



Candidatura N. 34883 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. DI PORRETTA TERME
Codice meccanografico	BOIC832006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MARCONI, 61
Provincia	BO
Comune	Porretta Terme
CAP	40046
Telefono	053422448
E-mail	BOIC832006@istruzione.it
Sito web	www.icporretta.gov.it
Numero alunni	826
Plessi	BOAA832013 - INFANZIA PORRETTA TERME BOAA832024 - INFANZIA CASTEL DI CASIO PAESE BOAA832035 - INFANZIA CASOLA BERZANTINA BOAA832046 - INFANZIA PONTE DELLA VENTURINA BOEE832018 - PRIMARIA "D. FORNASINI" PORRETTA BOEE832029 - PRIMARIA "L. RADICE" C. CASIO BOEE83203A - PRIMARIA CASOLA BERZANTINA BOEE83204B - PRIMARIA "MONTESSORI" VENTURINA BOMM832017 - A.GIURIOLO-PORRETTA TERME BOMM832028 - A. GIURIOLO-CASTEL DI CASIO



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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario) anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento dell'interazione/confronto con gli altri
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 Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Aumento promozioni al successivo anno scolastico Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 34883 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Linguaggi	"Alla scoperta di un Robot: la Bee-bot"	€ 5.279,70
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	TEATRANDO	€ 5.145,60
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	" Passo dopo passo"	€ 4.769,70
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	: VIAGGIANDO NELL'ARTE	€ 4.665,60
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 19.860,60

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Ragazzi venite a trovarci! Xchè? GUYS, COME AND VISIT US!	€ 5.682,00
Matematica	GIOCHI MATEMATICI (dal laboratorio manuale al digitale)	€ 5.682,00
Matematica	GIOCHI MATEMATICI	€ 5.682,00
Matematica	" GIOCHIAMO CON LA LOGICA E LA MATEMATICA"	€ 5.682,00
Matematica	matematica in ...gioco	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 28.410,00



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: ci siamo...facciamo!

Descrizione progetto	FAVORIRE IL PIENO SUCCESSO DEGLI ALUNNI E DEL LORO INSERIMENTO NEL MONDO SCUOLA
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Porretta Terme è un comune montano situato nella valle del Reno e conosciuto sin dall' antichità per le sorgenti termali. Dal 1° Gennaio 2017 è stato unito al comune di Granaglione ed ha preso il nome di Alto Reno Terme. Pertanto, essendo un comune più ampio, i suoi abitanti sono dislocati in varie frazioni di valle e di crinale. Negli ultimi anni sta attraversando un periodo di trasformazione economica caratterizzata dalla crisi di quelle attività da lungo tempo trainanti: vi è stata infatti presso le strutture ricettivo-alberghiere una notevole diminuzione del turismo ed un profondo crollo che ha coinvolto delle industrie locali con un conseguente calo dei posti di lavoro.

La sua dislocazione geografica gioca inoltre un'ulteriore negatività poiché la sua distanza dalla città rende meno accessibili i bisogni culturali, soprattutto quelli dell'infanzia.

Da tutto ciò consegue che la fascia che riguarda i primi anni di vita del bambino ricada prevalentemente sulle strutture scolastiche per l'infanzia (Nido e Scuola dell'Infanzia).

Obiettivi del progetto

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

Miglioramento delle competenze chiave:

1. Competenze matematiche
2. Competenze digitali
3. Competenze sociali e civiche

Spirito di iniziativa ed intraprendenza

Il modulo coinvolgerà i bambini di quattro e di cinque anni, con attività didattiche volte ad avvicinarli a processi di astrazione e di concettualizzazione favorendo i primi concetti matematici e risolvere compiti di realtà. Tale programma farà sì che i bambini sperimentino ed intuiscano i primi concetti spaziali; verranno favoriti momenti di riflessione e rielaborazione delle attività condivise per coordinare le diverse informazioni visive, uditive, tattili, posturali, imparando così ad organizzare, costruire e inventare il "proprio" spazio. Saranno previste fasi per favorire l'organizzazione dello spazio, di interazione tra competenze spaziali e linguaggio, di avvicinamento del "saper fare" con il "sapere spaziale". Saranno proposte simulazioni corporee che poi verranno estese a percorsi progettati e costruiti dagli esperti e dai bambini stessi e, successivamente utilizzati con la mediazione delle bee-bot. Con queste attività crediamo di poter migliorare il successo scolastico nelle sezioni/classi di passaggio dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria e si promuoverà l'inclusione scolastica con strumenti multimediali. La multimedialità sarà utilizzata per favorire la collaborazione, la cooperazione, condividere informazioni e conoscenze e stimolare l'autoapprendimento.



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

La scuola dell'Infanzia di Porretta Terme accoglie bambini provenienti da diverse zone limitrofe, essendo situata in una posizione centrale rispetto a tutte le varie località che la circondano; infatti alcuni bambini provengono da piccole frazioni, altri da abitazioni più decentrate e lontane rispetto al paese in cui è inserita la scuola.

Alcune realtà familiari di provenienza dei bambini sono caratterizzate da componenti provenienti da altri stati (europei e non) che presentano difficoltà di comprensione della lingua; da genitori che hanno perso il lavoro o è precario;

La dislocazione geografica del paese gioca, inoltre, un'ulteriore negatività poiché la sua distanza dalla città rende più travagliato l'accesso ai bisogni culturali, soprattutto quelli dell'infanzia, aspetto che ricade prevalentemente sulle strutture scolastiche per l'infanzia (Nido e scuola dell'infanzia).

I bambini presentano carenze di stimoli e nell'ambiente extrascolastico hanno un uso improprio degli strumenti multimediali, quindi ci si prefigge anche l'obiettivo di educarli a farne un uso consapevole.



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.

Se si vuole dare un valore di innovazione pedagogica e di "promozione dell'uguaglianza di accesso all'istruzione prescolare", è indispensabile che l'orario previsto per l'apertura della struttura sia di potenziamento e non soltanto aggiuntivo. Per queste motivazioni le varie attività verranno organizzate in spazi di contemporaneità e compresenza delle insegnanti per favorire attività in piccoli gruppi, per iniziative sistematiche di continuità verticale e promuovere attività di osservazione del contesto educativo.

In virtù di quanto detto sopra, si prevede l'apertura della Scuola dell'Infanzia di Porretta Terme ai bambini in essa iscritti e anche all'utenza esterna come elaborato di seguito:

- nel periodo tra Ottobre 2017 e Aprile 2018 durante la settimana in attività di potenziamento, dalle ore 14.00 alle ore 16.00 per un totale di ore 18
- nel periodo tra Ottobre 2017 e Aprile 2018 verranno stabiliti quattro sabati, dalle ore 9,00 alle 12,00 (per un totale di 12 ore di apertura).

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

La realtà territoriale non offre la possibilità di effettuare esperienze significative di un certo spessore per quanto riguarda l'età prescolare, proprio per questa motivazione le insegnanti della Scuola dell'Infanzia cercano una continua apertura verso nuovi stimoli sia per i bambini che per le insegnanti al fine di trarre vantaggio dalle diverse esperienze, profili e competenze specifiche e produrre risultati pertinenti di alta qualità dal punto di vista innovativo. All'inizio dell'anno scolastico in corso, una parte di insegnanti della scuola dell'infanzia e insegnanti della scuola primaria dell'Istituto Comprensivo di Porretta Terme, hanno avuto l'opportunità di avviare un percorso di aggiornamento formativo con il supporto tecnico e formativo della "FONDAZIONE GOLINELLI" che ha proposto il corso di formazione: "I primi passi nel digitale: coding e pensiero computazionale alla scuola dell'infanzia? Si può fare!". La Scuola delle idee, un progetto della Golinelli, introduce i bambini e i ragazzi all'importanza del metodo scientifico, valorizza la creatività, l'integrazione culturale, la capacità di cooperare e di cogliere le infinite possibilità offerte dal mondo che cambia. Le attività educative e didattiche impiegano metodi innovativi e scientificamente rigorosi. Privilegiano l'approccio informale promuovendo la curiosità e la voglia di imparare che sono proprie di ogni bambino.



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.

L'opportunità di operare in un ambiente di apprendimento particolarmente stimolante e significativo, atto a promuovere processi di costruzione personale della conoscenza, mediante il costruttivismo sociale che fornisce alcune direttrici di riferimento nella prassi educativo-didattica. L'azione didattica si muoverà in spazi organizzati a seconda delle situazioni progettate e le modifiche degli spazi o arricchimenti degli oggetti messi a disposizione verranno continuamente ricalibrati.

Gli interventi dell'esperto e del tutor, nei confronti degli alunni, saranno di sollecitazione; i bambini, infatti, verranno invitati a porsi domande, a stabilire collegamenti, a ricordare fatti analoghi.

Il percorso presentato intende proseguire un itinerario di ricerca avviato nell'anno scolastico in corso 2016/2017.

Il modulo verrà svolto nella consapevolezza che la conoscenza non è un'operazione individuale e solitaria, bensì un processo che si sostanzia attraverso la condivisione di esperienze e la negoziazione di significati con il gruppo dei pari e gli adulti di riferimento.

Gli strumenti utilizzati saranno giochi cooperativi mediante l'ausilio di materiale di psicomotricità, cartoni di varie forme e dimensioni, tablet, Lim.

L'impatto educativo-didattico sui bambini sarà di potenziamento delle competenze matematiche, digitali e competenze sociali e civiche e di ampliamento di tale abilità e conoscenze sulla comunità scolastica e territoriale in una modalità sistemica.



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.

Nel piano triennale dell'offerta formativa dell'Istituto di Porretta Terme trovano coerenza con le attività del PON le seguenti azioni:

- Potenziamento della pianificazione curriculare: introducendo il curricolo per le competenze trasversali (competenze di cittadinanza; competenze digitali), la promozione dell'innovazione didattica educativa e della didattica per competenze così come prevista nelle indicazioni nazionali per il curricolo.

- Flessibilità organizzativa: verranno introdotti elementi di flessibilità didattica e organizzativa finalizzati ad una valorizzazione delle risorse professionali.

- Ampliamento dell'offerta formativa: elaborazione di proposte riconducibili alla mission dell'Istituto, agli elementi di priorità definiti nel piano di miglioramento.

- Successo formativo: il modulo prevederà azioni di recupero delle difficoltà, di supporto nel percorso scolastico e promozione del benessere scolastico

Nel plesso Infanzia di Porretta Terme nella sezione dei bambini di 5 anni e durante l'anno scolastico 2016/2017, sono state proposte simulazioni corporee per sviluppare la logica computazionale.

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.

FAVORIRE IL PIENO SUCCESSO DEGLI ALUNNI E DEL LORO ORIENTAMENTO NEL MONDO

SAPER ESSERE (identità)

Percepirsi come persona positiva, ricca di esperienze e di opportunità; conoscere le proprie capacità, i propri

desideri ed avere una buona autostima; saper lavorare in gruppo; saper effettuare scelte.

SAPER FARE (autonomia)

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Acquisire capacità logiche ed operative attraverso l'uso di materiali e strumenti diversi e la partecipazione a

laboratori che utilizzino linguaggi alternativi al verbale.

SAPERE (competenze)

Acquisire competenze progressivamente più elaborate di lettura e comprensione di testi diversi,

coltivando il piacere di leggere; conoscere almeno una lingua straniera, a partire dalla scuola dell'infanzia;

utilizzare a fini di ricerca, comunicazione ed espressione gli strumenti offerti dalle nuove tecnologie;

conoscere il proprio territorio, la sua storia, le sue caratteristiche morfo - geografiche e correlarlo ad altri,

ampliando la conoscenza del mondo; maturare sicure competenze matematiche e scientifiche.

Obiettivi formativi d'Istituto:

- *Imparare ad imparare, individuando collegamenti e relazioni.*
- *Collaborare e partecipare in modo responsabile ed autonomo.*
- *Saper usare i vari linguaggi nei processi di costruzione delle conoscenze e quindi nei diversi contesti disciplinari.*

- *Utilizzare strumenti per la pianificazione dei processi, la progettazione e la realizzazione dei prodotti.*



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.

Il modulo estende il dialogo con il territorio, a seguito della recente Unione dei Comuni di Porretta Terme e Granaglione; amplia il piano di miglioramento e potenzia il successo scolastico nelle sezioni di passaggio da un ordine di scuola all'altro riducendo l'abbandono precoce e la promozione dell'uguaglianza di accesso all'istruzione pre- scolare.

La valutazione sarà:

Iniziale: mediante l'analisi dei bisogni educativi, volta ad accertare i pre-requisiti dei bambini, si declineranno le azioni progettuali per il raggiungimento delle finalità del modulo.

In itinere: con osservazione sistematica dei bambini durante i percorsi esperienziali per misurare l'efficacia delle soluzioni adottate e per introdurre eventuali aggiustamenti nell'ambiente di apprendimento

Finale: mediante documentazione con videoregistrazione, foto, cartelloni ecc. per valutare i livelli di padronanza delle competenze, evidenziando punti di forza e di debolezza, per realizzare una ri-progettazione e promuovere una successiva azione di miglioramento.

Sulla comunità scolastica e sul territorio la documentazione verrà pubblicizzata mediante un link inserito nel sito dell'istituzione scolastica; divulgato un giornalino scolastico, in continuità e in collaborazione con la scuola primaria, che raccoglierà tutte le esperienze svolte dai bambini all'interno del modulo.

Sarà utilizzato un questionario di gradimento per i bambini, le famiglie, i docenti coinvolti e all'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).

progetto in altri contesti

Il progetto sarà comunicato alla comunità scolastica e al territorio con cartelloni pubblicitari, striscioni, volantini, pubblicità radiofonica e link sul sito dell'Istituzione Scolastica; le famiglie saranno invitate all'interno degli ambienti scolastici per presentare le attività previste dal modulo.

Le attività del modulo prevedono l'apertura a sviluppi e proseguiranno oltre la sua conclusione.

I materiali prodotti saranno a disposizione degli utenti del territorio, della comunità scolastica e degli stakeholders coinvolti e non.

I vari materiali costruiti ed elaborati dai bambini potranno essere messi a disposizione di altri utenti; saranno raccolti presso la Biblioteca Innovativa dell'Istituto Comprensivo in modo da poter essere riutilizzata da tutti gli interessati.

All'interno della comunità scolastica sarà depositata la documentazione dell'esperienza mediante un libro cartaceo e multimediale che raccoglierà le motivazioni del progetto, le finalità, gli obiettivi di apprendimento e le competenze apprese, gli strumenti e le metodologie utilizzate, i punti di forza e di debolezza riscontrati nel percorso.

Tale percorso servirà per valorizzare lo scambio delle esperienze, rendere leggibili il percorso effettuato e per ri-progettare in un'ottica di miglioramento e potenziamento.



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.

La realtà territoriale non offre la possibilità di effettuare esperienze significative di un certo spessore per quanto riguarda l'età prescolare, proprio per questa motivazione le insegnanti della Scuola dell'Infanzia cercano una continua apertura verso nuovi stimoli sia per i bambini che per le insegnanti al fine di trarre vantaggio dalle diverse esperienze, profili e competenze specifiche e produrre risultati pertinenti di alta qualità dal punto di vista innovativo

All'inizio dell'anno scolastico in corso, una parte di insegnanti della scuola dell'infanzia e insegnanti della scuola primaria dell'Istituto Comprensivo di Porretta Terme, hanno avuto l'opportunità di avviare un percorso di aggiornamento formativo con il supporto tecnico e formativo della "FONDAZIONE GOLINELLI" che ha proposto il corso di formazione: " I primi passi nel digitale: coding e pensiero computazionale alla scuola dell'infanzia? Si può fare!". La Scuola delle idee, un progetto della Golinelli, introduce i bambini e i ragazzi all'importanza del metodo scientifico, valorizza la creatività, l'integrazione culturale, la capacità di cooperare e di cogliere le infinite possibilità offerte dal mondo che cambia. Le attività educative e didattiche impiegano metodi innovativi e scientificamente rigorosi. Privilegiano l'approccio informale promuovendo la curiosità e la voglia di imparare che sono proprie di ogni bambino.



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
AMBIENTE: AULA DIDATTICA DECENTRATA	SCHEDA PROGETTO 2 PAG 2	http://www.icporretta.gov.it/sites/default/files/page/2016/SCHEDE%20DI%20PROGETTO%20ultima%20POFT.pdf
I LINGUAGGI DELLA COMUNICAZIONE	SCHEDA PROGETTO 1 PAGINA 1	http://www.icporretta.gov.it/sites/default/files/page/2016/SCHEDE%20DI%20PROGETTO%20ultima%20POFT.pdf
I come INCLUSIONE	SCHEDA PROGETTO 3 PAG 3	http://www.icporretta.gov.it/sites/default/files/page/2016/SCHEDE%20DI%20PROGETTO%20ultima%20POFT.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
collaborazione di tipo educativa	1	amici di arrigo carboni	Accordo	1886	11/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
collaborazione	BOIC811005 I.C. SALVO D'ACQUISTO	1649	21/04/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"Alla scoperta di un Robot: la Bee-bot"	€ 5.279,70
TEATRANDO	€ 5.145,60
" Passo dopo passo"	€ 4.769,70
: VIAGGIANDO NELL'ARTE	€ 4.665,60
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.860,60

Sezione: Moduli

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Elenco dei moduli

Modulo: Linguaggi

Titolo: "Alla scoperta di un Robot: la Bee-bot"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Alla scoperta di un Robot: la Bee-bot"
Descrizione modulo	<p>Campi d'esperienza: La conoscenza del mondo – Numero e spazio I discorsi e le parole Il corpo e il movimento</p> <p>Miglioramento delle competenze chiave:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenze matematiche • Competenze digitali • Competenze sociali e civiche • Spirito di iniziativa ed intraprendenza <p>DOCENTI PROMOTORI: Bianchi Sabrina - Bragalli Antonella - Parentelli Rossana</p> <p>DESTINATARI: alunni della scuola dell'infanzia di Porretta Terme in particolare alunni caratterizzati da capacità cognitive ad alto funzionamento, bambini con fragilità in ambito linguistico e/o in situazione di svantaggio educativo e socio- culturale.</p> <p>INIZIO E FINE: PROGETTO ANNUALE 30/60 ore, anno scolastico 2017/18. Potenziamento pomeridiano: mercoledì e giovedì, dalle ore 14.00 alle ore 16.00</p> <p>SEDE: Scuola infanzia di Porretta Terme, Alto Reno Terme.</p> <p>STRUTTURA: L'aula diviene uno spazio ripensato ed allestito a laboratorio in cui ideare e progettare, costruire e attivare contenuti.</p> <p>Unità di apprendimento: Alla scoperta di un Robot: la Bee-bot</p> <p>In questa unità didattica saranno proposte, in un primo momento, simulazioni corporee per sviluppare la logica computazionale che poi verranno estese a percorsi progettati e costruiti dalle insegnanti e dai bambini stessi e successivamente utilizzati con la mediazione della Bee-Bot.</p> <p>La robotica educativa favorisce l'apprendere per scoperta, esplorare il problem solving e riconoscere il ruolo positivo dell'errore.</p> <p>L'apprendimento per scoperta cambia la modalità tradizionale di insegnamento: l'alunno cui si propone un percorso di robotica, infatti, è continuamente chiamato a risolvere problemi. Deve scoprire cosa succede, può verificare concetti e in caso di errore può vedere cosa accade quando dà dei comandi e se sbaglia l'apetta si comporta in modo differente da quanto richiesto.</p> <p>Si impara meglio a risolvere i problemi se è necessario riflettere e capire come correggere l'errore insieme ai compagni e con il supporto dell'insegnante.</p> <p>L'attività è laboratoriale e le discipline coinvolte sono molteplici: la tecnologia, l'informatica, la matematica ma anche la lingua; inoltre, si favorisce un'attività di gruppo, quindi si impara anche a lavorare insieme.</p> <p>La "robotica educativa" è un filone didattico che consente, in maniera giocosa, intuitiva e partecipativa, di sviluppare competenze altamente qualificanti come il pensiero computazionale, la logica, la conoscenza del mondo digitale, e di affiancarsi a percorsi multidisciplinari in maniera creativa. La possibilità di utilizzare un'ape robotica permette ai</p>



bambini di esplorare il mondo con semplici comandi: ogni passo della Bee-Bot avanti o indietro misura 15 cm e la rotazione sono di 90° a destra e a sinistra.

L'utilizzo della Bee-Bot aiuta a sviluppare la logica e a contare, guida a visualizzare i percorsi nello spazio, aiuta ad apprendere le basi dei linguaggi di programmazione e favorisce il processo di lateralizzazione.

I bambini potranno realizzare mappe in 2D oppure usufruire di percorsi già predisposti dalle insegnanti o dagli alunni di classe 1^a della Scuola Primaria, utilizzando la Bee-Bot; i comandi possono essere dati anche in sequenza e se ne possono memorizzare fino a 40. Dopo aver dato le istruzioni per far partire la Bee-Bot, dovranno premere il pulsante Go. All'inizio e alla fine del movimento ci sarà anche un segnale sonoro e il lampeggio degli occhi.

Competenza specifica

- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare
- Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali
- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante

Abilità Conoscenze

- Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta
- Stabilire relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)
- Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali
- Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi
- Elaborare previsioni e ipotesi
- Interpretare e produrre simboli, mappe percorsi
- Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la Bee-Bot
- Concetti spaziali e topologici (vicino/lontano, sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra...)
- Raggruppamenti
- Strumenti e tecniche di misura
- Seriazioni e ordinamenti
- Serie e ritmi
- Figure e forme
- Simboli, mappe e percorsi

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Obiettivi di apprendimento

- Interagire con un robot programmabile e con funzioni anche complesse
- Sviluppare il pensiero spaziale e computazionale, il game-learning e le capacità logiche
- Imparare a pensare in maniera ordinata e sequenziale, promuovendo maggiore consapevolezza nell'orientamento motorio
- Creare contesti immaginari per rendere l'attività ancora più interattiva
- Promuovere il pensiero computazionale per trovare una soluzione e svilupparla
- Ordinare i pensieri, trovare soluzioni programmare
- Permettere ai bambini di diventare soggetti attivi di tecnologia

Gli ambienti di apprendimento

come dimensione metodologico-didattica privilegiata:

- valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni
- attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità?
- favorire l'esplorazione e la scoperta
- incoraggiare l'apprendimento collaborativo
- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere
- realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.

Metodologia didattica ed educativa prevista

Verranno predisposti percorsi e attività per sviluppare la percezione dello spazio e la sua rappresentazione.

Verranno utilizzate attività psicomotorie, grafico-pittoriche e manipolative, materiali differenti e le Bee-bot

Le modalità laboratoriali saranno realizzate attraverso piccoli gruppi di lavoro con un approccio al cooperative-learning; i bambini, inoltre, verranno stimolati ad utilizzare il problem solving, attraverso la costruzione condivisa delle conoscenze.

Fasi di applicazione:

1. Formulare un piano di lavoro per svolgere l'attività
2. Progettare e costruire vari percorsi: con forme, colori, vie del paese, numeri, lettere, simboli, solidi, ecc
3. Coinvolgere le famiglie presentando all'inizio dell'anno il progetto educativo e, alla fine del percorso le attività e i risultati raggiunti attraverso gli elaborati dei bambini e la documentazione fotografica
4. Documentare l'attività svolta con foto e testi scritti
5. Socializzare i risultati presentando il lavoro svolto con un giornalino scolastico; il file della documentazione sarà inserito nel sito dell'Istituto Comprensivo di Porretta Terme.

Strumenti: libri, immagini, materiale di vario genere: cartone, bristol, tempere, colori, stoffa, colla, ecc.; macchina fotografica, videocamera, registratore e Bee-bot

Spazi utilizzati

Spazi scolastici della Scuola dell'Infanzia.

Verifica

Momenti di confronto fra docenti

Osservazione interesse e partecipazione dei bambini

Elaborati dei bambini inseriti nel percorso che raccoglierà tutti i lavori di gruppo

Valutazione

Verifica degli apprendimenti, del grado di interesse, e del grado di partecipazione (valutazione del prodotto)

Verifica della qualità dell'offerta formativa in relazione agli aspetti contenutistici, didattici e

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



	<p>metodologici (valutazione dei processi)</p> <p>Documentazione Il percorso sarà documentato attraverso foto ed elaborati dei bambini. Il progetto didattico verrà documentato in modalità digitale e in formato pdf e inserito nel sito dell'Istituto; verrà prodotto anche un giornalino scolastico.</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppare l'abitudine mentale a porsi problemi e chiedersi il perché di eventi e situazioni. Stimolare la capacità di riflettere e di analizzare i dati della realtà, di stabilire collegamenti e relazioni tra gli stessi utilizzando un linguaggio sempre più chiaro e non ambiguo. Educare ai processi logici dell'astrazione e della deduzione. Potenziare curiosità, capacità intuitive, creative e pensiero divergente.</p> <p>ANNO SCOLASTICO 2017-2018</p> <p>ORGANIZZAZIONE LABORATORIO</p> <p>LABORATORIO ESPERTO-TUTOR-ORE TEMPI PREVISTI (in orario di potenziamento) Laboratorio "PASSO DOPO PASSO" Bianchi Sabrina: 10 ore esperto + 20 ore tutor Bragalli Antonella: 10 ore esperto + 20 ore tutor Parentelli Rossana: 10 ore esperto + 20 ore tutor Durante tutto l'anno scolastico 2017/2018 le attività si svolgeranno durante le giornate di Mercoledì e Giovedì: dalle ore 14,00 alle ore 16,00</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Linguaggi
Sedi dove è previsto il modulo	BOAA832013
Numero destinatari	17 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Alla scoperta di un Robot: la Bee-bot"

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 €

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. DI PORRETTA TERME
(BOIC832006)

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

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: TEATRANDO

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	TEATRANDO

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Titolo : TEATRANDO Docenti: Bonaiuti, Camiscia , d'Isanti ,Fanelli, Santoli Destinatari: Tutti i bambini del plesso sez. A e sez. B Inizio: Novembre Fine: Dicembre Sede: Sezioni e palestra della scuola dell'Infanzia Casola-Berzantina Struttura: L'aula e la palestra diverranno uno spazio pensato ed allestito a laboratorio in cui ideare , progettare costruire e attivare contenuti. Competenze: Comunicazione nella madre lingua. Padroneggiare gli strumenti espressi vi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza. Imparare ad imparare. Organizzare il proprio apprendimento, utilizzando varie modalità di informazioni. Competenze sociali e civiche Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini Spirito di iniziativa e intraprendenza Assumere e portare a termine compiti ed iniziative Consapevolezza ed espressione culturale: il corpo e il movimento Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico- gestuale Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo Descrizione dei contenuti del laboratorio: Storie Scenografie Musica Teatro Metodologia: Conversazione Lettura Realizzazione di scenografie Canti Drammatizzazioni Risultati attesi Raggiungimento delle competenze prefissate Modalità di verifica e valutazione Osservazione iniziale e in itinere delle attività con verifica finale mediante la rappresentazione teatrale Tabella schema orario e organizzativo Schema orario di Novembre 3 2 ore 7 2 ore 9 2 ore 14 2 ore 16 2 ore 21 2 ore 23 2 ore 28 2 ore 30 2 ore</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>30/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>22/12/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>BOAA832035</p>

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Numero destinatari	16 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TEATRANDO

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		16	480,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					5.145,60 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: " Passo dopo passo"

Dettagli modulo

Titolo modulo	" Passo dopo passo"
Descrizione modulo	<p>Campi d'esperienza: La conoscenza del mondo – Numero e spazio I discorsi e le parole Il corpo e il movimento</p> <p>Miglioramento delle competenze chiave:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenze matematiche • Competenze digitali • Competenze sociali e civiche • Spirito di iniziativa ed intraprendenza <p>DOCENTI PROMOTORI: Bianchi Sabrina - Bragalli Antonella - Parentelli Rossana</p> <p>DESTINATARI: alunni della scuola dell'infanzia di Porretta Terme in particolare alunni caratterizzati da capacità cognitive ad alto funzionamento, bambini con fragilità in ambito linguistico e/o in situazione di svantaggio educativo e socio- culturale.</p> <p>INIZIO E FINE: PROGETTO ANNUALE 30/60 ore, anno scolastico 2017/18. Potenziamento pomeridiano: Mercoledì e Giovedì, dalle ore 14.00 alle ore 16.00</p> <p>SEDE: Scuola Infanzia di Porretta Terme e palestra della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo di Porretta Terme, Alto Reno Terme.</p> <p>STRUTTURA: La palestra e l'aula diviene uno spazio ripensato ed allestito a laboratorio in cui ideare e</p>



progettare, costruire e attivare contenuti.

• Unità di apprendimento: Passo dopo...passo

Il corpo è l'elemento fondamentale attraverso il quale il bambino viene in contatto con il mondo e costruisce la propria identità personale e sociale. Le attività che coinvolgono il corpo non solo contribuiscono allo sviluppo psicofisico ma arricchiscono la dimensione relazionale. Il corpo è l'unico strumento a nostra disposizione per conoscere quello che è fuori dal corpo, non abbiamo altri strumenti di conoscenza se non noi stessi e il nostro modo di vivere.

In questa unità di apprendimento si cercherà di favorire un percorso per aiutare i bambini a sperimentare e intuire i primi concetti spaziali. Verranno favorite esperienze che coinvolgono momenti di riflessione e rielaborazione delle attività condivise per far sì che i bambini diventino sempre più capaci di coordinare le diverse informazioni visive, uditive, tattili, posturali, imparando così ad organizzare, costruire e inventare il "proprio" spazio. Verranno proposti percorsi liberi, obbligati, di tappa in tappa, labirinti, gimcane, cacce al tesoro...che inizialmente verranno realizzati nel reale, all'interno della sezione, in giardino o in palestra; per favorire l'organizzazione dello spazio, di interazione tra competenze spaziali e linguaggio, di avvicinamento del "saper fare" con il "sapere spaziale". In particolare verrà posta molta attenzione anche all'uso appropriato e consapevole di un linguaggio sempre più pertinente e di termini specifici che favoriscono la rappresentazione mentale dello spazio.

Verranno proposte attività, come già affermato, prima nell'ambiente reale (3D), per poi proseguire con la riproduzione 3D dello stesso ambiente in piccole dimensioni (il plastico) e solo successivamente la rappresentazione in 2D (mappa). La costruzione del plastico sarà accompagnata da una discussione collettiva che consentirà di mettere in evidenza la scelta che ciascuno reputa soluzione della situazione, per far sì che ogni bambino/a abbia la possibilità di confrontare la rappresentazione mentale dello spazio che si è fatto, con quella degli altri compagni, in modo da essere eventualmente disposto a rivedere e a modificare la propria.

La costruzione di solidi o di modelli di oggetti concreti giocando liberamente con scatole, contenitori, pezzi di costruzioni, ecc. I bambini verranno poi invitati ad analizzare tutti i solidi a disposizione per cercare relazioni o differenze.

Verranno proposte anche attività collaterali che contribuiranno alla interiorizzazione ed alla padronanza dei concetti come ad esempio al ricalco di forme, alla loro riproduzione sul foglio quadrettato, agli ingrandimenti e rimpicciolimenti, al ritaglio e al collage di forme, ad embrionali attività di classificazione attraverso una sorta di caccia alle forme da ricercare nell'ambiente, da ritagliare da giornali,...; o di caccia al tesoro dove le caratteristiche delle forme sono indizi per scoprire la "forma-tesoro" corrispondente, ecc. ecc.

Competenza specifica

- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza
- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone
- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze
- Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse

Abilità Conoscenze

- Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti
- Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)
- Elaborare previsioni ed ipotesi
- Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



- Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza
- Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo
- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali

- Concetti spaziali e topologici

- Simboli, mappe e percorsi

- Le regole dei giochi

Obiettivi di apprendimento

- Rispettare regole stabilite per la realizzazione di un compito
- Muoversi rispettando vincoli/ostacoli
- Sperimentare limiti e potenzialità corporee in situazioni motorie statiche e dinamiche
- Eseguire rilevazioni/misurazioni utilizzando il corpo
- Sperimentare strategie per misurare proprietà
- Usare simboli condivisi per rappresentare azioni e misure
- Usare termini sempre più precisi per raccontare e descrivere esperienze
- Rappresentare e verbalizzare con modalità condivise i propri elaborati

Gli ambienti di apprendimento

come dimensione metodologico-didattica privilegiata:

- valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni
- attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità?
- favorire l'esplorazione e la scoperta
- incoraggiare l'apprendimento collaborativo
- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere
- realizzare attività? didattiche in forma di laboratorio.

Metodologia didattica ed educativa prevista

Verranno predisposti percorsi e attività per sviluppare la percezione dello spazio e la sua rappresentazione.

Verranno utilizzate attività psicomotorie, grafico-pittoriche e manipolative, materiali differenti.

Le modalità laboratoriali saranno realizzate attraverso piccoli gruppi di lavoro con un approccio al cooperative-learning; i bambini, inoltre, verranno stimolati ad utilizzare il problem solving, attraverso la costruzione condivisa delle conoscenze.

Fasi di applicazione:

1. Formulare un piano di lavoro per svolgere l'attività
2. Progettare e costruire vari percorsi: con forme, colori, vie del paese, numeri, lettere, simboli, solidi, ecc
3. Coinvolgere le famiglie presentando all'inizio dell'anno il progetto educativo e, alla fine del percorso le attività e i risultati raggiunti attraverso gli elaborati dei bambini e la documentazione fotografica
4. Documentare l'attività svolta con foto e testi scritti
5. Socializzare i risultati presentando il lavoro svolto con un giornalino scolastico; il file della documentazione sarà inserito nel sito dell'Istituto Comprensivo di Porretta Terme.

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



	<p>Strumenti: libri, immagini, materiale di vario genere: cartone, bristol, tempere, colori, stoffa, colla, ecc.; macchina fotografica, videocamera, registratore.</p> <p>Spazi utilizzati Spazi scolastici della Scuola dell'Infanzia; Palestra Scuola Secondaria di I grado;</p> <p>Verifica Momenti di confronto fra docenti Osservazione interesse e partecipazione dei bambini Elaborati dei bambini inseriti nel percorso che raccoglierà tutti i lavori di gruppo Valutazione Verifica degli apprendimenti, del grado di interesse, e del grado di partecipazione (valutazione del prodotto) Verifica della qualità dell'offerta formativa in relazione agli aspetti contenutistici, didattici e metodologici (valutazione dei processi)</p> <p>Documentazione Il percorso sarà documentato attraverso foto ed elaborati dei bambini. Il progetto didattico verrà documentato in modalità digitale e in formato pdf e inserito nel sito dell'Istituto; verrà prodotto anche un giornalino scolastico.</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppare l'abitudine mentale a porsi problemi e chiedersi il perché di eventi e situazioni. Stimolare la capacità di riflettere e di analizzare i dati della realtà, di stabilire collegamenti e relazioni tra gli stessi utilizzando un linguaggio sempre più chiaro e non ambiguo. Educare ai processi logici dell'astrazione e della deduzione. Potenziare curiosità, capacità intuitive, creative e pensiero divergente</p> <p>ANNO SCOLASTICO 2017-2018</p> <p>ORGANIZZAZIONE LABORATORIO</p> <p>LABORATORIO ESPERTO-TUTOR-ORE TEMPI PREVISTI (in orario di potenziamento) Laboratorio "PASSO DOPO PASSO" Bianchi Sabrina: 10 ore esperto + 20 ore tutor Bragalli Antonella: 10 ore esperto + 20 ore tutor Parentelli Rossana: 10 ore esperto + 20 ore tutor Durante tutto l'anno scolastico 2017/2018 le attività si svolgeranno durante le giornate di Mercoledì e Giovedì: dalle ore 14,00 alle ore 16,00</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
Sedi dove è previsto il modulo	BOAA832013
Numero destinatari	17 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: " Passo dopo passo"

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		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: : VIAGGIANDO NELL'ARTE

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	: VIAGGIANDO NELL'ARTE

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Titolo : VIAGGIANDO NELL'ARTE Docenti: Bonaiuti, Camiscia , d'Isanti ,Fanelli, Santoli Destinatari: Tutti i bambini del plesso sez. A e sez. B Inizio: Febbraio Fine: Aprile Sede: Sezioni della scuola dell'Infanzia Casola-Berzantina Struttura: Le sezioni diverranno un ambiente di apprendimento pensato ed allestito sul laboratorio artistico Competenze: Comunicazione nella madre lingua. Padroneggiare gli strumenti espressi vi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza. Competenza digitale Utilizzare le nuove tecnologie per giocare svolgere compiti acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante Imparare ad imparare. Acquisire ed interpretare l'informazione Organizzare il proprio apprendimento, utilizzando varie modalità di informazioni. Competenze sociali e civiche Riflettere , confrontarsi, ascoltare, discutere con gli altri tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista delle differenze e rispettarli. Spirito di iniziativa e intraprendenza Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro, realizzare semplici progetti Consapevolezza ed espressione culturale: il corpo e il movimento Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi artistici, visivi multimediali(strumenti e tecniche di fruizione e produzione lettura) Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo Descrizione dei contenuti del laboratorio: Arte Metodologia: Conversazione Osservazione Realizzazione di materiale grafico-pittorico Sperimentare tecniche diverse Risultati attesi Raggiungimento delle competenze prefissate Modalità di verifica e valutazione Le insegnanti mediante l'osservazione valuteranno in itinere le competenze raggiunte da ciascun bambino La verifica finale sarà effettuata attraverso la mostra dei lavori effettuati dai bambini. Tabella schema orario e organizzativo Schema orario di Febbraio 2 2 ore 6 2 ore 8 2 ore 13 2 ore 15 2 ore 20 2 ore 22 2 ore Schema orario di Marzo 2 2 ore 6 2 ore 8 2 ore 13 2 ore 15 2 ore</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>08/01/2018</p>

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
Sedi dove è previsto il modulo	BOAA832035
Numero destinatari	16 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: : VIAGGIANDO NELL'ARTE

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		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €



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: nessuno e' perso

Descrizione progetto	Il "Progetto di recupero formativo/consolidamento/potenziamento, ampliamento delle competenze e abilità di base" nasce dalla necessità di rendere operativa la missione della scuola di "Star bene a scuola insieme", nella consapevolezza che una scuola di qualità deve porre attenzione ai risultati degli alunni (di tutti gli alunni) obiettivo principale di una Istituzione Scolastica che ha come fulcro educativo l'inclusività.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo di Porretta Terme abbraccia le Scuole dei Comuni di Castel di Casio e Alto Reno Terme, con un numero complessivo di dieci plessi: quattro Scuole dell'Infanzia, quattro Primarie e due Secondarie di I° grado. L'utenza è di 878 alunni provenienti da un territorio assai vasto. E' facilmente comprensibile come le offerte formative dei vari plessi siano fortemente condizionate dai trasporti. Contraddizioni si riscontrano poi quotidianamente all'interno delle diverse classi, dove ad alunni con un notevole bagaglio esperienziale se ne contrappongono altri che, al di fuori dell'ambito scolastico, non hanno possibilità di effettuare esperienze significative, anche perchè vi e' una forte componente di alunni stranieri le cui famiglie presentano problemi di integrazione, socializzazione e non ultimo situazioni economiche disagiate . La complessità dell'Istituto impone di mantenere l'impegno primario verso la costruzione di raccordi fra i vari ordini di scuola e fra scuola e territorio, ma anche trovare tutte le strategie per arricchire il bagaglio culturale e pratico di ogni alunni nei rapporti sia all'interno della scuola che fuori, con attenzione verso le potenzialità offerte dall'ambiente nei suoi diversi aspetti storici, culturali, naturalistici coadiuvandosi con gli Enti istituzionali e con Associazioni e gruppi costituiti sul territorio.



Obiettivi del progetto

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

FAVORIRE IL PIENO SUCCESSO DEGLI ALUNNI ED IL LORO ORIENTAMENTO NEL MONDO SAPER ESSERE valorizzare le esperienze e le conoscenze degli alunni con interventi mirati nei confronti delle diversità; innalzare il livello delle competenze in uscita attraverso l'utilizzo di metodologie attive e didattica personalizzata: peer education, tutoring ecc.

-Percepirsi come persona positiva, ricca di esperienze e di opportunità; -conoscere le proprie capacità, i propri desideri ed avere una buona autostima; -saper lavorare in gruppo; -saper effettuare scelte. SAPER FARE :
-Acquisire capacità logiche ed operative attraverso l'uso di materiali e strumenti diversi e la partecipazione a laboratori che utilizzino linguaggi alternativi al verbale SAPERE : -Acquisire competenze progressivamente più elaborate di lettura e comprensione di testi diversi, coltivando il piacere di leggere; -conoscere una lingua straniera;-utilizzare a fini di ricerca, comunicazione ed espressione gli strumenti offerti dalle nuove tecnologie; -conoscere il proprio territorio, la sua storia, le sue caratteristiche morfo - geografiche e correlarlo ad altri, ampliando la conoscenza del mondo; -maturare sicure competenze matematiche e scientifiche.

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

Considerato che gli alunni devono essere al centro di qualsiasi progetto di Riforma e che nelle classi del nostro Istituto si presentano problematiche sul piano comportamentale, sociale e dell'apprendimento, nasce l'esigenza di un progetto che tenga presente le "diversità" in termini dell'esperienza, delle abilità sociali e della sfera cognitiva. Tutto ciò, allo scopo di prevenire la dispersione scolastica attraverso l'organizzazione e il coordinamento di percorsi di accoglienza e di integrazione degli alunni, promuovendo il successo formativo attraverso la valorizzazione delle loro potenzialità e il graduale superamento degli ostacoli.

Premesso tutto ciò, il progetto è rivolto ad alunni con difficoltà comportamentali Alunni con scarse abilità di base, alunni diversamente abili ,alunni con notevoli capacità.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

il progetto prevede:

- apertura della scuola oltre l'orario curricolare durante la settimana nel periodo scolastico prevedendo un rientro settimanale con un impegno di 3 ore pomeridiane
- prolungamento' delle giornate scolastiche a chiusura della scuola nel mese di giugno
- laboratorio intensivo per cinque giorni consecutivi con un impegno di 3 ore giornaliere nei pomeriggi non impegnati in orario scolastico
- laboratori all'interno della settimana del benessere ,progetto inserito nel PTOF
- apertura della scuola dal primo di settembre fino all'inizio delle attività scolastiche . Questa modalità sarà attuata soprattutto per la scuola dell'infanzia anche allo scopo di recepire quanto richiesto dalle famiglie che hanno difficoltà nel collocare i propri figli dopo il mese di agosto .

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.*

Per favorire la cultura e la crescita degli alunni si intende coinvolgere enti pubblici, associazioni e istituzioni presenti sul territorio e non, attraverso l'acquisizione di modelli di relazione e di organizzazione sociale fondata sulla valorizzazione delle competenze di base.

In particolare:

- ForMATH Project che ha una consolidata esperienza di progettazione e realizzazione di laboratori di matematica e scienze per scuole, istituzioni e festival scientifici
- Opificio Golinelli crede nell'approccio hands-on: il sapere acquisito attraverso la sperimentazione diretta e il saper fare, promuove la passione dei bambini nei confronti della matematica, delle scienze e della tecnologia attraverso la concretezza della sperimentazione in laboratorio
- Servizio Marconi T.S.I. in collaborazione con USR



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.

Poiché il Comma 2 della legge 107/2015 recita che l'organizzazione delle Istituzioni scolastiche è orientata alla massima flessibilità, diversificazione, efficienza ed efficacia...ed effettua la programmazione triennale dell'offerta formativa per il potenziamento dei saperi e delle competenze degli studenti . la valorizzazione delle potenzialità e degli stili di apprendimento con lo sviluppo del metodo cooperativo, la collaborazione e la progettazione, l'interazione con le famiglie ed il territorio..... la nostra scuola intende potenziare l'offerta formativa attraverso: l'incremento del tempo scuola. L'attività progettuale vuole valorizzare e potenziare le competenze logiche-linguistiche , potenziare l'inclusione scolastica e il diritto allo studio degli alunni con difficoltà attraverso percorsi individualizzati e personalizzati in tutti gli ordini di scuola e nelle classi.

Questo Progetto prevede al suo interno tre tipologie di intervento: 1) Attività di recupero relativi ad alunni con problemi comportamentali e disturbi di apprendimento; 3) Attività di motivazione allo studio. 4) Attività di ampliamento dell'offerta formativa con particolare riguardo al pensiero logico computazionale

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.

Nel piano triennale dell'offerta formativa dell'Istituto di Porretta Terme trovano coerenza con le attività del PON le seguenti azioni:

- Potenziamento della pianificazione curricolare: introducendo il curricolo per le competenze trasversali (competenze di cittadinanza; competenze digitali), la promozione dell'innovazione didattico educativa e della didattica per competenze così come prevista nelle indicazioni nazionali per il curricolo.

- Flessibilità organizzativa: verranno introdotti elementi di flessibilità didattica e organizzativa finalizzati ad una valorizzazione delle risorse professionali.

- Ampliamento dell'offerta formativa: elaborazione di proposte riconducibili alla mission dell'Istituto, agli elementi di priorità definiti nel piano di miglioramento.

• Successo formativo: il modulo prevederà azioni di recupero delle difficoltà, di supporto nel percorso scolastico e promozione del benessere scolastico



Inclusività

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

La complessità dell'Istituto Comprensivo impone di mantenere l'impegno primario verso la costruzione di raccordi fra i vari ordini di scuola e fra scuola e territorio, nella logica di una rete di supporto alla progettazione didattica ed all'uso consorziato delle risorse disponibili. Di prevenire l'insuccesso scolastico, l'abbandono e il radicalizzarsi di differenze socio economiche, perciò questo progetto ha carattere innovativo in quanto offre a tutti la possibilità di arricchire il proprio 'bagaglio' culturale, recuperare le difficoltà presentate, attraverso un approccio diverso allo studio, modalità nuove e metodologia più accattivante. L'apertura della scuola oltre l'orario scolastico permetterà di avvalersi di strumenti anche e soprattutto per quegli alunni che per motivi diversi non potrebbero permettersi (computer, connessione internet, strumenti multimediali ecc)

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 valutazione avverrà sulla base di un'apposita griglia unitaria pluridimensionale (in riferimento alle evidenze e ai compiti-problema previsti nelle rubriche delle competenze mirate) e che consentirà di rilevare il grado di padronanza dei saperi e delle competenze mobilitati, al fine di avviare il processo di certificazione progressiva delle competenze. anche l'allievo, tramite l'autovalutazione, è chiamato a illustrare e nel contempo diagnosticare il proprio percorso scegliendo i prodotti di cui va più orgoglioso ed elaborando una scheda (presentazione) in cui espone il risultato ed il percorso seguito, esprime una valutazione ed indica i punti di forza e quelli di miglioramento. La produzione di materiali di lavoro durante la sua realizzazione e la loro codificazione documentale (schede, griglie, diari, prove ecc.), la documentazione presso gli studenti dei percorsi formativi realizzati e la loro formalizzazione testuale porterà alla realizzazione di un RAPPORTO DI SINTESI FINALE della sperimentazione per la valutazione di efficacia ed efficienza della innovazione prodotta. In questo modo si avrà un sistema di "ricaduta" degli esiti sperimentalmente validati sulla intera Unità Scolastica ed un eventuale coinvolgimento sia degli insegnanti non direttamente responsabili del progetto, sia degli utenti (genitori, studenti, Enti Locali..).

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione ; quale documentazione sarà realizzata per favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto può essere riproposto in altri contesti secondo gli aspetti che si desiderano privilegiare.

Condizioni indispensabili affinché l'esperienza possa essere ripetuta sono comunque:

- la collaborazione con gli studenti, il territorio e le famiglie ;
- la disponibilità di docenti ed esperti con competenze specifiche ad accompagnare gli studenti nel percorso formativo ;
- la disponibilità di particolari spazi e attrezzature all'interno della scuola (scuola aperta nel pomeriggio, laboratorio informatico con connessione Internet, la LIM);

I prodotti realizzati costituiranno un patrimonio comune riutilizzabile da docenti e alunni dell'istituto attraverso un archivio didattico digitale fruibile da piattaforme condivise e verranno messi a disposizione della comunità scolastica attraverso la pubblicazione sul sito della scuola. Eventuali elaborati potranno trovare visibilità tramite esposizione in mostre ed eventi organizzati sul territorio dall'istituto scolastico.

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

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

Il coinvolgimento, il desiderio di collaborare deve essere sempre presente in tutte le fasi del percorso perché consentirebbe di ottenere ottimi risultati anche con alunni poco motivati al lavoro didattico curricolare, nonché con studenti con problemi nell'apprendimento (DSA).

Gli studenti impareranno:

- ad attivare modalità di partecipazione attiva nel processo di apprendimento rendendosi protagonista e attore del proprio sapere
- a collaborare con i compagni in modo più costruttivo,
- sviluppare **competenze comunicative scritte e orali** aumentando una forte **motivazione** all'apprendimento e un grande desiderio di proseguire con esperienze analoghe favorendo la **ricaduta** che l'esperienza potrebbe produrre

I genitori degli alunni aderenti al progetto verranno informati delle modalità didattiche ed operative messe in atto attraverso incontri informativi e resoconti esplicativi degli interventi adottati.



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
AMBIENTE: AULA DIDATTICA DECENTRATA	SCHEDE DI PROGETTO n. 2 pag	http://www.icporretta.gov.it/sites/default/files/page/2016/SCHEDE%20DI%20PROGETTO%20ultima%20POFT.pdf
I come INCLUSIONE	SCHEDE DI PROGETTO n. 3 pag	http://www.icporretta.gov.it/sites/default/files/page/2016/SCHEDE%20DI%20PROGETTO%20ultima%20POFT.pdf
TECNOLOGIA e DIDATTICA	SCHEDE DI PROGETTO n. 4 pag 7	http://www.icporretta.gov.it/sites/default/files/page/2016/SCHEDE%20DI%20PROGETTO%20ultima%20POFT.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
costruzione di libri fatti a mano	2	Eleonora Cumer Valerio Bottin Architetto	Dichiarazione di intenti	1647	21/04/2017	Sì
dichiarazione collaborazione di natura educativa	1	amici di arrigo carboni	Accordo	1886	11/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
pon 1953-FSE competenze di base	BOIC811005 I.C. SALVO D'ACQUISTO	164P	21/04/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Ragazzi venite a trovarci! Xchè? GUYS, COME AND VISIT US!	€ 5.682,00
GIOCHI MATEMATICI (dal laboratorio manuale al digitale)	€ 5.682,00
GIOCHI MATEMATICI	€ 5.682,00
" GIOCHIAMO CON LA LOGICA E LA MATEMATICA"	€ 5.682,00

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



matematica in ...gioco	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 28.410,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Ragazzi venite a trovarci! Xchè? GUYS, COME AND VISIT US!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ragazzi venite a trovarci! Xchè? GUYS, COME AND VISIT US!
Descrizione modulo	<p>Titolo modulo Ragazzi venite a trovarci! Xchè? GUYS, COME AND VISIT US!</p> <p>Aree Lingua italiana, Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie e secondarie di 1° grado</p> <p>Docenti promotori Annamaria Costanzo, Mihaela Diana Chirila</p> <p>Destinatari 20 alunni di 5° elementare, 1° e 2° media; alunni caratterizzati da capacità cognitive ad alto funzionamento, bambini con fragilità in ambito linguistico e/o in situazione di svantaggio educativo e socio-culturale</p> <p>Inizio e fine ottobre 2017 - maggio 2018</p> <p>Sede Plesso di Porretta Terme</p> <p>Struttura</p> <p>L'Aula Multimediale: diviene uno spazio ripensato ed allestito a laboratorio in cui ideare e progettare, costruire e attivare contenuti.</p> <p>Lingua italiana:</p> <p>30 ore</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Partendo dall'esigenza dei ragazzi di relazionarsi durante le vacanze estive con i coetanei, gli insegnanti suggeriscono la realizzazione di un prodotto multimediale che incentivi la conoscenza di questo territorio 2. Incontrare i rappresentanti dell'Ente locale per uno scambio con i ragazzi circa le opportunità offerte dal territorio 3. Cercare delle informazioni sul territorio: scelta delle carte più adatte per leggere il territorio e relativa analisi - conoscenza dello stesso sulla carta geografica – localizzare i temi 4. Progettare l'ipertesto 5. Lavorare per gruppi sui singoli temi individuati: sintetizzare, selezionare, organizzare informazioni, produrre materiale iconografico con didascalie (fotografie, disegni) 6. Realizzare l'ipertesto e decidere gli approfondimenti 7. Presentare il prodotto multimediale <p>Lingua inglese:</p> <p>30 ore divise in 15 corsi da 2 ore ciascuno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1° parte introduttiva che presenta le funzioni, il lessico, la grammatica in contesto tramite disegni/documenti audio-video - 2° parte con delle attività per rielaborare le strutture tramite dialoghi, monologhi e registrazioni audio/podcasting da inserire sul sito web, domande/risposte sul blog <p>Salutare, presentarsi e presentare qualcuno: 4 ore</p> <p>Raccontare se stessi attraverso gusti, preferenze, sport, passatempi: 8 ore</p> <p>Descrivere luoghi, monumenti in relazione ai gusti, preferenze; collocare luoghi, monumenti dal punto di vista storico e geografico: 10 ore</p> <p>Presentare le vacanze, i mezzi di trasporto, l'alloggio, le attività: 8 ore</p> <p>Obiettivi didattico/ formativi del modulo Comunicazione nella madrelingua:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprendere testi d'uso quotidiano e saperli riorganizzare.

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



- Saper intervenire in situazioni con sufficiente chiarezza.
- Produrre testi scritti a seconda degli scopi e dei destinatari.
- Conoscere i contenuti essenziali degli argomenti trattati ed effettuare semplici relazioni.

Comunicazione nelle lingue straniere:

- Comprendere il significato globale e le informazioni principali di messaggi su argomenti familiari inerenti al quotidiano (persone, luoghi, tempo libero)
- Descrivere persone, luoghi e oggetti, tempo libero
- Interagire in brevi conversazioni su argomenti inerenti ai propri interessi, alle attività quotidiane, alle proprie esperienze
- Raccontare avvenimenti ed esperienze esponendo sensazioni ed opinioni con frasi semplici
- Scrivere messaggi, brevi lettere e mail motivando opinioni e scelte
- Ampliare le conoscenze sugli aspetti culturali più significativi del mondo anglosassone e operare confronti con la propria cultura

Competenza digitale:

- Utilizzare in maniera consapevole, adeguata e creativa le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, utili nell'attività di studio e in ambito quotidiano

Imparare a imparare:

- Acquisire ed interpretare l'informazione
- Individuare collegamenti e relazioni, trasferire in altri contesti

Competenze sociali e civiche e cooperative:

- Conoscere se stesso, il proprio carattere e la propria personalità per instaurare relazioni corrette con gli altri
- Mettere le proprie conoscenze e abilità a disposizione degli altri che ne hanno bisogno
- Partecipare in modo responsabile e consapevole alla vita della comunità
- Acquisire una mentalità che valorizzi il proprio territorio sul piano culturale, storico, sociale ed economico in una dimensione europea.

Contenuti Elementi di base delle funzioni della lingua

Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali

Contesto, scopo, destinatario della comunicazione

Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale

Principi di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo

Principali connettivi logici

Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi

Principali strutture grammaticali della lingua italiana

Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso

Uso dei dizionari

Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta

Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione

Regole grammaticali fondamentali

Lessico di base su argomenti di vita quotidiana, sociale

Cultura e civiltà del paese di cui si studia la lingua

Elementi generali di comunicazione interpersonale verbale e non verbale

Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti

Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali

Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva

Funzioni: salutare, presentarsi, parlare dell'aspetto fisico e del carattere, descrivere persone, oggetti, luoghi; esprimere i propri gusti su ciò che piace o non piace; descrivere eventi: le vacanze, il tempo libero, il cibo, il luogo; chiedere e dare indicazioni stradali; localizzare cose e luoghi; leggere una mappa o una carta; offrirsi di fare qualcosa; dare, accettare o rifiutare consigli e inviti; parlare al telefono; esprimere richieste formali.

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Lessico: descrizione fisica e caratteriale; sport; tempo libero; passatempi; cibi e bevande; abbigliamento; eventi, feste, celebrazioni; viaggi di istruzione e vacanze; mezzi di trasporto; luoghi pubblici ed esercizi commerciali.

Grammatica: pronomi personali soggetto e pronomi complemento, articoli determinativi e indeterminativi, articoli partitivi, present simple, futuro, aggettivi e pronomi dimostrativi e possessivi, pronomi e avverbi interrogativi, preposizioni di luogo e di tempo.

Principali metodologie - Brain storming: nei momenti iniziali delle attività per una discussione guidata tra gli alunni per inquadrare e impostare il problema e scegliere le migliori soluzioni

- Cooperative learning: piccoli gruppi di 3-4 alunni di classi e livelli diversi
- Learning by doing: memorizzare attraverso le semplici azioni meccaniche di ripetizione, poi acquisire consapevolezza delle azioni stesse
- Metodo autobiografico: raccontarsi per conoscere meglio se stesso, per costruire la propria personalità e i propri apprendimenti
- Didattica laboratoriale: assistita dal computer/Internet nell'aula multimediale
- E-learning: apprendimento on line tramite servizi offerti da Google, YouTube ed altre applicazioni
- Simulazione/role-playing: apprendimento attraverso l'imitazione, l'azione, l'osservazione del comportamento degli altri.

Risultati attesi - miglioramento della comunicazione in inglese, anche tra ragazzi/e di età diverse e provenienze geografiche e culturali differenti,

- incremento delle abilità di ascolto in inglese e di osservazione dei comportamenti propri e altrui,
- motivazione alla collaborazione e partecipazione attiva alla vita sociale,
- affezione dei giovani al proprio territorio ed alla scoperta delle sue risorse, recupero delle tradizioni e reinvenzione dei prodotti tradizionali in chiave moderna.

Modalità di verifica e valutazione Standard di successo

- la presentazione sarà efficace se conterrà 10 slide con non più di 10 immagini, 5 filmati/canzoni
- la capacità di collaborare con i compagni sarà valutata positivamente se gli alunni parteciperanno attivamente alle attività svolte, se esprimeranno le loro idee e se elaboreranno proposte
- il lavoro sarà giudicato anche dall'interesse suscitato nei compagni che ascolteranno la presentazione (domande, interventi per ulteriori spiegazioni).

Gli alunni saranno valutati sia sul prodotto finale sia con verifiche intermedie inerenti le varie materie (italiano, geografia), per il lavoro di gruppo e per la prestazione individuale.

Saranno valutate: l'acquisizione delle conoscenze nelle diverse discipline, la capacità di elaborare testi sugli argomenti proposti, la capacità di lavorare in gruppo.

La valutazione terrà conto del livello di partenza di ciascun alunno, delle sue potenzialità e degli eventuali progressi.

Prove di verifica:

1. iniziale: prove di ingresso per analizzare i livelli di partenza – ascolto e comprensione dei messaggi audio su saluti, presentazioni di persone e luoghi, passatempi, cibi e bevande, viaggi e mezzi di trasporto
2. in itinere: prove di verifica intermedia per monitorare l'apprendimento degli alunni – ascolto e comprensione dei messaggi audio, produzione di messaggi verbali (dialoghi al telefono, descrizione di persone e luoghi), messaggi scritti (didascalie immagini, risposte alle mail, alle domande sul blog)
3. finale: prove di verifica finale per monitorare l'apprendimento – produzione di messaggi verbali e scritti

Strumenti di verifica:

- Conversazione: attività di simulazione/role-playing, dialoghi e monologhi
- Test ed esercitazioni di laboratorio con strumenti interattivi multimediali e con pacchetti software dedicati: prove oggettive (true/false, fill-in, multiple choice exercises) e soggettive (messaggi personali, dialoghi su traccia, risposte a questionari)

Valutazione: terrà conto del livello di partenza di ciascun alunno, delle sue potenzialità e degli eventuali progressi

Griglia di valutazione della produzione/interazione orale:

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



	<p>Criteria/Livelli base intermedio avanzato</p> <p>Rispetto della consegna</p> <p>- sa produrre messaggi semplici, interagire in un discorso, porre domande e rispondere con l'aiuto del docente - sa produrre messaggi semplici, interagire in un discorso, rispettando la situazione data - sa produrre messaggi complessi, interagire in un discorso, porre domande e rispondere rispettando la situazione data</p> <p>Competenza sociolinguistica e socioculturale - sa produrre un testo semplice, sa interagire adeguandosi alla situazione comunicativa con l'aiuto del docente - sa produrre un testo semplice adeguato, sa interagire adeguandosi abbastanza alla situazione comunicativa - sa produrre un testo complesso adeguato, sa interagire adeguandosi sempre alla situazione comunicativa</p> <p>Competenza linguistica - sa utilizzare un lessico semplice e sa parlare utilizzando le strutture adeguate con l'aiuto del docente - sa utilizzare un lessico semplice e adeguato e sa parlare in modo semplice utilizzando le strutture adeguate - sa utilizzare un lessico ricco e adeguato e sa parlare utilizzando le strutture grammaticali adeguate</p> <p>Fonetica, prosodia e ritmo - sa produrre un testo semplice comprensibile per intonazione e ritmo con l'aiuto del docente - sa produrre un testo semplice comprensibile per intonazione e ritmo - sa produrre un testo complesso comprensibile per intonazione e ritmo</p> <p>Originalità della produzione - sa produrre un testo semplice personale, sa interagire con l'aiuto del docente - sa produrre un testo semplice personale, sa interagire in modo personale - sa produrre un testo complesso originale, sa interagire in modo personale</p> <p>Collaborazione docenti di italiano e di lingua inglese della scuola primaria e secondaria di 1° grado</p> <p>Schema orario e organizzativo 30 ore per ogni modulo in 15 corsi da 2 ore ciascuno: i mercoledì dalle 13.30 alle 15.30</p> <p>Ottobre Novembre Dicembre Gennaio Febbraio Marzo 11 8 6 10 7 7 25 22 20 24 21 21</p> <p>Salutare, presentarsi e presentare qualcuno: 4 ore Raccontare se stessi attraverso gusti, preferenze, sport, passatempi: 8 ore Descrivere luoghi, monumenti in relazione ai gusti, preferenze; collocare luoghi, monumenti dal punto di vista storico e geografico: 10 ore Presentare le vacanze, i mezzi di trasporto, l'alloggio, le attività: 2 ore</p> <p>Aprile Maggio 4 9 18</p> <p>Presentare le vacanze, i mezzi di trasporto, l'alloggio, le attività: 6 ore</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	02/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BOEE832018 BOMM832017
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Scheda dei costi del modulo: Ragazzi venite a trovarci! Xchè? GUYS, COME AND VISIT US!

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: GIOCHI MATEMATICI (dal laboratorio manuale al digitale)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	GIOCHI MATEMATICI (dal laboratorio manuale al digitale)
Descrizione modulo	<p>DOCENTE PROMOTORE: Nucci</p> <p>DESTINATARI: minimo 20 alunni classi quarte A e B della scuola primaria Don Fornasini, in particolare alunni con caratteristiche cognitive ad alto funzionamento, bambini con svantaggio, difficoltà relazionali e dsa.</p> <p>INIZIO E FINE: PROGETTO ANNUALE, Apertura della scuola oltre l'orario, 30 ore annuali, vale a dire un pomeriggio di due ore pomeridiane dalle ore 14.00 alle ore 16.00 durante l'anno scolastico 2017/18. I giorni in cui sono previsti gli esperti potrebbero durare tre ore.</p> <p>SEDE: scuola primaria "DON FORNASINI", Alto Reno Terme.</p> <p>STRUTTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • LABORATORIO di COSTRUZIONE DI LIBRI FATTI a MANO GEOMETRICO ARTISTICI e di COSTRUZIONE DI GIOCATTOLI con MATERIALI RICICLATI • LABORATORIO DI GIOCHI MATEMATICI DIDATTICI STRUTTURATI e NON • LABORATORIO DI ESPERIENZE TECNOLOGICHE E DIGITALI, (Blue Bot, Tablet) <p>OBIETTIVI COMPETENZE FORMATIVE e RELATIVI CONTENUTI: 1) competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia: riconosce e denomina le forme del piano, dello spazio, e le loro rappresentazioni; individua le relazioni tra gli elementi; spiega il procedimento seguito; confronta procedimenti diversi; sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni; attraverso esperienze significative utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà; 2) competenza digitale: produce elaborati utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo; 3) comunicazione nella madrelingua: applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi. 4) imparare a imparare: pone domande pertinenti, reperisce informazioni da varie fonti; argomenta le conoscenze acquisite, autovaluta il processo di apprendimento durante il corso; 5) competenze sociali e civiche e cooperative: collabora all'elaborazione delle regole del gruppo e le rispetta, fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui, partecipando attivamente, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività; 6) consapevolezza ed espressione culturale – patrimonio artistico: utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e</p>



forme, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici visivi.

DESCRIZIONE DEI CONTENUTI DEL LABORATORIO: il percorso si suddivide in tre step, il primo prevede l'accoglienza dell'artista Eleonora Cumer che mostrerà agli alunni il proprio modo di costruire libri di carta abbinati alla geometria e continuerà con l'elaborazione degli stessi e di altri libri di carta "geometrici" e giocattoli costruiti con materiali di recupero, guidati dall'insegnante Nadia Nucci e collaboratori. Il secondo step prevede l'accoglienza degli esperti del gruppo ForMath, gruppo di Matematici che ci introdurranno alla realizzazione di giochi matematici da costruire. Seguirà l'utilizzo di giochi matematici strutturati, ad esempio Domino delle tabelline e Domino delle operazioni entro il 100, Domino delle frazioni di Flavio Fogarolo, introdotti a cura dell'insegnante Nadia Nucci e collaboratori. Preziosa sarà la ricerca del coinvolgimento degli alunni e la ricaduta sull'apprendimento geometrico in collaborazione con la scuola di Alta Formazione della Dott.ssa Lucangeli e l'inventore del gioco Brickcube, il Dott. Arch. Valerio Bottin. Ultimo step prevederà l'utilizzo di robot e tablet per sviluppare competenze di pensiero computazionale e di programmazione di azioni concatenate, nonché l'accoglienza degli esperti del gruppo ForMath!

METODOLOGIE: laboratorio manuale, ludico e digitale con strumenti tecnologici.

RISULTATI ATTESI: mostra di libri e oggetti, percorsi digitali.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE: rubriche di valutazione, stile UdA Didattica per Competenze, Franca Da RE e collaboratori; questionari di autovalutazione; questionari per le famiglie.

Anno scolastico 2017/18

8 ore di geometria con la carta e oggetti di recupero 5 ore Esperta Dott.ssa Cumer

3 ore Esperta Nucci

5 ore Tutor Nucci

3 ore Tutor Varcasia

5 ore Collaboratore Varcasia

8 Collaboratori Modesti

16 ore di giochi matematici 4 ore Esperta ForMath

4 ore Esperto

6 ore Esperto Nucci

2 Esperto Varcasia

10 ore Tutor Nucci

6 ore Tutor Varcasia

8 Collaboratori Varcasia

16 ore Collaboratori Modesti

6 ore di Robotica con le blue-bot, tablet e.... 6 ore Esperta Nucci

6 ore Tutor Varcasia

6 ore Collaboratore Modesti

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BOEE832018
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: GIOCHI MATEMATICI (dal laboratorio manuale al digitale)

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: GIOCHI MATEMATICI

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCHI MATEMATICI
Descrizione modulo	<p>DOCENTI PROMOTORI: Varcasia, Palmerini</p> <p>DESTINATARI: minimo 20 alunni classi 3^A e B della scuola primaria Don Fornasini, in parti-colare alunni con caratteristiche cognitive ad alto funzionamento, bambini con svantaggio, difficoltà relazionali e dsa.</p> <p>INIZIO E FINE: PROGETTO BIENNALE, Apertura della scuola oltre l'orario, 30 ore annuali, due ore pomeridiane dalle ore 14.00 alle ore 16.00 durante gli anni scolastici 2017/18 e 2018/2019.</p> <p>SEDE: scuola primaria "DON FORNASINI", Alto Reno Terme.</p> <p>STRUTTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • LABORATORIO di COSTRUZIONE DI GIOCATTOLI con MATERIALI RICICLATI • LABORATORIO DI GIOCHI MATEMATICI DIDATTICI STRUTTURATI e NON ANCHE MEDIANTE L'USO DI SOFTWARE <p>OBIETTIVI COMPETENZE FORMATIVE e RELATIVI CONTENUTI: a) competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia: riconosce e denomina le forme del piano, dello spazio, e le loro rappresentazioni; individua le relazioni tra gli elementi; spiega il procedimento seguito; confronta procedimenti diversi; sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni; attraverso esperienze significative utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà; 2) competenza digitale: produce elaborati utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo; 3) comunicazione nella madrelingua: applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi. 4) imparare a imparare: pone domande pertinenti, reperisce informazioni da varie fonti; argomenta le conoscenze acquisite, autovaluta il processo di apprendimento durante il corso; 5) competenze sociali e civiche e cooperative: collabora all'elaborazione delle regole della gruppo e le rispetta, fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui, partecipando attivamente, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività; 6) consapevolezza ed espressione culturale –patrimonio artistico: utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici visivi.</p>

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



	<p>DESCRIZIONE DEI CONTENUTI DEL LABORATORIO:</p> <p>1. elaborazione di percorsi tramite ripasso di giochi "geometrici" e giocattoli costruiti con materiali di recupero, guidati dall'insegnante Varcasia e collaboratrice Palmerini.</p> <p>2. laboratori di giochi matematici quali: gioco dell'oca, carte, spesa ed Euro, il re della magia, tabel-lone e problemini, DOC il robotino Clementoni, altri giochi... software didattici di Ivana Sacchi e Walter Casamenti, mediante uso di PC, per consolidare e approfondire le competenze di base; gui-dati dall'Insegnante Palmerini e collaboratrice Varcasia.</p> <p>METODOLOGIE: laboratorio manuale, ludico e digitale con uso di PC per software di ripasso.</p> <p>Le docenti si alterneranno per condurre i laboratori, il tutto si svolgerà in un clima di gioco per favorire l'apprendimento e stimolare le capacità di attenzione e di intervento in gruppo.</p> <p>RISULTATI ATTESI: consolidamento interdisciplinare, soprattutto in matematica e buone capacità relazionali nonché di problem solving.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: osservazioni sistematiche, griglie e questionari di gradimento somministrati agli studenti a fine ciclo di laboratorio</p> <p>Anno scolastico 2017/18 15 ore di geometria LABORATORIO di COSTRUZIONE DI GIOCATTOLI con MATERIALI RICICLATI 15 ore Esperta Varcasia 15 ore Tutor Palmerini 15 ore di giochi matematici LABORATORIO DI GIOCHI MATEMATICI DIDATTICI STRUTTURATI e NON ANCHE MEDIANTE L'USO DI SOFTWARE 15 ore Esperta Palmerini 15 ore Tutor Varcasia</p>
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	03/06/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BOEE832018
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCHI MATEMATICI

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 €

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: " GIOCHIAMO CON LA LOGICA E LA MATEMATICA "

Dettagli modulo

Titolo modulo	" GIOCHIAMO CON LA LOGICA E LA MATEMATICA "
Descrizione modulo	<p>AREE: LOGICO-MATEMATICA , LINGUISTICA, TECNOLOGICA,</p> <p>DOCENTI PROMOTORI: Antonelli Valeria – Caria Patrizia</p> <p>DESTINATARI: minimo 20 alunni classi 2^A A e 2^A B della scuola primaria "Don G. Fornasini" in particolare alunni caratterizzati da capacità cognitive ad alto funzionamento, bambini con fragilità in ambito linguistico e/o in situazione di svantaggio educativo e socio-culturale.</p> <p>INIZIO E FINE: PROGETTO ANNUALE 30 ore, anno scolastico 2017/18. Apertura pomeridiana mercoledì e/o giovedì , dalle ore 14.00 alle ore 16.00 oltre l'orario scolastico</p> <p>SEDE: Scuola primaria "DON G. FORNASINI", Alto Reno Terme.</p> <p>STRUTTURA: L'aula diviene uno spazio ripensato ed allestito a laboratori in cui ideare e progettare, costruire e attivare contenuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LABORATORIO DI IDEAZIONE E COSTRUZIONE DI UN CALENDARIO DELLE STAGIONI E DEI GIORNI CORREDATO DALL'OROLOGIO DELLA GIORNATA • LABORATORIO DI COSTRUZIONE DI MAZZI DI CARTE (stile modello scala quaranta) • LABORATORIO " LE STORIE IN GIOCO " • LABORATORIO "ANDIAMO A FAR SPESA AL NEGOZIO DI ..." • LABORATORIO "A SPASSO CON ... L'APE BEE-BOT " <p>OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e risolve semplici problemi in diversi ambiti di contenuto relativi a quotidianità o vissuti, valutando le informazioni e spiegando il procedimento seguito. - Stima e misura grandezze (tempo, spazio / lunghezza, valore, ..) utilizzando sia unità arbitrarie sia alcune unità e strumenti convenzionali. - Legge, scrive, confronta i numeri naturali ed esegue mentalmente semplici operazioni verbalizzando le procedure di calcolo. - Esegue le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali usando in particolare le Tabelline. - Classifica oggetti, figure, numeri in base a una o più proprietà utilizzando rappresentazioni opportune a seconda del contesto e del fine; argomenta sui criteri seguiti. - Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. - Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; descrive un <p style="text-align: right;">Firmato digitalmente da Emanuela Cioni</p>

percorso dato o che si sta facendo.

- Dà istruzioni "a qualcuno" perché compia un percorso programmato..

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA:

- Legge e comprende testi di vario tipo esprimendo giudizi e ricavandone informazioni;
- Espone oralmente usando una terminologia adeguata;
- Racconta storie rispettando l'ordine cronologico in modo comprensibile a chi ascolta;
- Rielabora e/o ricostruisce una storia mettendo in relazione immagini e frasi;
- Rielabora e/o ricostruisce sequenze di immagini di una storia scegliendo tra una serie di indicazioni date vero-falso /sì- no;
- Realizza una semplice storia mediante il riordino di frasi proposte.

COMPETENZA DIGITALE:

- Progetta ed elabora semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot;

IMPARARE A IMPARARE:

- Pone domande adeguate al contesto.
- Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza.
- Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.

- Con l'aiuto dell'insegnante impara a pianificare il proprio lavoro, descriverne le fasi , esprimere giudizi sugli esiti

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE E COOPERATIVE:

- Presta aiuto ai compagni, collabora nel gruppo partecipando attivamente, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività;

DESCRIZIONE DEI CONTENUTI DEL LABORATORIO:

1. Ideazione, pianificazione e realizzazione di un CALENDARIO DELLE STAGIONI E DEI GIORNI

utilizzabile in ogni anno solare come strumento per risolvere problemi di tempo / durata (contare

e calcolare con i mesi delle stagioni, i giorni/settimane dei mesi; i tempi della semina nell'orto

scolastico, il tempo della scuola e delle vacanze, ...) e di tempo meteorologico (uso del termometro/ barometro, misurazione di temperatura, costruzione / lettura di tabelle, istogrammi ...)

La realizzazione di un OROLOGIO ANALOGICO a corredo del calendario come strumento per

risolvere problemi di quotidianità sul tempo della giornata (leggere l'orario scolastico, gli impegni personali ...).

STAMPA DEL CALENDARIO CON LA COLLABORAZIONE DELLA STAMPERIA-TIPOGRAFIA

" PISI e CINTI " DI PORRETTA TERME.

PRESENTAZIONE DEL CALENDARIO PRESSO LA BIBLIOTECA COMUNALE DI PORRETTA

TERME.

2. Costruzione di mazzi di carte modello scala quaranta, eliminando i jolly, per giocare, contare e

calcolare, in coppia o in piccoli gruppi. I

MINI TORNEO DI "RUBAMAZZETTO" ORGANIZZATO IN COLLABORAZIONE CON I GENITORI.

3. Proposta di storie che rispondono agli obiettivi declinati per suggerire, sviluppare situazioni aperte alla molteplicità seguendo un percorso creativo, ma al tempo stesso rigoroso.

Uso di software didattico "Prime competenze logiche" ,D. Lucangeli, M. Iannelli (individuare

relazioni, classificare, sperimentare strategie nel primo triennio della scuola primaria).

4. Consultazione / lettura di tabelle-costi materiale scolastico, preparazione di piccole liste di

materiale scolastico ("cosa occorre nello zaino? ... e nell'astuccio? .. da tenere a

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



scuola nel mio spazio sullo scaffale? ..) da acquistare alla “Nostra Cartoleria” (gioco della spesa a piccoli gruppi).

5. Esecuzione / descrizione a piccoli gruppi di semplici percorsi relativi a disegni o personaggi di storie note lette dall'insegnante o dai bambini. Progettazione su carta di percorsi con uso di simboli come frecce , forme, segnali stradali ... ; pianificazione delle fasi per la realizzazione di un percorso/storia con l' Ape BEE –BOT .

METODOLOGIE

In un contesto di didattica laboratoriale in cui l'apprendimento cooperativo e l'apprendimento tramite il fare si conciliano e si compensano si attueranno:

- strategie di gioco di finzione e di realtà, di ricerca e scoperta;
- problem posing – solving e inquiry based learning;
- strategie metacognitive finalizzate allo sviluppo di autoconsapevolezza e di processi di autovalutazione anche in chiave di individualizzazione e personalizzazione degli apprendimenti e di valorizzazione delle diversità individuali.

RISULTATI ATTESI

Sviluppare l'abitudine mentale a porsi problemi e chiedersi il perché di eventi e situazioni. Stimolare la capacità di riflettere e di analizzare i dati della realtà, di stabilire collegamenti e relazioni tra gli stessi utilizzando un linguaggio sempre più chiaro e non ambiguo. Educare ai processi logici dell'astrazione e della deduzione. Potenziare curiosità, capacità intuitive, creative e pensiero divergente.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:

- Autovalutazione, questionario studente adeguato all'età del bambino, modello UdA, Didattica per Competenze, Franca Da R e collaboratori.
- Rubriche di valutazione, modello UdA, Didattica per Competenze, Franca Da Re e collaboratori.

COLLABORAZIONE

Esperto laboratorio “A SPASSO CON L'APE BEE-BOT” per n. 6 ore

ANNO SCOLASTICO 2017-2018

ORGANIZZAZIONE LABORATORI
ANNO SCOLASTICO 2017-2018

ORGANIZZAZIONE LABORATORI
ANNO SCOLASTICO 2017-2018

ORGANIZZAZIONE LABORATORI

LABORATORI ESPERTO-TUTOR-ORE TEMPI PREVISTI
(in orario extrascolastico)

Laboratorio

“IDEAZIONE E COSTRUZIONE DI UN CALENDARIO DELLE STAGIONI E DEI GIORNI CORREDATO DALL'OROLOGIO DELLA GIORNATA”

Antonelli Valeria – esperto - 6 ore

Caria Patrizia – tutor - 6 ore Mercoledì e/o Giovedì
dalle ore 14,00 alle ore 16,00

Laboratorio “COSTRUZIONE DI MAZZI DI CARTE”

Caria Patrizia - esperto - 6 ore

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



	<p>Antonelli Valeria - tutor - 6 ore Mercoledì e/o Giovedì dalle ore 14,00 alle ore 16,00 Laboratorio "STORIE IN GIOCO" Antonelli Valeria - esperto - 6 ore Caria Patrizia – tutor - 6 ore Mercoledì e/o Giovedì dalle ore 14,00 alle ore 16,00</p> <p>Laboratorio "ANDIAMO A FAR LA SPESA AL NEGOZIO DI ..."</p> <p>Caria Patrizia - esperto - 6 ore Antonelli Valeria - tutor - 6 ore Mercoledì e/o Giovedì dalle ore 14,00 alle ore 16,00 Laboratorio "A SPASSO CON L'APE BEEBOT" Alessandro Norfo esperto - 6 ore Caria Patrizia – tutor - 3 ore Antonelli Valeria – tutor - 3 ore Mercoledì e/o Giovedì dalle ore 14,00 alle ore 16,00</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	04/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BOEE832018
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: " GIOCHIAMO CON LA LOGICA E LA MATEMATICA "

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: matematica in ...gioco

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	matematica in ...gioco
Descrizione modulo	<p>AREE: LOGICO-MATEMATICA , LINGUISTICA, TECNOLOGICA, DOCENTI PROMOTORI: Dalla Verita' Emanuele DESTINATARI: minimo 20 alunni classi primo ciclo I.C. Porretta Terme in particolare alunni caratterizzati da capacità cognitive ad alto funzionamento, bambini con fragilità in ambito linguistico e/o in situazione di svantaggio educativo e socio-culturale. INIZIO E FINE: PROGETTO ANNUALE 30 ore, anno scolastico 2017/18. Apertura pomeridiana oltre l'orario scolastico, dalle ore 14.00 alle ore 16.00 oppure settembre -giugno</p> <p>SEDE: Scuola primaria "DON G. FORNASINI", Alto Reno Terme.</p> <p>STRUTTURA: L'aula diviene uno spazio ripensato ed allestito a laboratori in cui ideare e progettare, costruire e attivare contenuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LABORATORIO DI IDEAZIONE E COSTRUZIONE DI UN CALENDARIO DELLE STAGIONI E DEI GIORNI CORREDATO DALL'OROLOGIO DELLA GIORNATA • LABORATORIO DI COSTRUZIONE DI MAZZI DI CARTE (stile modello scala quaranta) • LABORATORIO "costruzione vecchi giochi" • LABORATORIO "ANDIAMO A FAR SPESA AL NEGOZIO DI ..." • LABORATORIO "A SPASSO CON ... L'APE BEE-BOT " <p>OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e risolve semplici problemi in diversi ambiti di contenuto relativi a quotidianità o vissuti, valutando le informazioni e spiegando il procedimento seguito. - Stima e misura grandezze (tempo, spazio / lunghezza, valore, ..) utilizzando sia unità arbitrarie sia alcune unità e strumenti convenzionali. - Legge, scrive, confronta i numeri naturali ed esegue mentalmente semplici operazioni verbalizzando le procedure di calcolo. - Classifica oggetti, figure, numeri in base a una o più proprietà utilizzando rappresentazioni opportune a seconda del contesto e del fine; argomenta sui criteri seguiti. - Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. - Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; descrive un percorso dato o che si sta facendo. - Dà istruzioni "a qualcuno" perché compia un percorso programmato.. <p>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Legge e comprende testi di vario tipo esprimendo giudizi e ricavandone informazioni; - Espone oralmente usando una terminologia adeguata all'età; - Racconta storie rispettando l'ordine cronologico in modo comprensibile a chi ascolta; - Rielabora e/o ricostruisce una storia mettendo in relazione immagini e frasi; - Rielabora e/o ricostruisce sequenze di immagini di una storia scegliendo tra una serie di indicazioni date vero-falso /sì- no; - Realizza una semplice storia mediante il riordino di frasi proposte. <p>COMPETENZA DIGITALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progetta ed elabora semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot; <p>IMPARARE A IMPARARE:</p>

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



- Pone domande adeguate al contesto.
 - Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza.
 - Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.
 - Con l'aiuto dell'insegnante impara a pianificare il proprio lavoro, descriverne le fasi , esprimere giudizi sugli esiti
- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE E COOPERATIVE:
- Presta aiuto ai compagni, collabora nel gruppo partecipando attivamente, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività;

DESCRIZIONE DEI CONTENUTI DEL LABORATORIO:

1. Ideazione, pianificazione e realizzazione di un CALENDARIO DELLE STAGIONI E DEI GIORNI

utilizzabile in ogni anno solare come strumento per risolvere problemi di tempo / durata (contare e calcolare con i mesi delle stagioni, i giorni/settimane dei mesi; i tempi della semina nell'orto scolastico, il tempo della scuola e delle vacanze, ...) e di tempo meteorologico (uso del termometro/ barometro, misurazione di temperatura, costruzione / lettura di tabelle, istogrammi ...)

La realizzazione di un OROLOGIO ANALOGICO a corredo del calendario come strumento per risolvere problemi di quotidianità sul tempo della giornata (leggere l'orario scolastico, gli impegni personali ...).

STAMPA DEL CALENDARIO CON LA COLLABORAZIONE DELLA STAMPERIA-TIPOGRAFIA

" PISI e CINTI " DI PORRETTA TERME.

PRESENTAZIONE DEL CALENDARIO PRESSO LA BIBLIOTECA COMUNALE DI PORRETTA TERME.

2. Costruzione di mazzi di carte modello scala quaranta, eliminando i jolly, per giocare, contare e calcolare, in coppia o in piccoli gruppi. I

MINI TORNEO DI "RUBAMAZZETTO" ORGANIZZATO IN COLLABORAZIONE CON I GENITORI.

3. Proposta di storie che rispondono agli obiettivi declinati per suggerire, sviluppare situazioni

aperte alla molteplicità seguendo un percorso creativo, ma al tempo stesso rigoroso.

Uso di software didattico "Prime competenze logiche" ,D. Lucangeli, M. Iannelli (individuare

relazioni, classificare, sperimentare strategie nel primo triennio della scuola primaria).

4. Consultazione / lettura di tabelle-costi materiale scolastico, preparazione di piccole liste di

materiale scolastico ("cosa occorre nello zaino? ... e nell'astuccio? .. da tenere a scuola nel mio spazio sullo scaffale? ..) da acquistare alla " Nostra Cartoleria" (gioco della spesa a piccoli gruppi).

5. Esecuzione / descrizione a piccoli gruppi di semplici percorsi relativi a disegni o personaggi di

storie note lette dall'insegnante o dai bambini. Progettazione su carta di percorsi con uso di

simboli come frecce , forme, segnali stradali ... ; pianificazione delle fasi per la realizzazione di

un percorso/storia con l' Ape BEE –BOT .

METODOLOGIE

In un contesto di didattica laboratoriale in cui l'apprendimento cooperativo e

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



l'apprendimento tramite il fare si conciliano e si compensano si attueranno:
- strategie di gioco di finzione e di realtà, di ricerca e scoperta;
- problem posing – solving e inquiry based learning;
- strategie metacognitive finalizzate allo sviluppo di autoconsapevolezza e di processi di autovalutazione anche in chiave di individualizzazione e personalizzazione degli apprendimenti e di valorizzazione delle diversità individuali.

RISULTATI ATTESI

Sviluppare l'abitudine mentale a porsi problemi e chiedersi il perché di eventi e situazioni. Stimolare la capacità di riflettere e di analizzare i dati della realtà, di stabilire collegamenti e relazioni tra gli stessi utilizzando un linguaggio sempre più chiaro e non ambiguo. Educare ai processi logici dell'astrazione e della deduzione. Potenziare curiosità, capacità intuitive, creative e pensiero divergente.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:

- Autovalutazione, questionario studente adeguato all'età del bambino, modello UdA, Didattica per Competenze, Franca Da R e collaboratori.
- Rubriche di valutazione, modello UdA, Didattica per Competenze, Franca Da Re e collaboratori.

COLLABORAZIONE

Esperto laboratorio "A SPASSO CON L'APE BEE-BOT"

ANNO SCOLASTICO 2017-2018 ORGANIZZAZIONE LABORATORI

"IDEAZIONE E COSTRUZIONE DI UN CALENDARIO DELLE STAGIONI E DEI GIORNI CORREDATO DALL'OROLOGIO DELLA GIORNATA"

Esperto docente di Matematica presente nell'IC, Tutor esperto di Italiano presente nell'IC "STORIE IN GIOCO"

Esperto docente di Italiano presente nell'IC, Tutor esperto di Matematica presente nell'IC "ANDIAMO A FAR LA SPESA AL NEGOZIO DI ..."

Esperto docente di Matematica presente nell'IC, Tutor esperto di Italiano presente nell'IC "A SPASSO CON L'APE BEEBOT"

Esperto personale qualificato proveniente da istituzioni quali Fondazione Golinelli Bologna, progetto Marconi Bologna, tutor insegnante di matematica interno all'IC

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	03/06/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BOEE832018
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: matematica 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 €

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola I.C. DI PORRETTA TERME
(BOIC832006)

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 €

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
ci siamo...facciamo!	€ 19.860,60
nessuno e' perso	€ 28.410,00
TOTALE PROGETTO	€ 48.270,60

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 34883)
Importo totale richiesto	€ 48.270,60
Num. Delibera collegio docenti	1902/C14
Data Delibera collegio docenti	16/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1903/C14
Data Delibera consiglio d'istituto	24/11/2016
Data e ora inoltro	14/05/2017 18:39:51
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	Linguaggi: <u>"Alla scoperta di un Robot: la Bee-bot"</u>	€ 5.279,70	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>TEATRANDO</u>	€ 5.145,60	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.): <u>" Passo dopo passo"</u>	€ 4.769,70	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.): <u>: VIAGGIANDO NELL'ARTE</u>	€ 4.665,60	

Firmato digitalmente da Emanuela Cioni



	Totale Progetto "ci siamo...facciamo!"	€ 19.860,60	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Ragazzi venite a trovarci!</u> <u>Xchè? GUYS, COME AND VISIT US!</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GIOCHI MATEMATICI (dal laboratorio manuale al digitale)</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GIOCHI MATEMATICI</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>" GIOCHIAMO CON LA LOGICA E LA MATEMATICA"</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>matematica in ...gioco</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "nessuno e' perso"	€ 28.410,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 48.270,60	