizzare le emozioni; - saper gestire le emozioni; - sapersi mettere in relazione con l'altro; - gestire il conflitto e la componente problema; - gestire la relazione con l'adulto; - acquisire strumenti comunicativi - imparare a comunicare all'interno del gruppo; - imparare a comunicare con l'adulto. <p>CONTENUTI</p> <p>Le attività si articoleranno in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposte ludiche con coinvolgimento sia individuale che ad ampio spettro; - giochi per rafforzare l'idea del Sé; - giochi di relazione, conoscenza. - giochi per indirizzare l'intento di gruppo verso la ricerca e la conoscenza dell'Alterità e dello spazio di lavoro; - giochi di spazialità, prossemica, prassica, psicomotricità, costruzione e decostruzione degli spazi; - "rituali d'inizio" guidati con musiche appropriate per definire lo spazio-tempo di lavoro; - giochi a tempo definito, gestione in autonomia di un tempo dato per eseguire una consegna; - vere e proprie azioni teatrali finalizzate all'acquisizione di semplici norme e tecniche per esprimersi e comunicarsi, favorendo l'integrazione e a collaborazione. - giochi con oggetti, costruzione di spazio con oggetti, utilizzo fantastico dell'oggetto. - giochi in musica, giochi di lavoro emozionale sulla musica. - giochi di narrazione, comprensione di una storia, giochi di invenzione. <p>METODOLOGIA</p> <p>A partire dai primi incontri, le attività proposte si indirizzeranno verso un rapporto propriamente conoscitivo. Attraverso semplici giochi teatrali si è cercherà di fondare il Setting, di modo che possa essere luogo condiviso di esperienze in un clima ludico e gioioso, il più possibile sereno. Dopo aver "fondato" il luogo condiviso, le attività si orienteranno verso la conoscenza del Sé e dell'Alterità.</p>



	<p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Con il progetto vorremmo creare un luogo protetto in cui ognuno possa sentirsi “bene”, a suo agio, portando avanti le attività in un clima sereno e ludico. I bambini non più abituati ad uno stile di vita che permetta loro di fermarsi a riflettere, scopriranno come riprendersi il proprio tempo valorizzando la “lentezza del fare”</p> <p>Ci attendiamo che alla fine del percorso i bambini riescano a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere, esprimere e gestire le proprie emozioni; - essere riflessivi - accrescere l'autostima; - adattarsi a contesti e situazioni nuove; - instaurare rapporti positivi e di collaborazione con l'altro; - entrare nei panni dell'altro (empatia) - migliorare la capacità di attenzione ed ascolto - comunicare efficacemente utilizzando diversi canali espressivi (verbale, gestuale, corporeo...) <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione sistematica del comportamento dei bambini; - compilazione di griglie di rilevazione; - elaborati dei bambini; - conversazioni per rielaborare cognitivamente ed emotivamente le esperienze vissute di volta in volta
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	ANAA83801C
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: teatro

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: Espressione creativa (pittura e manipolazione)



Titolo: ARTEGGIANDO1

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ARTEGGIANDO1
Descrizione modulo	<p>"Arteggiando" nasce dall'esigenza di educare i bambini al mondo dell'arte. La finalità principale è quella di riconoscere una prospettiva educativa e formativa che favorisca un'efficace e solida interazione tra apprendimento formale e non formale.</p> <p>Obiettivi specifici di apprendimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. essere capaci di esprimere liberamente sensazioni, emozioni, stati d'animo utilizzando le varie possibilità dei linguaggi espressivi; 2. conoscere alcuni artisti e alcune loro opere; 3. 'Leggere' un'immagine artistica, un quadro, cogliendone i significati nel caso di realizzazioni collettive (es: 'arte temporanea'); 4. collaborare con i compagni per la realizzazione di un'opera d'arte; 5. proporre soluzioni; 6. confrontare le proprie idee con quelle degli altri; 7. vivere la propria corporeità, percepire il potenziale comunicativo ed espressivo, maturare condotte che consentano una buona autonomia; 8. Provare piacere nel movimento, applicarli nei giochi singoli e di gruppo; 9. controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio, interagire con gli altri nella comunicazione espressiva; 10. inventare storie e saper esprimersi attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; 11. avvicinare il bambino al mondo dell'arte. <p>Il laboratorio è la metodologia privilegiata di tipo esplorativo, creativo e sociale, dove le competenze e le conoscenze individuali conferiscono nel sociale dando luogo ad elaborazioni e costruzioni in cui i soggetti che interagiscono sono i reali protagonisti del loro processo di apprendimento.</p> <p>L'attività laboratoriale sarà articolata in:</p> <ul style="list-style-type: none"> un approccio a livello narrativo e di ascolto che può fungere da situazione stimolo da cui parti un approccio-corporeo che permetta una prima organizzazione dell'esperienza; un approccio conoscitivo e di scoperta; un approccio scientifico per passare da una conoscenza intuitiva ad una formale. <p>Nello svolgimento delle attività verranno utilizzate inoltre le seguenti metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> brainstorming; l'utilizzo di tablet già presenti nell'istituto; problem solving; cooperative learning; <p>La condivisione con gli altri sarà fondamentale e mirerà:</p> <ul style="list-style-type: none"> a supportare gli alunni nello svolgimento delle attività, in un contesto di aiuto e in un'atmosfera serena, che accresca l'autostima e la sensazione di autoefficacia; a favorire l'uso di strategie specifiche di problem solving e di autoregolazione cognitiva? a svolgere attività basate sui bisogni degli alunni e calibrate sulle loro capacità. <p>La verifica in itinere del progetto sarà effettuata attraverso l'osservazione degli alunni durante le attività proposte e sugli elaborati, mentre la verifica finale sarà costituita dalla realizzazione di una mostra.</p> <p>Ai fini di una valutazione più ampia si ritiene opportuno non solo verificare gli esiti formativi, ma anche la soddisfazione degli utenti ai quali verranno somministrati dei questionari a conclusione del progetto.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Espressione creativa (pittura e manipolazione)



Sedi dove è previsto il modulo	ANAA83802D
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ARTEGGIANDO1

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: Espressione creativa (pittura e manipolazione)

Titolo: ARTEGGIANDO2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ARTEGGIANDO2



<p>Descrizione modulo</p>	<p>“Arteggiando” nasce dall’esigenza di educare i bambini al mondo dell’arte. La finalità principale è quella di riconoscere una prospettiva educativa e formativa che favorisca un’efficace e solida interazione tra apprendimento formale e non formale.</p> <p>Obiettivi specifici di apprendimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. essere capaci di esprimere liberamente sensazioni, emozioni, stati d’animo utilizzando le varie possibilità dei linguaggi espressivi; 2. conoscere alcuni artisti e alcune loro opere; 3. 'Leggere' un'immagine artistica, un quadro, cogliendone i significati nel caso di realizzazioni collettive (es: 'arte temporanea'); 4. collaborare con i compagni per la realizzazione di un'opera d'arte; 5. proporre soluzioni; 6. confrontare le proprie idee con quelle degli altri; 7. vivere la propria corporeità, percepire il potenziale comunicativo ed espressivo, maturare condotte che consentano una buona autonomia; 8. Provare piacere nel movimento, applicarli nei giochi singoli e di gruppo; 9. controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio, interagire con gli altri nella comunicazione espressiva; 10. inventare storie e saper esprimersi attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; 11. avvicinare il bambino al mondo dell'arte. <p>Il laboratorio è la metodologia privilegiata di tipo esplorativo, creativo e sociale, dove le competenze e le conoscenze individuali conferiscono nel sociale dando luogo ad elaborazioni e costruzioni in cui i soggetti che interagiscono sono i reali protagonisti del loro processo di apprendimento.</p> <p>L’attività laboratoriale sarà articolata in:</p> <ul style="list-style-type: none"> un approccio a livello narrativo e di ascolto che può fungere da situazione stimolo da cui parti un approccio-corporeo che permetta una prima organizzazione dell’esperienza; un approccio conoscitivo e di scoperta; un approccio scientifico per passare da una conoscenza intuitiva ad una formale. <p>Nello svolgimento delle attività verranno utilizzate inoltre le seguenti metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> brainstorming; l'utilizzo di tablet già presenti nell'istituto; problem solving; cooperative learning; <p>La condivisione con gli altri sarà fondamentale e mirerà:</p> <ul style="list-style-type: none"> a supportare gli alunni nello svolgimento delle attività, in un contesto di aiuto e in un’atmosfera serena, che accresca l’autostima e la sensazione di autoefficacia; a favorire l'uso di strategie specifiche di problem solving e di autoregolazione cognitiva? a svolgere attività basate sui bisogni degli alunni e calibrate sulle loro capacità. <p>La verifica in itinere del progetto sarà effettuata attraverso l’osservazione degli alunni durante le attività proposte e sugli elaborati, mentre la verifica finale sarà costituita dalla realizzazione di una mostra.</p> <p>Ai fini di una valutazione più ampia si ritiene opportuno non solo verificare gli esiti formativi, ma anche la soddisfazione degli utenti ai quali verranno somministrati dei questionari a conclusione del progetto.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Espressione creativa (pittura e manipolazione)</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ANAA83802D</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>30 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ARTEGGIANDO2

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 €



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: GIOCHI-N-LINGUA

Descrizione progetto	<p>Giocare, comunicare, leggere, scrivere, interagire, condividere, creare per imparare insieme agli altri.</p> <p>Questo progetto parte dal presupposto che la comunicazione sia basilare per la crescita come studenti, ma soprattutto come persone in evoluzione.</p> <p>Ecco perché i diversi moduli mirano a integrare l'aspetto ludico con la comunicazione, perché noi siamo ciò che viviamo e impariamo quando quello che viviamo è per noi significativo... e il gioco condiviso con gli altri è una spinta alla crescita che lascia un'impronta importante.</p> <p>Tutto questo per "essere a scuola" nel miglior modo possibile, valorizzando le proprie capacità, assumendo un ruolo significativo per sé e per gli altri.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'I.C. accoglie alunni che vivono nel territorio di due comuni: Cupramontana e Staffolo. I dati sulla popolazione presentano un innalzamento dell'indice di vecchiaia, mitigato dalla forte presenza straniera superiore a quella regionale e nazionale, percentuale che aumenta fortemente in ambito scolastico. Il territorio si caratterizza per un'economia legata all'agricoltura e all'industria, l'incidenza degli adulti con diploma o laurea è al di sotto della media regionale e nazionale. A seguito delle analisi Istat 2011 e alle informazioni reperite direttamente, emerge un'immagine di una comunità in cui il dialetto è ancora imperante, la diffusione di quotidiani è piuttosto limitata a favore di televisione o di mezzi di informazione on-line e l'uso di tablet e smartphone è molto elevato da parte di giovani come mezzo di svago e di socializzazione. Il livello culturale medio, misurato con il grado di scolarizzazione degli adulti e l'assenza di scuole secondarie di secondo grado, evidenzia come l'Istituto Comprensivo svolga un ruolo di fondamentale importanza nella vita culturale delle città. La scuola si propone, con i suoi progetti legati al territorio e la collaborazione con le associazioni locali culturali e sportive, di promuovere un ambiente culturalmente fertile e stimolante. L'I.C., attraverso il PTOF, si pone come protagonista per lo sviluppo di competenze di base e di cittadinanza attiva per contribuire alla consapevolezza culturale del proprio territorio, nonché alla sua ripresa.



Obiettivi del progetto

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

Il presente progetto nasce e si sviluppa entro i confini che fungono da cardine al nostro modo di 'essere a scuola':

- primo fra tutti, mettere lo studente nella migliore condizione possibile per apprendere;
- educare all'integrazione e all'inclusione attraverso la condivisione nel gruppo classe che porti ognuno a valorizzare le proprie capacità e ad avere un proprio ruolo;
- prevenire il disagio scolastico, promuovendo il benessere, incrementando le potenzialità e permettendo al bambino di crescere e maturare nel rispetto di tempi e modalità differenti, fino ai livelli massimi consentiti a ciascuno;
- veicolare un apprendimento che sia frutto dell'intreccio tra le naturali spinte evolutive e appropriati stimoli ambientali;
- contrastare e gestire il disagio scolastico di alunni a rischio dispersione e/o con ambiente socio-culturale svantaggiato in un clima di accoglienza;
- sviluppare il senso di responsabilità e del rispetto delle regole, attraverso l'esperienza del lavoro di gruppo e la condivisione;
- recuperare e potenziare abilità espressive e comunicative;
- favorire il controllo dell'emotività promuovendo un primo livello di consapevolezza;
- diminuire la percentuale di studenti diplomati con votazione minima.

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

Questo progetto viene pensato per quegli alunni che avranno nei prossimi anni sfide evolutive importanti. In questa ottica, tutti gli alunni sarebbero meritevoli di considerazione, ma percorsi così complessi vanno sperimentati e calibrati prima su alcune fasce scolastiche per poter essere poi replicabili ad ampio spettro. Da qui nasce la scelta di destinare questi percorsi a due livelli della scuola Primaria:

- ai bambini delle classi terze, che potranno ricalibrare il proprio percorso formativo da qui al termine della scuola Primaria, anche in considerazione degli standard di valutazione che gli organi competenti ci rimandano ogni anno attraverso le prove INVALSI;
- ai bambini delle classi quinte che si stanno preparando al passaggio alla scuola secondaria di primo grado, sempre in considerazione della normativa vigente che ha aumentato le richieste rispetto alle competenze in uscita dalla scuola Primaria, anche con l'aggiunta della prova d'inglese per l'INVALSI.

Un discorso generale sulle classi scelte va fatto anche in considerazione della eterogeneità presente al loro interno con bisogni educativi specifici che hanno un impatto significativo sulla didattica e sull'apprendimento di tutto il gruppo. La scuola cerca così di mediare tra le cause esterne ed interne che producono insuccesso scolastico, promuovendo un impatto alternativo con la realtà scolastica che possa fungere da spinta propulsiva sul tempo scuola in generale di ogni bambino considerato.

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.

L'orario della scuola Primaria "G. Umani" di Cupramontana è articolato in 27 ore settimanali su sei giorni:

- Lunedì, martedì, mercoledì ore 8,10 – 13,10;
- Giovedì, venerdì, sabato ore 8,10-12,10.

L'orario della scuola secondaria prevede invece 30 ore su sei giorni con uscita alle ore 13,10. Tale differenziazione comporta alcune difficoltà organizzative per le famiglie che hanno più figli nei due diversi ordini e che hanno orari lavorativi non compatibili con quelli della scuola.

Pertanto, si prevede l'estensione dell'orario scolastico della Primaria fino alle 13.10 nei giorni di giovedì e venerdì per realizzare i moduli proposti. In questo modo si eviterebbero eventuali problematiche di trasporto pomeridiano con lo scuolabus e si verrebbe incontro alle esigenze delle famiglie già illustrate.



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.*

L'IC si pone come protagonista per lo sviluppo di competenze di cittadinanza attiva e contribuisce all'assunzione di consapevolezza della ricchezza culturale, storica, artistica e ambientale della nostra terra negli studenti prima e in tutti i cittadini poi.

L'offerta formativa dell'Istituto si prefigge attraverso i progetti e le attività proiettate verso l'esterno, lo scopo di essere occasione di ricchezza e crescita per gli studenti che hanno in questo modo, la possibilità di testare fuori dall'ambiente scolastico, le loro abilità e soprattutto le loro competenze con particolare riferimento a quelle sociali e civiche, di spirito di iniziativa e imprenditorialità e dell'accrescimento della consapevolezza di sé.

Molte associazioni presenti nei comuni collaborano con la scuola al fine di creare un ambiente educativo stimolante e vario. Le principali sono:

Corpi Bandistici locali

Croce Verde

AVIS

Biblioteche Comunali

Archeo club

Proloco

Avulss

Centro 'Il Girasole' Staffolo

Circolo scacchi

Casa di riposo

Associazioni sportive

Gruppi folkloristici

Amministrazioni comunali

L'istituto propone progetti di certificazione in lingua.



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.

Nel declinare gli obiettivi specifici sopra indicati, si intendono applicare le seguenti metodologie:

- brainstorming;
- ricerca-attiva attraverso l'utilizzo di tablet già presenti nell'istituto;
- flipped classroom nella preparazione dei giochi da far realizzare ai compagni;
- problem solving;
- peer to peer;
- cooperative learning;

L'utilizzo delle nuove tecnologie favorirà l'apprendimento e si punterà a rafforzare le competenze di base degli alunni facendo sì che la scuola diventi laboratorio attivo che agevola la crescita, la sperimentazione e la scoperta di ciò che ogni studente può fare per sé e per il gruppo. La condivisione con gli altri sarà fondamentale e mirerà:

- ad supportare gli alunni nello svolgimento delle attività, in un contesto di aiuto e in un'atmosfera serena, che accresca l'autostima e la sensazione di autoefficacia;
- a favorire l'uso di strategie specifiche di problem solving e di autoregolazione cognitiva?
- a svolgere attività in gruppi di livello oppure in gruppi misti;
- a svolgere attività basate sui bisogni degli alunni e calibrate sulle loro capacità, che saranno sollecitate, rafforzate e sviluppate;
- a coinvolgere gli alunni in situazioni concrete, dove possono essere rese operative conoscenze, abilità e competenze teoriche.

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.

La programmazione triennale del nostro Istituto risulta, come da normativa vigente, improntata al “potenziamento dei saperi e delle competenze delle studentesse e degli studenti e all’apertura della comunità scolastica al territorio con il pieno coinvolgimento delle istituzioni e delle realtà locali.” I progetti in essere ruotano intorno a questo presupposto di base e agli obiettivi formativi scelti che riguardano principalmente le competenze di base, ovvero: • la valorizzazione e il potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano, nonché alla lingua inglese anche mediante l'utilizzo della metodologia Content Language Integrated Learning; • il potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche; • lo sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e al rispetto delle differenze; • sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale. Nelle specifico i progetti che si accordano a questo sono: • progetto lettura a tutti i livelli dell'Istituto con specifiche modalità di approccio; • progetto potenziamento lingue straniere dalla scuola dell'infanzia a quella secondaria con l'utilizzo della figura dell'esperto madrelingua; • progetto inclusione; • progetto L2 per stranieri in collaborazione con l'Amministrazione comunale; • progetto scacchi; • progetto Miglioramento degli esiti scolastici.

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.

Valorizzare le strategie di lavoro collaborativo in coppia o in piccoli gruppi.

Usare materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni.

Potenziare le strategie logico-visive.

Favorire una didattica di tipo laboratoriale che tende a valorizzare la partecipazione autonoma dell'allievo al processo di costruzione delle sue competenze.

Prediligere il lavoro in piccoli gruppi in cui gli studenti, favoriti da un clima relazionale positivo, apprendono insieme, conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti.

Mettere gli allievi al centro del processo di insegnamento apprendimento-valutazione, sollecitando e valorizzando le potenzialità che ciascuno possiede in un contesto collettivo.

Usare le TIC e in particolare la LIM.

Realizzare la sintesi fra sapere e fare, sperimentando in situazione.



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.

Le competenze che questo progetto intende sviluppare potranno essere utili già nel breve periodo, in considerazione del fatto che il nostro Istituto mira ad integrare il più possibile ciò che gli alunni imparano a scuola con le richieste del territorio in cui viviamo e ci formiamo.

Per avere una visione d'insieme degli esiti del progetto si adotteranno diverse strategie di valutazione sull'impatto delle scelte effettuate.

Saranno utilizzate indagini di follow-up da somministrare agli alunni, alle famiglie, agli esperti coinvolti e agli stessi tutor per rilevare il grado di coinvolgimento e di gradimento rispetto alle attività proposte.

Oltre alla valutazione in itinere e all'osservazione sistematica, per valutare gli esiti sulle competenze si organizzeranno giochi e/o rappresentazioni collettive preparate dagli alunni attraverso il lavoro di gruppo.

Tali elaborati potranno essere utilizzati per organizzare una giornata da dedicare ai giochi nell'ambito dei laboratori, nonché una rappresentazione teatrale su copione creata dagli alunni.

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 prevede la tenuta di un punto di raccolta dei materiali preparati ed elaborati dagli esperti, così da poter riutilizzare quanto prodotto negli anni a venire. L'intensa collaborazione con l'istituzione comunale, nonché l'utilizzo di spazi come la biblioteca comunale, consentiranno in futuro la possibilità di replicare le attività.

L'opportunità di utilizzare l'organico potenziato, divenuto organico dell'autonomia, potrebbe essere una soluzione praticabile una volta sperimentata e avviata l'attività.

I docenti tutor dei laboratori acquisiranno un bagaglio di esperienze che potranno trasferire ai colleghi attraverso attività di formazione interna alla scuola, obbligatorie dalla normativa vigente. L'autoformazione viene vista dal nostro I.C. come una grande risorsa per trasferire le buone pratiche.



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.

Le relazioni, siano esse tra docente/studente, docente/formatore, docente/genitore, ricoprono un ruolo centrale e saranno particolarmente curate nell'ambito delle attività del progetto.

I genitori saranno coinvolti nel dialogo scuola-famiglia con incontri a loro dedicati volti a promuovere una maggiore partecipazione attiva alla vita scolastica approfondendo il ruolo dell'istruzione nella crescita dei loro figli, pertanto si terranno riunioni di presentazione delle attività, momenti di restituzione dei risultati ottenuti dai loro figli e di presentazione dei prodotti realizzati nell'ambito del progetto.

I docenti avranno modo di osservare i propri alunni in un contesto diverso, in cui si verificano dinamiche differenti e che contribuiscono a mettere in luce attitudini del singolo e del gruppo.



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
INCLUSIONE	27	www.scuolacupramontana.it.gov
L2	27	www.scuolacupramontana.it.gov
MIGLIORAMENTO DEGLI ESITI SCOLASTICI	29	www.scuolacupramontana.it.gov
POTENZIAMENTO LINGUE STRANIERE	26	www.scuolacupramontana.it.gov
PROGETTO LETTURA	26	www.scuolacupramontana.it.gov
Progetto continuità educativo-didattica tra ordini di scuola	27	www.scuolacupramontana.it.gov
SCACCHI	28	www.scuolacupramontana.it.gov
VIVERE IL TERRITORIO	25	www.scuolacupramontana.it.gov

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Arte Musica e Teatro		esperto esterno				
lezioni madrelingua		esperto madrelingua				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LINGUA IN GIOCO III	€ 5.682,00
LINGUA IN GIOCO V	€ 4.561,50
LINGUA IN GIOCO	€ 5.279,70
Let's speak English 1	€ 4.561,50
Let's speak English 2	€ 5.279,70
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.364,40



Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: LINGUA IN GIOCO III

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LINGUA IN GIOCO III
Descrizione modulo	<p>Il percorso formativo è destinato agli alunni delle classi terze della scuola primaria "G. Umani" di Cupramontana che evidenziano forti elementi di criticità dovuti anche all'eterogeneità degli stili di apprendimento.</p> <p>Esso sarà finalizzato all' acquisizione delle strumentalità linguistiche attraverso tecniche di animazione teatrale e scrittura creativa in un contesto fortemente inclusivo.</p> <p>Obiettivi</p> <p>Promuovere negli alunni capacità espressive e comunicative utilizzando la lingua come efficace mezzo di comunicazione.</p> <p>Imparare ad interagire in diverse situazioni comunicative.</p> <p>Utilizzare il contributo di altri linguaggi per rendere più efficace la comunicazione.</p> <p>Ricericare e ricavare significati attraverso la lettura.</p> <p>Utilizzare risorse digitali per esprimersi e comunicare.</p> <p>Favorire lo sviluppo della fantasia e della creatività con l'invenzione di storie.</p> <p>Migliorare il clima sociale con attività che stimolano la partecipazione attiva e le capacità espressive di tutti i bambini.</p> <p>Individuazione delle varie diversità come valori aggiunti nel gruppo</p> <p>Incoraggiare l'accettazione della propria individualità.</p> <p>Sviluppare la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità.</p> <p>Metodologia</p> <p>Nello svolgimento del progetto verrà privilegiata l'attività teatrale per:</p> <ul style="list-style-type: none"> migliorare le proprie qualità espressive; arricchire le conoscenze lessicali; confrontarsi con testi stimolanti dal punto di vista linguistico; comunicare, capire e conoscere se stessi e gli altri; rafforzare la percezione del mondo e di sé attraverso il movimento, la parola, il gesto e il suono. <p>Verranno proposti inoltre percorsi di scrittura creativa come strategia operativa per consolidare le potenzialità espressive e stimolare una gestione consapevole delle strutture semantiche, sintattiche e lessicali.</p> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La verifica in itinere del progetto sarà effettuata attraverso l'osservazione degli alunni durante le attività proposte e sugli elaborati, mentre la verifica finale sarà costituita dalla realizzazione di una rappresentazione teatrale, su copione scritto dagli stessi alunni.</p> <p>La valutazione si baserà sull' osservazione sistematica:</p> <p>Percentuale di alunni che migliorano la propria competenza linguistica dopo gli interventi (20%) media voti > 6</p> <p>N. Alunni partecipanti (90% iscritti)</p> <p>aumento dell'attenzione e del coinvolgimento degli studenti.</p> <p>Ai fini di una valutazione più ampia si ritiene opportuno non solo verificare gli esiti formativi, ma anche la soddisfazione degli utenti ai quali verranno somministrati dei questionari a conclusione del progetto.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	ANEE83801N
Numero destinatari	28 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LINGUA IN GIOCO III

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: Lingua madre

Titolo: LINGUA IN GIOCO V

Dettagli modulo

Titolo modulo	LINGUA IN GIOCO V
----------------------	-------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il percorso formativo è destinato agli alunni della classe quinta della scuola primaria “G. Umani” di Cupramontana che evidenzia forti elementi di criticità dovuti anche all’eterogeneità degli stili di apprendimento Esso sarà finalizzato all’ acquisizione delle strumentalità linguistiche attraverso tecniche di animazione teatrale e scrittura creativa in un contesto fortemente inclusivo.</p> <p>Obiettivi Promuovere negli alunni capacità espressive e comunicative utilizzando la lingua come efficace mezzo di comunicazione. Imparare ad interagire in diverse situazioni comunicative. Utilizzare il contributo di altri linguaggi per rendere più efficace la comunicazione. Ricerare e ricavare significati attraverso la lettura. Utilizzare risorse digitali per esprimersi e comunicare. Favorire lo sviluppo della fantasia e della creatività con l’invenzione di storie. Migliorare il clima sociale con attività che stimolano la partecipazione attiva e le capacità espressive di tutti i bambini. Individuazione delle varie diversità come valori aggiunti nel gruppo Incoraggiare l’accettazione della propria individualità. Sviluppare la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità.</p> <p>Metodologia Nello svolgimento del progetto verrà privilegiata l’attività teatrale per: migliorare le proprie qualità espressive; arricchire le conoscenze lessicali; confrontarsi con testi stimolanti dal punto di vista linguistico; comunicare, capire e conoscere se stessi e gli altri; rafforzare la percezione del mondo e di sé attraverso il movimento, la parola, il gesto e il suono. Verranno proposti inoltre percorsi di scrittura creativa come strategia operativa per consolidare le potenzialità espressive e stimolare una gestione consapevole delle strutture semantiche, sintattiche e lessicali.</p> <p>Verifica e valutazione La verifica in itinere del progetto sarà effettuata attraverso l'osservazione degli alunni durante le attività proposte e sugli elaborati, mentre la verifica finale sarà costituita dalla realizzazione di una rappresentazione teatrale, su copione scritto dagli stessi alunni. La valutazione si baserà sull’osservazione sistematica: Percentuale di alunni che migliorano la propria competenza linguistica dopo gli interventi (20%) media voti > 6 N. Alunni partecipanti (90% iscritti) - aumento dell'attenzione e del coinvolgimento degli studenti; Ai fini di una valutazione più ampia si ritiene opportuno non solo verificare gli esiti formativi, ma anche la soddisfazione degli utenti ai quali verranno somministrati dei questionari a conclusione del progetto.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ANEE83801N</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>15 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: LINGUA IN GIOCO V

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: LINGUA IN GIOCO

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LINGUA IN GIOCO



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il percorso formativo è destinato agli alunni della classe quinta della scuola primaria “G. Umani” di Cupramontana che evidenzia forti elementi di criticità dovuti anche all’eterogeneità degli stili di apprendimento Esso sarà finalizzato all’ acquisizione delle strumentalità linguistiche attraverso tecniche di animazione teatrale e scrittura creativa in un contesto fortemente inclusivo.</p> <p>Obiettivi Promuovere negli alunni capacità espressive e comunicative utilizzando la lingua come efficace mezzo di comunicazione. Imparare ad interagire in diverse situazioni comunicative. Utilizzare il contributo di altri linguaggi per rendere più efficace la comunicazione. Ricerare e ricavare significati attraverso la lettura. Utilizzare risorse digitali per esprimersi e comunicare. Favorire lo sviluppo della fantasia e della creatività con l’invenzione di storie. Migliorare il clima sociale con attività che stimolano la partecipazione attiva e le capacità espressive di tutti i bambini. Individuazione delle varie diversità come valori aggiunti nel gruppo Incoraggiare l’accettazione della propria individualità. Sviluppare la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità.</p> <p>Metodologia Nello svolgimento del progetto verrà privilegiata l’attività teatrale per: migliorare le proprie qualità espressive; arricchire le conoscenze lessicali; confrontarsi con testi stimolanti dal punto di vista linguistico; comunicare, capire e conoscere se stessi e gli altri; rafforzare la percezione del mondo e di sé attraverso il movimento, la parola, il gesto e il suono. Verranno proposti inoltre percorsi di scrittura creativa come strategia operativa per consolidare le potenzialità espressive e stimolare una gestione consapevole delle strutture semantiche, sintattiche e lessicali.</p> <p>Verifica e valutazione La verifica in itinere del progetto sarà effettuata attraverso l'osservazione degli alunni durante le attività proposte e sugli elaborati, mentre la verifica finale sarà costituita dalla realizzazione di una rappresentazione teatrale, su copione scritto dagli stessi alunni. La valutazione si baserà sull’osservazione sistematica: Percentuale di alunni che migliorano la propria competenza linguistica dopo gli interventi (20%) media voti > 6 N. Alunni partecipanti (90% iscritti) - aumento dell'attenzione e del coinvolgimento degli studenti; Ai fini di una valutazione più ampia si ritiene opportuno non solo verificare gli esiti formativi, ma anche la soddisfazione degli utenti ai quali verranno somministrati dei questionari a conclusione del progetto.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ANEE83801N</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>17 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: LINGUA IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		17	510,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		17	1.769,70 €
	TOTALE					5.279,70 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Let's speak English 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Let's speak English 1
Descrizione modulo	<p>Il percorso formativo è destinato agli alunni della classe quinta della scuola primaria G. Umani di Cupramontana ed è finalizzato allo sviluppo delle competenze comunicative in lingua inglese. A tale scopo verranno proposte agli alunni attività di drammatizzazione in quanto esse sono emotivamente coinvolgenti per gli studenti e consentono di promuovere occasioni d'uso della lingua straniera in contesti significativi dal punto di vista comunicativo.</p> <p>Il progetto si prefigge gli obiettivi di</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare l'inglese per animazioni e drammatizzazioni teatrali - Migliorare la comprensione e la produzione di messaggi scritti e orali - Accrescere il bagaglio lessicale e sintattico per acquisire reali competenze comunicative in lingua inglese accrescendo la motivazione all'apprendimento - Usare la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi - Includere e coinvolgere ciascun alunno in quanto vengono stimolati vari tipi di espressività - Aprire al dialogo interculturale - Mettere gli alunni in condizione di sostenere gli esami di certificazione esterna presso enti certificatori accreditati <p>Nello svolgimento delle attività verranno utilizzate metodologie che pongono al centro dell'apprendimento lo studente: cooperative learning, Total Physical Response, role playing, peer education.</p> <p>L'attività di verifica sarà costante e regolare a partire da quella di ingresso, a quella in itinere ed a quella finale e si baserà sulle seguenti attività</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione sistematica durante lo svolgimento delle attività - conversazioni orali - interazione in piccoli gruppi con scheda di osservazione e valutazione - prove strutturate e semi strutturate <p>La valutazione del progetto si pone come indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento dei risultati degli alunni alla fine dell'anno scolastico - Acquisizione di una certificazione esterna presso enti certificatori accreditati
Data inizio prevista	02/10/2017



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	ANEE83801N
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Let's speak English 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: Let's speak English 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Let's speak English 2
----------------------	-----------------------



Descrizione modulo	<p>Il percorso formativo è destinato agli alunni della classe quinta della scuola primaria G. Umani di Cupramontana ed è finalizzato allo sviluppo delle competenze comunicative in lingua inglese. A tale scopo verranno proposte agli alunni attività di drammatizzazione in quanto esse sono emotivamente coinvolgenti per gli studenti e consentono di promuovere occasioni d'uso della lingua straniera in contesti significativi dal punto di vista comunicativo.</p> <p>Il progetto si prefigge gli obiettivi di</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare l'inglese per animazioni e drammatizzazioni teatrali - Migliorare la comprensione e la produzione di messaggi scritti e orali - Accrescere il bagaglio lessicale e sintattico per acquisire reali competenze comunicative in lingua inglese accrescendo la motivazione all'apprendimento - Usare la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi - Includere e coinvolgere ciascun alunno in quanto vengono stimolati vari tipi di espressività - Aprire al dialogo interculturale - Mettere gli alunni in condizione di sostenere gli esami di certificazione esterna presso enti certificatori accreditati <p>Nello svolgimento delle attività verranno utilizzate metodologie che pongono al centro dell'apprendimento lo studente: cooperative learning, Total Physical Response, role playing, peer education.</p> <p>L'attività di verifica sarà costante e regolare a partire da quella di ingresso, a quella in itinere ed a quella finale e si baserà sulle seguenti attività</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione sistematica durante lo svolgimento delle attività - conversazioni orali - interazione in piccoli gruppi con scheda di osservazione e valutazione - prove strutturate e semi strutturate <p>La valutazione del progetto si pone come indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento dei risultati degli alunni alla fine dell'anno scolastico - Acquisizione di una certificazione esterna presso enti certificatori accreditati
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	ANEE83801N
Numero destinatari	17 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Let's speak English 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		17	510,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		17	1.769,70 €



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 'LUIGI BARTOLINI' (ANIC83800G)

	TOTALE					5.279,70 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
"ATTACCHI D' ARTE"	€ 17.046,00
GIOCHI-N-LINGUA	€ 25.364,40
TOTALE PROGETTO	€ 42.410,40

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 44004)
Importo totale richiesto	€ 42.410,40
Num. Delibera collegio docenti	5
Data Delibera collegio docenti	12/05/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	20
Data Delibera consiglio d'istituto	20/04/2017
Data e ora inoltro	15/05/2017 13:32:06
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	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>teatro</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>ARTEGGIANDO1</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>ARTEGGIANDO2</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto ""ATTACCHI D' ARTE""	€ 17.046,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LINGUA IN GIOCO III</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LINGUA IN GIOCO V</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LINGUA IN GIOCO</u>	€ 5.279,70	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola 'LUIGI BARTOLINI' (ANIC83800G)

10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Let's speak English 1</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Let's speak English 2</u>	€ 5.279,70	
	Totale Progetto "GIOCHI-N-LINGUA"	€ 25.364,40	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 42.410,40	