



Candidatura N. 34614 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC 'C. REBORA'
Codice meccanografico	VBIC81100A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE VIRGILIO N. 1
Provincia	VB
Comune	Stresa
CAP	28838
Telefono	032330372
E-mail	VBIC81100A@istruzione.it
Sito web	www.icstresa.gov.it
Numero alunni	425
Plessi	VBAA811017 - SCUOLA INFANZIA DI GIGNESE VBEE81101C - SCUOLA PRIMARIA DI STRESA VBEE81102D - SCUOLA PRIMARIA DI GIGNESE VBMM81101B - SMS "C. REBORA"



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
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 34614 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	La lingua delle meraviglie	€ 5.682,00
Lingua madre	Giocand-Imparo1	€ 7.082,00
Lingua madre	Giocand-imparo 2	€ 5.082,00
Matematica	"I problemi: un gioco da ragazzi!"	€ 6.482,00
Matematica	Il salvadanaio di... Clemente	€ 5.082,00
Lingua straniera	Dreams are made of 1	€ 5.082,00
Lingua straniera	Dreams are made of 2	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Adventures into the school	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.656,00



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Un pon...te verso le competenze

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto 'Un pon...te verso le competenze' si articola in 8 moduli, rispettivamente quattro per la scuola primaria e quattro per la scuola secondaria di primo grado, tutti volti al potenziamento delle competenze di base in italiano, matematica e inglese. L'attivazione dei moduli nel biennio 2017-2019 permetterà di rivolgersi ad un numero di alunni più ampio possibile, offrendo l'opportunità agli allievi di partecipare in alcuni casi, anche a due corsi nell'arco temporale previsto. Nella progettazione di ogni modulo, coerente con quanto proposto nel Curricolo d'Istituto, si è proceduto seguendo lo schema della mappa di Kerr che aiuta a definire in maniera chiara contenuti, modalità, tempistiche e finalità del processo di apprendimento. Per la scuola primaria saranno attivati due moduli di italiano, rivolti rispettivamente alle classi seconde e terze e alle quarte e quinte, un modulo di matematica per le classi seconde e terze e uno di lingua straniera per le classi quarte e quinte. Agli alunni di terza della scuola secondaria invece saranno proposti due moduli di lingua inglese (uno per anno scolastico) mentre uno di italiano e uno di matematica per gli alunni delle classi prime.</p> <p>Per Tutte le attività presenti all'interno del progetto è previsto l'utilizzo di metodologie didattiche attive e delle nuove tecnologie informatiche grazie anche alla presenza di ambienti di apprendimento ben strutturati e all'avanguardia.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto opera in un contesto eterogeneo che vede la presenza di un numero significativo di famiglie molto abbienti e altrettante deprivate dal punto di vista socio-culturale ed economico; situazione che determina una netta demarcazione tra fasce sociali. Si tratta di un territorio con vocazione turistica: sono infatti presenti strutture ricettive e diversi luoghi di attrazione che comportano un turn over di lavoratori stagionali, spesso di nazionalità estera. Ciò determina l'iscrizione di allievi di origine straniera che non riescono ad accedere alle proposte offerte dal territorio e che rischiano di non seguire un iter formativo completo. L'intensa attività turistica che interessa molti genitori comporta una sostanziale difficoltà nel seguire i figli nel percorso scolastico e nell'affiancarli laddove si rilevi la necessità di un supporto extrascolastico. In questo contesto la scuola rappresenta una valida alternativa all'intervento delle famiglie sui ragazzi del territorio. Inoltre la presenza di una Comunità educativa per i minori comporta l'arrivo, anche in corso d'anno, di ragazzi con un vissuto problematico e con forti disagi relazionali che difficilmente riescono a raggiungere i traguardi didattici e le competenze prefissate e che rischiano l'abbandono scolastico.

Obiettivi del progetto

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

Il progetto è stato pensato e predisposto in seguito all'analisi e allo studio dei dati delle ultime rilevazioni Invalsi dai quali emerge nel nostro Istituto una carenza nelle competenze di base di italiano e matematica, già sottolineata nel PdM. Inoltre, come evidenziato nel PTOF, si rileva sempre più prepotentemente la necessità di migliorare le competenze nelle lingue straniere, vista la vocazione turistica del nostro territorio. Le problematiche da parte dei genitori di seguire i figli nelle attività di studio e approfondimento extracurricolare, a causa dell'impegno lavorativo, ha portato l'Istituto a farsi carico del recupero degli alunni in difficoltà rendendo di fatto la scuola capace di riappropriarsi del ruolo che le compete, ovvero quello di agenzia educativa accogliente e permanente.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

Il progetto si rivolge ad alunni dai 6 ai 13 anni frequentanti l'Istituto Comprensivo. Sono presenti ragazzi con un retroterra culturale eterogeneo: alcuni con famiglie solide alle spalle, accanto ad altri che vivono una situazione economica e culturalmente disagiata. Sono presenti anche degli alunni che, sebbene non vivano situazioni problematiche, dimostrano comunque difficoltà a raggiungere valutazioni sufficienti, anche per mancanza di supporto da parte della famiglia. Sulla base delle rilevazioni INVALSI degli ultimi anni, emergono in generale difficoltà in vari ambiti che portano l'Istituto a raggiungere un valore medio nei risultati inferiore alla media nazionale. Inoltre, in coerenza con quanto previsto nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa, si è rilevata da parte delle famiglie e del territorio la necessità di migliorare le competenze relative alle lingue straniere. Pertanto i destinatari del progetto saranno prioritariamente gli alunni che, alla fine del primo quadrimestre, non avranno pienamente raggiunto gli obiettivi minimi previsti nel curriculum, relativamente alle discipline prese in esame, dando priorità a coloro che non possiedono i mezzi economici e culturali per poter sanare le proprie lacune.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IC 'C. REBORA' (VBIC81100A)

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.

Tenuto conto che l'organizzazione oraria dell'Istituto prevede un'articolazione su cinque giorni settimanali con rientri fino alle 16,30, i moduli saranno svolti nella fascia pomeridiana del martedì e venerdì, compatibilmente con le altre attività proposte agli alunni. L'apertura della scuola sarà pertanto garantita dalla presenza, oltre che del tutor e dell'esperto, anche del personale ATA. Alcuni moduli, come quello relativo alla matematica, sia per la scuola primaria che secondaria, prevederanno l'utilizzo di spazi esterni alla scuola e uscite sul territorio che coinvolgeranno esclusivamente le figure del tutor e/o dell'esperto. Anche i moduli di lingua inglese rivolti agli alunni della scuola secondaria prevedono delle uscite sul territorio, nello specifico alcune visite al Palazzo Borromeo e ai giardini dell'Isola Bella. I moduli di italiano di entrambi gli ordini di scuola saranno realizzati, in alcuni momenti, presso la Biblioteca Comunale, compatibilmente con le disponibilità del personale della struttura. L'intero progetto prenderà avvio a partire dal secondo quadrimestre, alla luce delle competenze raggiunte dagli allievi nelle discipline oggetto del PON, in modo da poter individuare gli alunni che maggiormente necessitano di un supporto e intervenire in maniera mirata nella fase finale dell'anno scolastico.

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

L'Istituto "C. Rebora" è l'unico nel territorio comunale e la quasi totalità dei minori residenti frequenta la scuola primaria e secondaria da generazioni. Ciò a dimostrazione del fatto che è ben radicato nel territorio con il quale, nel corso degli anni, ha consolidato rapporti e relazioni positive sia con Enti pubblici che con associazioni private (Fondazione VCO, Settimane Musicali di Stresa, Verbano Yacht Club, CAI, Sci Club, Lions...). Il Progetto che proponiamo, seguendo questa tendenza, ha cercato e trovato la collaborazione con l'Amministrazione Comunale di Stresa e Gignese e le loro biblioteche, sia per quanto riguarda la fruizione di libri, ma anche attraverso il coinvolgimento attivo del personale addetto. Inoltre la banca Popolare di Novara ha dato la propria disponibilità relativamente al modulo di matematica della secondaria, finalizzato ad apprendere i primi strumenti della finanza privata. I moduli di inglese della scuola secondaria si avvarranno della collaborazione della famiglia Borromeo, che ospiterà a titolo non oneroso, presso il suo Palazzo gli alunni per poter mettere in scena alcuni testi teatrali realizzati dagli stessi.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

Sulla scia delle metodologie attive divenute ormai prassi all'interno dell'Istituto e al fine di coinvolgere gli alunni meno motivati e con maggiori difficoltà di apprendimento, si favorirà una didattica attiva e attraente che comporterà un ripensamento anche degli spazi tradizionali. Pertanto i moduli si avvarranno di metodologie quali learning by doing, problem solving, cooperative learning, flipped classroom che renderanno i ragazzi protagonisti in prima linea, anche attraverso modalità ludiche, alla scuola primaria. I moduli di italiano e matematica rivolti agli alunni della scuola secondaria, attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali, sfrutteranno le potenzialità delle dotazioni tecnologiche presenti nell'aula 3.0 realizzata grazie ai PON FESR. Il modulo di matematica della scuola secondaria darà ampio spazio al coding attraverso il quale gli alunni progetteranno un gioco didattico che utilizzi conoscenze di economia finanziaria. Nella scuola primaria, sfruttando anche la formazione di alcune docenti, ci si avvarrà di metodologie quali i metodi Montessori e Analogico che, oltre a dare centralità all'alunno, faranno leva sull'aspetto motivazionale.

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto è articolato in continuità tra la scuola primaria e secondaria per dare maggiore incisività al percorso di recupero delle abilità di base intrapreso negli ultimi anni. Nel corrente anno scolastico l'Istituto ha alacremente lavorato all'elaborazione del curricolo verticale per ogni disciplina e sulle competenze di base come evidenziato nel RAV e nel Piano di Miglioramento. Ogni classe ha realizzato delle Unità di Apprendimento che permetteranno di valutare i livelli per la certificazione delle competenze. I moduli sono organizzati secondo la struttura delle UDA (già pratica quotidiana nella didattica dei docenti) e sono finalizzati alla realizzazione di un prodotto che incrementi la motivazione degli alunni, in continuità con i progetti d'Istituto che prevedono la rappresentazione di un musical per la scuola secondaria di I grado e di uno spettacolo teatrale/musicale per la scuola primaria, utilizzando le competenze nell'ambito musicale dei docenti di strumento dell'Istituto che ha un indirizzo specifico in questo settore.



Inclusività

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

Il progetto è rivolto prioritariamente agli alunni che, alla fine del primo quadrimestre, presenteranno situazioni di disagio negli apprendimenti di base e che, per ragioni socio economiche, non hanno l'opportunità di avvalersi di un supporto esterno alla scuola. Nella maggior parte dei casi si tratta di alunni che presentano al tempo stesso anche difficoltà di tipo sociale e culturale e un basso tasso di motivazione allo studio. Gli alunni saranno coinvolti nel progetto, motivati alla partecipazione e inoltre avranno la possibilità di seguire percorsi individualizzati e personalizzati anche attraverso l'utilizzo di ambienti d'apprendimento innovativi, l'uso di nuove tecnologie e l'accesso a piattaforme didattiche quali quella del progetto Snappet. Il nostro Istituto ha una lunga tradizione e buone pratiche consolidate nel tempo verso l'inclusione degli alunni BES e che sono esplicitate nel Piano Annuale dell'Inclusione. Particolare attenzione è rivolta verso i numerosi alunni stranieri, proveniente soprattutto dal Sud America e dal Europa dell'Est, che spesso si iscrivono in corso d'anno quando le relazioni tra pari e le attività didattiche sono già avviate. La scuola organizza per loro attività specifiche di accoglienza e laboratori di L2 con personale formato allo scopo.

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.

I benefici prodotti dalla realizzazione del progetto dovranno proseguire nel tempo e non si esauriranno con il compimento del progetto stesso; ciò sarà garantito dal fatto che le scelte metodologiche/didattiche contenute nella proposta progettuale sono già da tempo condivise con l'intero Collegio Docenti, fanno parte delle "buone pratiche" dell'Istituto e sono in continuità con quanto realizzato negli ultimi anni. L'intero progetto avrà sugli alunni, le loro famiglie e, in senso più ampio, sulla comunità scuola un impatto positivo, di rinforzo dell'autostima a livello personale che favorirà il consolidarsi delle competenze acquisite per approfondirle ed aggiungerne di nuove. Inoltre verrà incrementato il senso di appartenenza e di collettività a livello d'Istituto e la capacità di condivisione degli obiettivi con le famiglie. L'impatto del progetto sugli alunni fruitori sarà costantemente monitorato, a breve termine, attraverso il riscontro degli esperti sulla motivazione e la partecipazione alle attività didattiche con apposite griglie di osservazione. Al termine di ogni modulo, si prevede la somministrazione di questionari rivolti agli alunni coinvolti e alle loro famiglie per valutare il gradimento dei moduli proposti e la capacità di rispondere ai bisogni degli alunni in difficoltà. Tutto il materiale prodotto sarà comunque reso visibile sul sito istituzionale della scuola.



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

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

Il progetto prevede, per i moduli di italiano e matematica, la realizzazione di prodotti quali giochi e materiali didattici e lapbook che verranno utilizzati non solo dagli alunni che li hanno realizzati ma saranno messi a disposizione di tutti gli allievi del plesso e inseriti quali "strumenti di lavoro" anche nelle classi che adottano la metodologia "Senza zaino" che valorizza appunto la dimensione del fare. Si creerà così una sorta di "passaggio del testimone" tra classi diverse del materiale prodotto che favorirà un maggiore coinvolgimento da parte degli alunni impegnati nella produzione. Per quanto riguarda invece i moduli di lingua straniera saranno previste delle brevi rappresentazioni teatrali alla presenza dei genitori durante la festa di fine anno di cui verrà realizzato un CD anch'esso a disposizione delle future classi come esempio di didattica attiva. Tutto il materiale prodotto e le varie fasi di realizzazione saranno inseriti sul sito istituzionale della scuola, accompagnati da brevi didascalie esplicative prodotte dagli alunni, pertanto visibili all'intera comunità scolastica.

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

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

In linea con le azioni poste in essere nell'Istituto, per l'attuazione dei moduli si ritiene essenziale favorire un clima accogliente e coinvolgere le famiglie, anche attraverso la presenza del Comitato genitori che si è sempre mostrato collaborativo e disponibile. Anche la comunità stesiana si è sempre mostrata accogliente e ha partecipato alle attività proposte dalla scuola. I moduli di lingua straniera prevedono la presenza dei genitori, che saranno coinvolti in parte nell'allestimento della rappresentazione, all'insegna dell' "essere comunità". Gli altri moduli invece prevedono la realizzazione di attività pratiche, ovvero prodotti realizzati dagli alunni che favoriranno il loro impegno nelle attività didattiche e il coinvolgimento in prima persona. Tali strumenti verranno messi a disposizione anche degli alunni di altre classi a cui verrà presentato il lavoro ultimato, rendendoli in tal modo partecipi di un'attività che coinvolge tutta la comunità scolastica



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
Potenziamento delle lingue straniere	49	http://www.icstresa.gov.it/piano-dellofferta-formativa/
Progetto biblioteca	34	http://www.icstresa.gov.it/piano-dellofferta-formativa/
Scuola senza zaino	32	http://www.icstresa.gov.it/piano-dellofferta-formativa/
Snappet	32	http://www.icstresa.gov.it/piano-dellofferta-formativa/
Summer school	49	http://www.icstresa.gov.it/piano-dellofferta-formativa/
Teatro in musica	34- 49	http://www.icstresa.gov.it/piano-dellofferta-formativa/
Utilizzo piattaforme digitali	65	http://www.icstresa.gov.it/piano-dellofferta-formativa/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
accoglienza di alcuni alunni nella struttura per fornire i primi elementi di economia e finanza propedeutici all'apertura di una piccola impresa	1	BPM spa	Accordo	672B	24/04/2017	Sì
disponibilità ad accogliere presso la propria sede i partecipanti per lo svolgimento di alcune attività	1	Comune di Gignese	Accordo	701B	28/04/2017	Sì
accoglienza presso il Palazzo Borromeo degli alunni per la messa in scena di una rappresentazione teatrale	1	SAG Isole Borromeo	Accordo	760/B	08/05/2017	Sì
Accoglienza degli alunni presso la Biblioteca Comunale e fornitura di materiale per lo svolgimento dei moduli di lingua italiana	1	Comune di Stresa	Accordo	0000778	11/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
---------	--------	------------------	------------------	------------



Disponibilità della Rete Mirè - SCUOLA CAPOFILA IC Marconi Antonelli a progettare e porre in opera il modulo di Lingua Madre previsto per la scuola primaria, al fine di far conoscere agli allievi, attraverso la musica, nuove forme di linguaggio.	TOIC87500R I.C. TORINO - MARCONI-ANTONELLI	0000789	15/05/2017	Sì
---	--	---------	------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
La lingua delle meraviglie	€ 5.682,00
Giocand-Imparo1	€ 7.082,00
Giocand-imparo 2	€ 5.082,00
"I problemi: un gioco da ragazzi!"	€ 6.482,00
Il salvadanaio di... Clemente	€ 5.082,00
Dreams are made of 1	€ 5.082,00
Dreams are made of 2	€ 5.082,00
Adventures into the school	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: La lingua delle meraviglie

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	La lingua delle meraviglie



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo “La lingua delle meraviglie”, rivolto agli alunni delle classi prime della scuola secondaria di primo grado, prende spunto da un’analisi dei livelli di competenza emersi dalle restituzioni delle rilevazioni INVALSI degli ultimi anni. Da questa si evince che la popolazione scolastica presa in esame non raggiunge gli standard nazionali nella competenza sintattico-grammaticale, lessicale e semantica, nella conoscenza e nell’utilizzo corretto, in tutta la loro potenzialità, delle forme verbali e dei connettivi (in particolare degli avverbi, dei pronomi e delle congiunzioni). Pertanto la realizzazione del seguente modulo vorrà rispondere a tale criticità proponendo un’attività sulle inferenze distinte in inferenze connettive (proprie della coerenza grammaticale e sintattica) e inferenze elaborative (attinenti alla comprensione di un testo nella sua ricchezza lessicale e semantica).</p> <p>Tutto il modulo utilizzerà, a seconda delle attività proposte, varie metodologie attive quali: classe rovesciata, cooperative learning, learning by doing, peer to peer che verranno poste in essere anche attraverso l’uso degli strumenti tecnologici di cui l’Istituto è dotato quali: le LIM presenti nelle aule, i PC dell’aula informatica e i tablet dell’aula 3.0 realizzata attraverso i PON FESR. L’attività, sarà organizzata in tre fasi di dieci ore ciascuna e sarà così articolata:</p> <p>Fase 1: dieci ore dedicate ai verbi e agli avverbi; Fase 2: dieci ore dedicate ai pronomi e alle congiunzioni;</p> <p>Alla fine dei due moduli gli alunni dovranno realizzare degli strumenti didattici, anche ludici, da potere utilizzare e proporre, ai fini dell’apprendimento, anche tra pari. Tali prodotti infatti entreranno a far parte de “La fabbrica degli strumenti” delle classi Senza Zaino.</p> <p>L’ultima fase prevederà dieci ore dedicate al potenziamento della comprensione di un testo attraverso la lettura e la riscrittura creativa dello stesso. Durante la suddetta fase, gli alunni saranno guidati nella lettura del romanzo di Brian Selznick “La stanza delle meraviglie”, caratterizzata da un’alternanza di immagini e testo. La storia dei due protagonisti del racconto permetterà di potenziare l’inferenza elaborativa dei ragazzi. La scrittura della storia di Rose (narrata, nel testo, solo per immagini) permetterà, alla fine, di sintetizzare il percorso del modulo intero, essendo in se stessa prodotto e verifica degli apprendimenti.</p> <p>Il potenziamento delle competenze di base sarà volto al raggiungimento dei seguenti obiettivi: la padronanza del linguaggio e delle competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche, il rafforzamento della comprensione del testo attraverso lo strumento della lettura, la produzione di contenuti e la comunicazione creativa.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>13/02/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>10/04/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>VBMM81101B</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La lingua delle meraviglie

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €



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

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Giocand-Imparo1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giocand-Imparo1
Descrizione modulo	<p>Il modulo di italiano è indirizzato agli alunni delle classi 2° e 3° della scuola primaria ed è strutturato in tre sotto-moduli allo scopo di rafforzare le competenze nella comprensione di un testo, nell'ortografia e nella grafia corretta del corsivo.</p> <p>Ogni sotto-modulo realizzerà un prodotto allo scopo di motivare gli alunni nel lavoro da svolgere.</p> <p>L'attività sulla comprensione del testo partirà dall'ascolto di una storia, che sarà poi suddivisa e rappresentata attraverso immagini per favorirne la comprensione. Verrà poi riscritta sotto altri punti di vista e drammatizzata utilizzando varie forme espressive quali la musica e la danza.</p> <p>La grammatica e l'ortografia saranno affrontate utilizzando metodologie e materiali montessoriani (scatole grammaticali) e sarà finalizzato alla produzione di oggetti "facilitatori" della corretta forma scritta che saranno lasciate in uso agli alunni delle classi inferiori come "dono". Si useranno vari tipologie di giochi per rinforzare l'attenzione sulla corretta scrittura delle parole e schede predisposte con autocorrezione da parte dell'alunno per rendere minimo l'intervento dell'esperto.</p> <p>La grafia sarà affrontata utilizzando materiale e suggerimenti del metodo Bortolato e gli allievi realizzeranno tavolette plastificate che saranno utilizzate per esercitarsi e per "giocare" con il tratto grafico senza paura di lasciare traccia dei propri errori.</p> <p>In ogni settore del modulo gli esperti stimoleranno la parte ludica e creativa degli alunni, favorendo il confronto tra pari e l'analisi del proprio operato in un clima sereno.</p> <p>L'apprendimento passerà attraverso luoghi attrezzati che facilitino approcci operativi alla conoscenza quali la palestra, la biblioteca scolastica e la collaborazione con i docenti di strumento dell'Istituto che aiuteranno gli allievi a scoprire nuove forme di espressione e di linguaggi attraverso la musica.</p> <p>Particolare importanza assumerà il coinvolgimento della Biblioteca Comunale con la quale da anni l'Istituto collabora in sinergia per lo sviluppo della lettura- Attraverso la realizzazione del modulo si cercherà di migliorare le capacità attentive e la capacità di comprendere testi scritti e/o ascoltati e aumentare la partecipazione attiva degli alunni verso quelle parti dello studio della lingua italiana da sempre ostiche per gli studenti, oltre ad avvicinare gli alunni alla comprensione delle strutture grammaticali in modo divertente, intuitivo e pratico.</p>
Data inizio prevista	06/02/2018
Data fine prevista	24/04/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	VBEE81101C VBEE81102D
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giocand-Imparo1

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Giocand-imparo 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Giocand-imparo 2



Descrizione modulo	<p>Il modulo di italiano è indirizzato agli alunni delle classi 4° e 5° della scuola primaria ed è strutturato in tre sotto-moduli allo scopo di rafforzare le competenze nell' ascolto e nella comprensione di un testo, nel riconoscimento delle strutture grammaticali e nell'approccio all'analisi logica.</p> <p>Ogni sotto-modulo realizzerà un prodotto allo scopo di motivare gli alunni nel lavoro da svolgere.</p> <p>L'attività sulla comprensione del testo partirà dall'ascolto di una storia, a cui seguirà la ricerca dei nuclei fondanti e la rappresentazione attraverso immagini che scorreranno in un televisore di cartone costruito appositamente per questo scopo dagli alunni.</p> <p>Lo studio e l' approfondimento della grammatica sarà affrontato utilizzando e inventando giochi enigmistici (rebus, cruciverba, giochi vari...) che saranno utilizzati per la realizzazione di un libretto che sarà donato come strumento/gioco per gli alunni delle classi inferiori.</p> <p>L'approfondimento sintattico avverrà attraverso la costruzione di un gioco chiamato "Treno della frase" nel quale ciascun vagone rappresenta una parte della frase (soggetto, predicato, complemento ..) con una tasca esterna per inserire parti della frase e la parte interna con la definizione corretta della parte sintattica. Si gioca componendo frasi corrette, chiare e sapendole analizzare. Inoltre ogni alunno realizzerà un personale Lapbook da usare come sintesi degli argomenti di analisi logica trattati nel modulo.</p> <p>In ogni settore del modulo gli esperti stimoleranno la parte ludica e creativa degli alunni, favorendo il confronto tra pari e l'analisi del proprio operato in un clima sereno. Saranno valorizzate l'esperienza e le conoscenze pregresse degli alunni per ancorarvi nuovi contenuti. Sarà favorito il gusto per la ricerca di nuove conoscenze, sollecitando gli alunni ad individuare problemi, a porsi domande, a trovare soluzioni adeguate. Particolare importanza assumerà il coinvolgimento della Biblioteca Comunale con la quale da anni l'Istituto collabora in sinergia per lo sviluppo della lettura, dello studio autonomo e che crea ponti tra lingue, religioni e culture.</p> <p>Attraverso la realizzazione del modulo si cercherà di raggiungere i seguenti obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Garantire il successo formativo degli alunni in un contesto idoneo, promuovendo apprendimenti significativi 2. Contribuire alla formazione culturale degli alunni sviluppando le capacità di mettere in stretto rapporto il 'pensare' e il 'fare'. 3. Contribuire a sviluppare la capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri. Ci si avvarrà di diverse metodologie didattiche, quali il metodo Bertolato, la didattica montessoriana, oltre al cooperative learning e al problem solving.
Data inizio prevista	12/02/2019
Data fine prevista	23/04/2019
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	VBEE81101C VBEE81102D
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giocand-imparo 2

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



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: "I problemi: un gioco da ragazzi!"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"I problemi: un gioco da ragazzi!"
Descrizione modulo	<p>Il modulo di matematica, rivolto ai bambini di classe 1° e 3° primaria, permette agli alunni di imparare a risolvere i problemi matematici in forma piacevole e giocosa. Gli alunni, protagonisti attivi in situazioni problematiche concrete, affronteranno e risolveranno, giocando, problemi della loro realtà quotidiana. Questo perché il gioco è per il bambino anche un evento cognitivo e di apprendimento, è come un lavoro, è un'attività attraverso la quale i suoi sensi, le sue emozioni e il suo cervello si sviluppano. Infatti la pedagogia e la didattica hanno sempre valorizzato la dimensione ludica del bambino offrendogli strumenti mirati di gioco. La scuola è il luogo privilegiato per introdurre il bambino nel mondo della conoscenza, è luogo di apprendimento, è laboratorio per la conquista della razionalità.</p> <p>I problemi verranno attivati in forma ludica: gli alunni potranno viverli e drammatizzarli (come per esempio ne "Il gioco del mercato", per calcolarne la spesa totale o il resto; oppure nella realizzazione in serie di braccialetti con perline, per il calcolo delle perline totali usate o per scoprire quante perline ci sono in ogni braccialetto; "Caccia al ladro" per calcolare quanta mercanzia è stata rubata...) utilizzando un linguaggio adeguato e chiaro, rispettando regole condivise e con un fine comune da raggiungere.</p> <p>L'esperto favorirà l'esplorazione e la scoperta delle situazioni e risoluzioni al fine di promuovere la voglia di ricercare, per soddisfare e dare risposta alle curiosità degli alunni. La problematizzazione della realtà stimolerà quindi gli alunni a porre domande e a trovare opportune ed originali soluzioni, incoraggiati dal rapporto collaborativo tra pari. Gli alunni impareranno dai compagni, conoscendo vari stili di apprendimento, ascoltando, guardando, dicendo e scrivendo. Chi sbaglia verrà fermato dal compagno che gli farà vedere l'errore. Gli alunni si rinforzeranno a vicenda.</p> <p>Importante sarà anche la riflessione collettiva guidata sulle attività svolte, la restituzione al grande gruppo del lavoro svolto dai singoli gruppi, per una costruzione condivisa del proprio sapere e una sua formalizzazione in schemi, algoritmi, procedure.</p> <p>Ogni problema diventerà veramente un "gioco da ragazzi": motivante, coinvolgente e divertente.</p> <p>Attraverso il modulo 'I problemi: un gioco da ragazzi' si raggiungeranno i seguenti obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Garantire il successo formativo degli alunni in un contesto idoneo, promuovendo apprendimenti significativi. L'ambiente intenzionalmente predisposto dall'insegnante, con attività e strumenti strutturati, favorirà l'interazione e lo scambio tra gli allievi stessi e tra alunni e docente. 2. Contribuire alla formazione culturale degli alunni sviluppando le capacità di mettere in stretto rapporto il 'pensare' e il 'fare'. 3. Contribuire a sviluppare la capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri. Gli alunni, lavorando a coppie, o in piccolo gruppo, verranno stimolati a comunicare e a confrontarsi utilizzando un linguaggio corretto e chiaro, ascolteranno gli altri e scopriranno nuove idee e ragionamenti. 4. Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che fanno intuire agli alunni come gli strumenti matematici che hanno imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. Il problem solving e il gioco



	<p>saranno gli strumenti per superare le difficoltà logico-matematiche, creando interesse, curiosità e sfida nella risoluzione dei problemi/giochi; il bambino diventerà il protagonista, lo scopritore e l'inventore della soluzione.</p> <p>Gli errori, inevitabili, diventeranno lo strumento per rielaborare il processo risolutivo e un motivo di confronto con i pari, saranno la "brutta copia" dalla quale imparare. L'errore infatti fa parte della realtà dell'alunno, anzi gli appartiene, ma va considerato come un fatto positivo, nel senso che rappresenta le esperienze e i fatti attraverso i quali ogni bambino, se guidato e non giudicato, formerà la sua personalità e trarrà forza ed energia per trovare le soluzioni dei suoi problemi.</p> <p>L'utilizzo di aneddoti, situazioni problematiche concrete e giochi logici stimoleranno la fantasia dei bambini, favoriranno la sfera emotiva degli stessi e ciò avrà esito positivo sul piano dell'apprendimento e della motivazione.</p> <p>La realizzazione di un "Lapbook : aprendo apprendo" servirà a consolidare gli algoritmi operativi e serviranno da prontuario all'occorrenza. Gli alunni diventeranno protagonisti del loro apprendimento e nel proprio Lapbook potrebbero inserire le parti che devono memorizzare meglio o i concetti fondamentali, e ciò favorirà l'apprendimento perché il fare da soli permette la stimolazione dei sensi e delle emozioni e ciò che si vive con sentimento viene interiorizzato meglio.</p>
Data inizio prevista	12/02/2019
Data fine prevista	23/04/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	VBEE81101C VBEE81102D
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "I problemi: un gioco da ragazzi!"

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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Il salvadanaio di... Clemente

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il salvadanaio di... Clemente
----------------------	-------------------------------



Descrizione modulo	<p>Attraverso il modulo “Il salvadanaio di Clemente” gli alunni dovranno ideare, progettare e realizzare un “gioco didattico” che utilizzi conoscenze elementari di educazione economico-finanziaria. Nella fase progettuale, gli stessi ragazzi sceglieranno il contenuto del gioco, facendo riferimento a come avviare una piccola attività commerciale in una zona a vocazione turistica. Il modulo, rivolto agli alunni delle classi prime, è articolato in 6 incontri settimanali di 3 ore più un’uscita didattica presso la filiale della BPN affinché gli alunni, attraverso elementari procedure bancarie svolte in loco e attraverso le domande agli esperti (dipendenti della Banca), acquisiscano i primi elementi per avviare una piccola impresa o un’attività commerciale. Utilizzando il coding e cooperative learning, i ragazzi saranno avviati alla programmazione di un gioco, tenendo presenti i principi base della statistica, dello studio dei grafici e della finanza ed economia locale. Successivamente gli alunni si recheranno presso la filiale di Stresa della Banca Popolare di Novara per simulare in prima persona l’apertura di un’attività commerciale in un contesto, quale è quello in cui essi stessi vivono. Il gioco favorirà, attraverso un apprendimento significativo, l’inclusione (CM 8/2013, BES), l’utilizzo e il rafforzamento delle competenze di base in matematica e stimolerà un approccio consapevole e sereno rispetto ai problemi economico-finanziari sia nella fase di costruzione ma soprattutto nella fase del gioco vero e proprio.</p> <p>Alla fine del modulo de “Il salvadanaio di Clemente” i ragazzi saranno in grado di comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando diverse strategie e di rappresentare dati, anche facendo uso di un foglio elettronico in situazioni specifiche. Attraverso le attività proposte gli allievi partecipanti sapranno anche confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze relative, oltre che accostarsi a nuove applicazioni informatiche.</p> <p>Durante lo svolgimento delle attività verranno testate, tra le 8 competenze europee, quelle più aderenti al progetto, oltre a quelle matematiche, anche le competenze sociali e civiche e lo spirito di iniziativa ed imprenditorialità.</p> <p>Verrà, inoltre, monitorata la ricaduta disciplinare, attraverso la somministrazione del gioco ai compagni di classe che ne confermerà la validità.</p>
Data inizio prevista	13/02/2018
Data fine prevista	13/03/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	VBMM81101B
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il salvadanaio di... Clemente

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



Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Dreams are made of 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dreams are made of 1
Descrizione modulo	<p>Tutto inizia con queste parole...onceupon a time..., in quest'atmosfera magica, saranno rivisitate alcune tra le più famose fiabe della Disney (Snow White and the seven dwarfs, Pocahontas, Beauty and the Beast).</p> <p>L'atmosfera ci condurrà in terre lontane, per dare vita a ciò che è sempre stato vivo dentro di noi ma che spesso dimentichiamo. I sogni che abbiamo lasciato indietro, che crediamo possano appartenere solo alla nostra infanzia, sono in realtà la chiave per dar spazio alle emozioni, ai sentimenti, ai benefici sociali ed educativi degli alunni.</p> <p>Il lavoro programmato rafforzerà il senso di "class community", migliorerà la pronuncia, la comprensione e la memoria, incoraggerà l'espressione personale, rappresenterà un metodo divertente, appropriato ed efficace per alunni con diversi gradi di apprendimento, permetterà a tutti il coinvolgimento in egual misura, creando entusiasmo e la consapevolezza del proprio sapere e processo di apprendimento.</p> <p>Le esperienze partiranno sempre da un approccio multisensoriale, che si baserà sul coinvolgimento dello studente per stimolare e sviluppare le sue capacità e competenze. Il riferimento metodologico principale è l'approccio comunicativo che considera la lingua come strumento essenziale di comunicazione che si basa sullo sviluppo integrato delle quattro abilità : listening, speaking, reading e writing</p> <p>Questa attività è un ottimo esempio di lezione inclusiva per tutti gli studenti, anche quelli con Bisogni Educativi Speciali.</p> <p>Tutto sarà incentrato sull'esposizione diretta in lingua inglese, attraverso una metodologia didattico-ludica proponendo situazioni comunicative con precisi scopi pragmatici. Fondamentale nelle varie fasi sarà l'integrazione tra il codice verbale ed altri linguaggi: gestuale, iconico, mimico.. infatti l'apprendimento linguistico che coinvolge più canali sensoriali e differenti linguaggi espressivi conduce ad una padronanza comunicativa anche negli studenti con maggiori difficoltà. Ci si avvarrà di diverse metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warmup activity: attività che non deve essere sottovalutata e che serve agli alunni per rilassarsi, fargli capire quale sarà il focus della lezione e soprattutto stimolare la loro immaginazione <p>(utilizzo di un PPT con immagini delle fiabe, gli alunni dovranno associare vocaboli e temi delle fiabe citate , es: witch, wood, castle and so on ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guided discussion, in cui il focus sarà sull'epoca , luoghi, personaggi • Speaking activity : Do you like fairy tales ? or Who used to tell you fairy tales ? and so on ... • Listening activity della fairy tale • Probabile "Reading activity" lettura e attività come : What's the order, oppure make it right, o altro! (x testare la comprensione) • Game " Fortunately / unfortunately (lavoro da svolgere in due gruppi, gli alunni del gruppo A desiderano un happy ending ed inizieranno con fortunately, il gruppo B non desiderando quindi utilizzeranno unfortunately, i gruppi potranno dare libero sfogo alla loro fantasia, utilizzando se lo desiderano le immagini del PPT, descrivendo dettagliatamente personaggi, luoghi etc... • Realizzazione di un video in parte presso Palazzo Borromeo Isola Bella. <p>Attraverso il presente modulo si perseguiranno i seguenti obiettivi didattico formativi:</p> <p>? Sviluppare le capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta , in una gamma appropriata di contesti, a seconda delle esigenze individuali.</p> <p>? Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione.</p> <p>? Apprendere in modo efficace costruendo il proprio processo di apprendimento mediante</p>



	<p>una gestione efficace delle informazioni, sia a livello individuale sia in gruppo.</p> <p>? Innalzare il tasso del “ successo formativo “ stimolando gli alunni ad “ Imparare ad imparare “mediante l’introduzione di nuove metodologie</p> <p>? Sollecitare la motivazione ad apprendere attraverso una didattica laboratoriale ed interattiva, capace di coniugare il sapere al fare e quindi di essere fortemente motivante allo studio, contro ogni forma di dispersione scolastica.</p> <p>? Affrontare situazioni nuove attingendo ad un repertorio linguistico stabilito; usare la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collaborare fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.</p> <p>? Partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita scolastica</p> <p>? Creare energia e motivazione</p> <p>? Attivare le intelligenze multiple</p> <p>? Coinvolgere gli alunni fisicamente ed emotivamente</p> <p>? Migliorare la pronuncia e la comprensione</p> <p>Nella valutazione si terrà conto non solo degli esiti delle attività fatte , ma soprattutto della partecipazione al dialogo educativo, dello spirito collaborativo, della motivazione, dell’impegno nello svolgimento dei compiti assegnati e soprattutto dell’originalità e creatività .</p>
Data inizio prevista	20/02/2018
Data fine prevista	10/04/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	VBMM81101B
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dreams are made of 1

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Dreams are made of 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dreams are made of 2
----------------------	----------------------



**Descrizione
modulo**

Tutto inizia con queste parole...onceupon a time..., in quest'atmosfera magica, saranno rivisitate alcune tra le più famose fiabe della Disney (Snow White and the seven dwarfs, Pocahontas, Beauty and the Beast).

L'atmosfera ci condurrà in terre lontane, per dare vita a ciò che è sempre stato vivo dentro di noi ma che spesso dimentichiamo. I sogni che abbiamo lasciato indietro, che crediamo possano appartenere solo alla nostra infanzia, sono in realtà la chiave per dar spazio alle emozioni, ai sentimenti, ai benefici sociali ed educativi degli alunni.

Il lavoro programmato rafforzerà il senso di "class community", migliorerà la pronuncia, la comprensione e la memoria, incoraggerà l'espressione personale, rappresenterà un metodo divertente, appropriato ed efficace per alunni con diversi gradi di apprendimento, permetterà a tutti il coinvolgimento in egual misura, creando entusiasmo e la consapevolezza del proprio sapere e processo di apprendimento.

Le esperienze partiranno sempre da un approccio multisensoriale, che si baserà sul coinvolgimento dello studente per stimolare e sviluppare le sue capacità e competenze. Il riferimento metodologico principale è l'approccio comunicativo che considera la lingua come strumento essenziale di comunicazione che si basa sullo sviluppo integrato delle quattro abilità : listening, speaking, reading e writing

Questa attività è un ottimo esempio di lezione inclusiva per tutti gli studenti, anche quelli con Bisogni Educativi Speciali.

Tutto sarà incentrato sull'esposizione diretta in lingua inglese, attraverso una metodologia didattico-ludica proponendo situazioni comunicative con precisi scopi pragmatici. Fondamentale nelle varie fasi sarà l'integrazione tra il codice verbale ed altri linguaggi: gestuale, iconico, mimico.. infatti l'apprendimento linguistico che coinvolge più canali sensoriali e differenti linguaggi espressivi conduce ad una padronanza comunicativa anche negli studenti con maggiori difficoltà. Ci si avvarrà di diverse metodologie:

- Warmup activity: attività che non deve essere sottovalutata, attività che serve agli alunni per rilassarli, fargli capire quale sarà il focus della lezione e soprattutto stimolare la loro immaginazione

(utilizzo di un PPT con immagini delle fiabe, gli alunni dovranno associare vocaboli e temi delle fiabe citate , es: witch, wood, castle and so on ...)

- Guided discussion, in cui il focus sarà sull'epoca , luoghi, personaggi
- Speaking activity : Do you like fairy tales ? or Who used to tell you fairy tales ? and so on ...
- Listening activity della fairy tale
- Probabile "Reading activity" lettura e attività come : What's the order, oppure make it right, o altro! (x testare la comprensione)
- Game " Fortunately / unfortunately (lavoro da svolgere in due gruppi, gli alunni del gruppo A desiderano un happy ending ed inizieranno con fortunately, il gruppo B un sad ending quindi utilizzeranno unfortunately, i gruppi potranno dare libero sfogo alla loro fantasia, utilizzando se lo desiderano le immagini del PPT, descrivendo dettagliatamente personaggi, luoghi etc...

• Realizzazione di un video in parte realizzato presso Palazzo Borromeo Isola Bella. Attraverso il presente modulo si perseguiranno i seguenti obiettivi didattico formativi:

- ? Sviluppare le capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta , in una gamma appropriata di contesti, a seconda delle esigenze individuali.
- ? Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione.
- ? Apprendere in modo efficace costruendo il proprio processo di apprendimento mediante una gestione efficace delle informazioni, sia a livello individuale sia in gruppo.
- ? Innalzare il tasso del " successo formativo " stimolando gli alunni ad " Imparare ad imparare " mediante l'introduzione di nuove metodologie
- ? Sollecitare la motivazione ad apprendere attraverso una didattica laboratoriale ed interattiva, capace di coniugare il sapere al fare e quindi di essere fortemente motivante allo studio, contro ogni forma di dispersione scolastica.
- ? Affrontare situazioni nuove attingendo ad un repertorio linguistico stabilito; usare la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collaborare fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.
- ? Partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita scolastica



	<p>? Creare energia e motivazione ? Attivare le intelligenze multiple ? Coinvolgere gli alunni fisicamente ed emotivamente ? Migliorare la pronuncia e la comprensione</p> <p>Nella valutazione si terrà conto non solo degli esiti delle attività fatte, ma soprattutto della partecipazione al dialogo educativo, dello spirito collaborativo, della motivazione, dell'impegno nello svolgimento dei compiti assegnati e soprattutto dell'originalità e creatività.</p>
Data inizio prevista	19/02/2019
Data fine prevista	16/04/2019
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	VBMM81101B
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dreams are made of 2

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Adventures into the school

Dettagli modulo

Titolo modulo	Adventures into the school
----------------------	----------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo di inglese permette agli alunni di apprendere l'inglese in maniera entusiasmante e ludica attraverso le proposte di attività didattiche considerate "Speciali", opportunamente selezionate e programmate per stimolare l'apprendimento della lingua tramite il teatro e l'animazione. Le attività prevedono l'esperto di madrelingua inglese, con esperienza didattica, organizzativa e valutativa (certificazione delle competenze raggiunte mediante attestato PON europeo). I livelli degli alunni saranno identificati dai colori attribuiti: alunni di classi quarte (gruppo giallo 8/9 anni) e alunni di classi quinte (gruppo verde 10/11 anni).</p> <p>Ogni giorno attraverso l'approccio comunicativo di una metodologia interattiva e partecipativa che prevede brainstorming, problem solving, ricerca – azione, lezione frontale dialogata, lavori di gruppo, dialoghi aperti, giochi di ruolo, animazioni ... verranno proposte attività didattiche e ludico-motorie di vario tipo quali: giochi a squadre, grandi giochi collettivi, mini olimpiadi, quiz, caccia al tesoro, CLIL activities, canzoni con azioni ed attività artistico- espressive, quali la realizzazione di piccoli lavori di artigianato, illustrazioni, costumi, scenografie e breve stesura di testi per la realizzazione dello show finale, che si terrà l'ultimo giorno del Camp. L' Interesting Activity (Storytelling, Cartoon Parade, Pic Nic Basket, School of Magic, Crazy Olympics) sarà divertente e stimolante, con proposte diversificate per livello.</p> <p>Dietro ogni gioco ed ogni attività è nascosto un obiettivo didattico da raggiungere e l' osservazione sistematica degli alunni in situazione durante i compiti di realtà costituirà la verifica valutativa (possibile utilizzo di griglie valutative del processo e del prodotto). Lo scopo è di stimolare continuamente il bambino alla comprensione e all'elaborazione orale della lingua in un ambiente dove si usa solo l'inglese per comunicare. Gli alunni verranno incoraggiati ad utilizzare la lingua straniera sempre più spesso come strumento per giocare, interagire (educare alla convivenza civile e democratica), cantare e fare cose concrete e divertenti nella vita reale (far crescere la personalità, il senso critico, l'autonomia decisionale e l'autostima dei bambini in modo armonico). L' utilizzo naturale dell' inglese nei gesti quotidiani e l' inserimento dei progetti CLIL permette di rendere le attività più interessanti e di stimolare i bambini a scoprire il mondo attraverso l'inglese (prepararli ad una dimensione europea). Il linguaggio usato non sarà solo quello dei libri ma quello della comunicazione di tutti i giorni che incoraggia gli alunni a lavorare in modo più indipendente (accrescere la motivazione allo studio dell' inglese con una didattica laboratoriale e interattiva). Attraverso una didattica dell' esplorazione e della scoperta si stimolerà gli alunni ad "imparare ad imparare" (innalzamento del tasso del successo formativo). Durante le giornate CLIL si affronteranno argomenti di interesse generale come ad esempio il cibo e l' acqua e saranno proposte agli alunni schede di lavoro e giochi specifici che permetteranno ai bambini di parlare e conoscere argomenti che generalmente vengono studiati in altre materie e non in inglese. Lo scopo di queste attività sarà proprio quello di arricchire il bagaglio culturale degli alunni sotto più aspetti.</p> <p>Ci saranno altri due momenti "speciali": il Family Fun Day (verranno invitati a scuola i genitori per partecipare ad attività e giochi insieme ai bambini; verranno organizzate grandi attività di gruppo che permetteranno anche ai genitori di entrare a far parte del progetto).</p> <p>Il Final Show sarà la festa finale (l' ultimo giorno di lezione) nella quale saranno invitati parenti ed amici per vedere la rappresentazione in inglese (il testo sarà scritto con l'aiuto del docente madrelingua, dagli alunni stessi, i costumi e le scenografie sempre realizzati da loro. Massima libertà alla fantasia e alla creatività). Alla fine dello Show ci sarà la Cerimonia diplomi, ovvero la consegna agli alunni dei certificati di partecipazione al PON .</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>06/02/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>22/05/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>VBEE81101C VBEE81102D</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>30 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Adventures into the school

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Un pon...te verso le competenze	€ 44.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 44.656,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 34614)
Importo totale richiesto	€ 44.656,00
Num. Delibera collegio docenti	0000791
Data Delibera collegio docenti	14/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	0000790
Data Delibera consiglio d'istituto	15/03/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 11:04:35
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	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>La lingua delle meraviglie</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Giocand-Imparo1</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Giocand-imparo 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>"I problemi: un gioco da ragazzi!"</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Il salvadanaio di... Clemente</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Dreams are made of 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Dreams are made of 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Adventures into the school</u>	€ 5.082,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IC 'C. REBORA' (VBIC81100A)

	Totale Progetto "Un pon...te verso le competenze"	€ 44.656,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 44.656,00	