



Candidatura N. 20043

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO'PADRE PIO'
Codice meccanografico	RMIC87900L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	L.GO ILARIA ALPI, 2
Provincia	RM
Comune	Sacrofano
CAP	00060
Telefono	0669316447
E-mail	RMIC87900L@istruzione.it
Sito web	icpadrepiosacrofano.gov.it
Numero alunni	708
Plessi	RMAA87901D - SACROFANO CENTRO URBANO RMEE87901P - SACROFANO RMEE87902Q - MAGLIANO ROMANO RMMM87901N - L.GO ILARIA ALPI SACROFANO RMMM87902P - MAGLIANO ROMANO



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 20043 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Canottaggio Integrato	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Insieme per la pallavolo	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	A Dimensional Book	€ 5.082,00
Potenziamento della lingua straniera	"Learning labs: The Discovery of Our Territory"	€ 10.164,00
Modulo formativo per i genitori	A Digital Library: realizzazione e/o l'adeguamento di Biblioteche scolastiche innovative, concepite come centri di informazione e documentazione anche in ambito digitale al fine di favorire esperienze di progettazione partecipata, di apertura ai territori	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 35.574,00



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	All Together.....Tous Ensemble: Apriamo la Scuola per Aprire gli Orizzonti
Descrizione progetto	Estendere percorsi curricolari oltre il tempo classe della didattica in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali utilizzando metodologie innovative

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'I.C. "Padre Pio" è un'istituzione scolastica statale situata nel 31° distretto scolastico della Regione Lazio in cui si è registrato un significativo tasso di disagio sociale, economico, sanitario, culturale, come riconosciuto dal MIUR, perché interessato da un vasto processo migratorio. Le cause dell'abbandono sono molteplici e si possono ascrivere sia a fattori scolastici sia extrascolastici. Appartengono al primo gruppo il livello di professionalità dei membri del corpo docente, la loro capacità di interagire con i ragazzi, la presenza di infrastrutture idonee, la capacità della scuola di ragionare in rete, la funzionalità dell'integrazione scolastica. A questi fattori, interni al sistema, si intrecciano una serie di elementi mutuati dal contesto sociale nel quale il ragazzo è inserito: il background culturale della famiglia di riferimento, l'importanza da essa attribuita al capitale formativo, l'influenza del gruppo dei pari, la condizione economica del nucleo genitoriale, le attitudini e interessi soggettivi del ragazzo. Il progetto mira a recuperare all'istruzione tutti i soggetti in difficoltà, riconoscendone i bisogni e gli interessi, valorizzandone le risorse intellettuali, relazionali ed operative, promuovendone le capacità ai fini di una migliore integrazione socioculturale.



Obiettivi

Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto ha l'obiettivo di riequilibrare e compensare le situazioni di svantaggio socio-economico presenti sul territorio di appartenenza, intervenendo in modo mirato su gruppi di alunni con difficoltà e bisogni specifici coinvolgendo enti pubblici e locali, associazioni, fondazioni e professionisti. Il progetto prevede: ? percorsi aggiuntivi articolati anche attraverso modalità (educazione motoria, competenze matematiche attraverso l'utilizzo dell'informatica, competenze linguistiche attraverso attività laboratoriali in CLIL, teatro, promozione della lettura come piacere e come ricerca) e tempi (extrascuola) non istituzionali, con valenza prevalentemente laboratoriale e con eventuali incentivazioni mirate (mense, trasporti, percorsi ed esperienze in contesti diversi da quelli scolastici, ecc.); ? sperimentazione di specifiche modalità innovative di valutazione dell'apprendimento; ? counselling personalizzato, per l'orientamento alla scelta dei percorsi sia nell'obbligo scolastico e formativo che per l'ingresso nella vita attiva; ? attività specifiche di sensibilizzazione, orientamento e integrazione socio-culturale dei genitori, come supporto alla promozione di atteggiamenti positivi nei confronti della scuola e dell'istruzione; ? studi e ricerche sulle metodologie più efficaci.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto, strutturato come percorso di ricerca-azione, è rivolto agli alunni dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado, partendo da traguardi di competenza di fine ciclo, con il coinvolgimento della componente familiare. La ricerca-azione è un'importante strategia volta all'innovazione e alla messa in azione delle migliori risorse umane, che esistono all'interno di ogni istituzione e, proprio per questo, va considerata come un potente strumento per trasformare la prassi educativa e formativa che si sostituisce efficacemente al modello di trasmissione del sapere e di prescrizione delle attività. Le nuove indicazioni per il curricolo e l'istituto comprensivo costituiscono due felici variabili che potenziano le attività di ricerca-azione delle scuole. Il metodo della ricerca-azione prevede i seguenti obiettivi: A. Realizzare un percorso unitario: • Verticale (tutte le classi partecipanti sono implicate, ma con azioni adeguate alle diverse età degli alunni); • Orizzontale (collegando più attività e più azioni didattiche); • Trasversale (facendo interagire apprendimenti, nei diversi campi disciplinari, con i comportamenti metacognitivi e sociali). B. Capire come si esplica una competenza di fine ciclo nelle diverse classi. C. Collegare il traguardo di sviluppo della competenza scelta con gli apprendimenti disciplinari e trasversali, ma anche con i comportamenti metacognitivi e sociali. D. Condividere nella comunità professionale non solo gli esiti ma anche indicatori e descrittori di competenze oltre che i processi connessi. E. Recuperare e sviluppare la riflessione su alcuni temi importanti del fare scuola: F. Affrontare alcuni problemi non sempre sufficientemente considerati.



Indicare quali azioni specifiche (di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare

Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto prevede il recupero, la riqualificazione e la valorizzazione di spazi comuni presenti nell'istituzione scolastica al fine di creare una scuola accogliente, in grado di rendere piacevole e gratificante l'acquisizione dei saperi, di favorire ricche relazioni sociali e di consentire attività ludiche guidate ma al tempo stesso seria e responsabilizzante, dove si potenzia la capacità di operare delle scelte, di assumere responsabilità, dove si insegna a muoversi nel rispetto delle regole, delle persone e delle cose, accogliendo serenamente ogni critica costruttiva. Una scuola che sappia valorizzare le differenze, creare legami autentici tra le persone e favorire l'incontro tra culture diverse e le differenti realtà sociali del territorio. Queste aree scolastiche recuperate rappresenteranno spazi Individuali, Formali e Informali, dedicati ad attività non strutturate e fruibili in orario extracurricolare, spazi da vivere in una moltitudine di modalità da quelle più classiche come ripassare o studiare insieme a quelle di svago. In tali ambienti sarà possibile implementare l'uso delle nuove tecnologie (Piattaforma Google Apps for Education, Google Classroom , Piattaforma E-twinning..), che adottano pratiche di apprendimento più vivaci ed interessanti proponendo agli studenti l'utilizzo dei sistemi informatici permettendogli di fare ricerche e lavorare su documenti condivisi con i loro compagni. Ciò permetterà di instaurare una sinergia tra le esigenze scolastiche e la creatività degli studenti.

Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Con l'apertura in orario extrascolastico sarà possibile integrare nel sistema scolastico tutta quella parte di attività culturali, ludiche, formative, ricreative altrettanto importanti nella formazione, che potrebbero essere fruite non solo dagli studenti ma anche dagli adulti del territorio. Inoltre con l'inizio dell'anno scolastico 2016/2017 tutti gli insegnanti faranno parte dell'organico dell'autonomia. Quindi non ci saranno distinzioni tra i docenti curricolari e docenti di potenziamento (legge sulla Buona Scuola): tutti gli insegnanti faranno parte di una sola comunità scolastica contribuendo alla realizzazione dell'offerta formativa attraverso le attività di insegnamento e potenziamento con l'obiettivo di "valorizzare la scuola come comunità attiva, aperta ed integrata, motore di crescita del territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie, con la comunità locale e con le associazioni con cui le scuole collaborano". La scuola quindi dovrà porsi come una comunità "attiva, aperta e integrata", in grado di migliorare l'interazione con le famiglie. L'apertura pomeridiana della Scuola coinvolgerà anche il personale ATA andando ad agire sulla "Flessibilità" del loro orario: posticipare l'orario di entrata, oppure anticipare l'orario di uscita; recupero di un'eventuale periodo non lavorato; rotazione fra il personale; prestazioni eccedenti all'orario di servizio ordinario.



Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto

Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc. (Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- Recupero di spazi inutilizzati all'interno dell'edificio scolastico con arredi mobili multitasking, in grado di creare ambienti didattici multifunzionali;
- Modello dell'educazione indiretta: stimolare nei soggetti la riflessione e la messa in discussione dei modelli di azione e di comportamento attraverso processi di educazione indiretta (E. Nigris).
- Metodo Situazioni – Enigma: metodo utilizzato per stimolare conflitti cognitivi che inducono a trovare nuove ipotesi risolutive generando un "apprendimento trasformativo".
- Flip Teaching: metodologia utilizzata per facilitare la costruzione del sapere degli alunni sotto la "Guida" del docente che incoraggia gli allievi alla ricerca personale, alla collaborazione e alla condivisione dei saperi appresi;
- Didattica laboratoriale è intesa come una pratica del fare, capace di rendere lo studente protagonista di un processo di costruzione di conoscenze e di sviluppo di abilità che gli permettono di essere coinvolto in una situazione collettiva di scambio comunicativo tra pari;
- Google Classroom: traslazione della classe fisica in un ambiente virtuale;
- Progettazione E-Twinning con apertura di una piattaforma per creare nuovi ambienti di apprendimento;
- Erasmus-Plus: Progettazione di percorsi di apprendimento giovanile formale e informale.

Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'attività progettuale proposta è riconducibile alle priorità, ai traguardi e agli obiettivi di processo individuati nel RAV e alle azioni identificate nel Piano di Miglioramento e pertanto ai criteri del PTOF:

- Migliorare gli esiti degli studenti con l'uso delle nuove tecnologie nella didattica per incrementare la motivazione all'apprendimento;
- Aumentare il successo scolastico;
- Incrementare pratiche didattiche tecnologiche e laboratoriali;
- Strutturazione di percorsi di apprendimento, controlli, verifiche, recuperi e potenziamenti personalizzati.

Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le aree scolastiche recuperate, rappresenteranno spazi Formali, Individuali e Informali dedicati ad attività non strutturate in orario curricolare e extracurricolare; spazi da vivere in una moltitudine di modalità da quelle più classiche a quelle di svago. In tali ambienti si potranno sperimentare nuove metodologie (Flip Teaching) in cui è richiesto l'intervento di esperti esterni. Le associazioni, enti, organismi che possono creare un legame tra la scuola e il territorio sono:

1. Seminari ed attività condotte da esperti dell'Ente "Parco di Veio", al fine di valorizzare il patrimonio ambientale ed archeologico del territorio di appartenenza;
2. Scambi culturali attraverso la piattaforma E-twinning con scuole estere;
3. Associazione i Lions Club;
4. Associazione culturale gli Amici di Sacrofano;
5. Aziende Agricole del Territorio per le attività laboratoriali in CLIL
6. Università Agraria dei Domini Collettivi di Sacrofano per le attività laboratoriali in CLIL;
7. Associazione Culturale Psicoanalisi Contro – Compagnia Teatrale Sandro Gindro
8. Accordi di rete con il "Convitto" di Roma



Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto possiede diversi caratteri innovativi:

1. Apertura della scuola in orario extrascolastico per integrare nel sistema scolastico tutta quella parte di attività culturali, ludiche, formative, ricreative altrettanto importanti nella formazione, che potrebbero essere fruite non solo dagli studenti ma anche dagli adulti del territorio. La scuola quindi dovrà porsi come una comunità "attiva, aperta e integrata", in grado di migliorare l'interazione con le famiglie;
2. Recupero di spazi inutilizzati all'interno dell'edificio scolastico con arredi mobili multitasking, in grado di creare ambienti didattici multifunzionali;
3. Didattica laboratoriale è intesa come una pratica del fare, capace di rendere lo studente protagonista di un processo di costruzione di conoscenze e di sviluppo di abilità che gli permettono di essere coinvolto in una situazione collettiva di scambio comunicativo tra pari utilizzando metodologia didattica CLIL;
4. Modello dell'educazione indiretta, Metodo Situazioni – Enigma e Flip Teaching;
5. Incrementare pratiche didattiche tecnologiche e laboratoriali (ad esempio utilizzo di Classi Virtuali);
6. Strutturazione di percorsi di apprendimento, controlli, verifiche, recuperi e potenziamenti personalizzati.
7. Progettazione E-Twinning e Erasmus-Plus

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- Favorire la motivazione e la partecipazione sistematica alle attività della classe;
- Promuovere una partecipazione attiva dell'allievo/a con disabilità alle attività di classe;
- Favorire la co-progettazione e la co-realizzazione di attività didattiche alle quali possono partecipare sistematicamente tutti gli alunni della classe;
- Coinvolgere le famiglie alle varie attività laboratoriali;
- Valorizzare le connessioni tra i saperi e le professionalità dei docenti;
- Ridurre il fenomeno della Dispersione Scolastica

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel
---------------------	--------------------	-----------------	-------------	----------------------



				Sito della scuola
'Verso una Scuola Amica' (Unicef)	Sì		57	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
E-Twinning "We are what we eat: discovering traditions through food resources"	Sì		59	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
Educazione all'Affettività e alla Sessualità	Sì		68	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
Eredità Expo: "Scopro, assopro e riutilizzo le risorse alimentari del territorio"	Sì		79	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici	Sì		33	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
Musicando a Sacrofano	Sì		65	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
"Art.9 della Costituzione: Cittadini attivi per il paesaggio e l'ambiente"	Sì		60	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
"Eccomi risali con me"	Sì		61	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf



"Le Pietre e i Cittadini"	Sì		64	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
"L'Insegnamento dello Strumento Musicale"	Sì		71	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
"Open Education and Mobile Learning: spazi mobili di apprendimento" (Progetti PON)	Sì		26	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
"Sport di Classe"	Sì		66	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
"Team-Building a new School"	Sì		57	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
"VALUTARE E CERTIFICARE LE COMPETENZE : PROPOSTE E PERCORSI"	Sì		73	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf
"Welcoming School: Scuola Accogliente, Scuola Competente" al progetto la mia scuola accogliente di cui all'avviso MIUR prot. N°14384 del 5/11/15	Sì		26	http://www.icpadrepiosacrofano.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%20Sacrofano%20definitivo%2015-16.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. egato
Lettera di intenti per la collaborazione progetto	0				Sì



Lettera d'intenti collaborazione progetto	0				Si
Lettera d'intenti collaborazione progetto	0				Si
Patrocinio Progetto	0		3224	11/11/2016	Si
Protocollo d'intesa progetto	1				No
Accordo di Rete	3				No

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Partecipazione al Progetto 'All Together.....Tous Ensemble: Apriamo la Scuola per Aprire gli Orizzonti'	RMIS093003 MARGHERITA HACK	3027	26/10/2016	Si

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Canottaggio Integrato	€ 5.082,00
Insieme per la pallavolo	€ 5.082,00
A Dimensional Book	€ 5.082,00
"Learning labs: The Discovery of Our Territory"	€ 10.164,00
A Digital Library: realizzazione e/o l'adeguamento di Biblioteche scolastiche innovative, concepite come centri di informazione e documentazione anche in ambito digitale al fine di favorire esperienze di progettazione partecipata, di apertura al territori	€ 5.082,00
Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 35.574,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: Canottaggio Integrato

Dettagli modulo

Titolo modulo	Canottaggio Integrato
----------------------	-----------------------



Descrizione modulo

L'integrazione sociale è un elemento fondamentale, nonché il risultato, del corretto sviluppo dell'identità e dell'autostima; il livello di integrazione delle persone disabili può essere individuato anche attraverso la valutazione del grado di partecipazione attiva alla vita sociale. Particolarmente significativa risulta a tale proposito l'analisi della pratica di attività sportive a livello sia agonistico sia amatoriale, infatti lo sport può considerarsi un mezzo privilegiato d'integrazione.

Il Progetto persegue i seguenti obiettivi:

- Concorrere a costruire l'identità personale degli studenti, aiutandoli a costruire un'immagine positiva di sé e un buon grado di autostima (self-efficacy), attraverso un corretto avviamento alla pratica sportiva;
- contribuire a creare la cultura del "sapere motorio" come prerequisito fondamentale per l'acquisizione di uno stile di vita permanente attraverso la pratica sportiva;
- creare condizioni relazionali che agevolino l'aggregazione, la comunicazione, la collaborazione, il rispetto delle regole e degli altri, attraverso la sperimentazione dell'associazionismo sportivo scolastico, in cui gli alunni svolgono un ruolo attivo, sia in fase di ideazione che in fase di realizzazione delle attività programmate;
- concorrere a prevenire e a risolvere il problema della dispersione scolastica, del disagio giovanile, della devianza e della marginalità.

Destinatari del progetto: con la collaborazione del Comitato Regionale della FIC Lazio attraverso il Settore Pararowing della Nazionale, CIP-FISDIR, il Centro Studi Pararowing, l'Istituto di medicina e Scienza dello Sport di Roma, si svilupperanno le attività nell'ambito della scuola secondaria di primo grado dell'I.C. di Sacrofano e la scuola secondaria di secondo grado IIS 'M. Hack' di Morlupo.

Il progetto, in generale, prevede una prima fase di formazione dei docenti seguito da una fase di attività sportiva con gli alunni. Il Progetto centra la sua azione su quattro assi culturali di riferimento:

- l'asse espressivo/comunicativo;
- l'asse salutistico;
- l'asse abilitativo/prestativo;
- l'asse etico- socio-comportamentale.

Il Progetto persegue i seguenti obiettivi:

- Concorrere a costruire l'identità personale degli studenti, aiutandoli a costruire un'immagine positiva di sé e un



buon grado di autostima (self-efficacy), attraverso un corretto avviamento alla pratica sportiva;

b) contribuire a creare la cultura del "sapere motorio" come prerequisito fondamentale per l'acquisizione di uno stile di vita permanente attraverso la pratica sportiva;

c) creare condizioni relazionali che agevolino l'aggregazione, la comunicazione, la collaborazione, il rispetto delle regole e degli altri, attraverso la sperimentazione dell'associazionismo sportivo scolastico, in cui gli alunni svolgono un ruolo attivo, sia in fase di ideazione che in fase di realizzazione delle attività programmate;

d) concorrere a prevenire e a risolvere il problema della dispersione scolastica, del disagio giovanile, della devianza e della marginalità.

Fasi Progettuali:

Fase 1) Formazione Docenti

Verrà organizzato, grazie all'attività del Centro Studi Pararowing e all'esperienza del personale che in esso opera e mette a disposizione le proprie competenze nonché esperienze sul campo, un incontro sul Pararowing rivolto agli insegnanti di Sostegno e di Ed. Fisica, aperto a tecnici, collaboratori e a tutti coloro fossero interessati all'argomento.

L'appuntamento sarà presieduto da specialisti ed esperti del settore medico-psicologico e sportivo che lavorano nel campo delle disabilità intellettive, relazionali e fisiche.

Durante quest'appuntamento si affronteranno temi riguardanti l'approccio all'attività sportiva, tecniche specifiche nel canottaggio, ma anche di preparazione atletica, psicologia dello sport, prevenzione infortuni ed esperienze già consolidate.

Fase 2) Attività Sportiva

Le attività per gli alunni si svolgeranno in diverse forme:

? Gli alunni saranno suddivisi in gruppi di lavoro, massimo quattro alunni con disabilità intellettiva, relazionale e fisica, con uno o due compagni di classe per stimolare lo spirito di squadra e d'inclusione.

? Gli alunni tutor saranno assegnati su indicazione dell'insegnante.

? Il gruppo non potrà superare le otto unità complessive.

? Al superamento di tale numero si formerà un gruppo nuovo.

? Ogni gruppo sarà formato da un tecnico e



un docente.

? I gruppi saranno formati in maniera più possibile omogenea, attraverso la collaborazione dell'insegnante di sostegno.
? Gli incontri si svolgeranno presso le sedi scolastiche, dove ci si avvarrà della palestra con i simulatori di voga (remo ergometro), con l'intervento di esperti esterni.

a) Fase scolastica

L'approccio sarà progressivo per ogni plesso scolastico in due ingressi: la prima si svolgerà nella palestra scolastica durante la lezione curriculare per conoscere gli alunni interessati ed unitamente al docente di educazione fisica e di sostegno, dove si valuteranno le diverse strategie di linguaggio e di approccio da sviluppare per coinvolgere l'alunno alle attività, attraverso semplici esercizi di coordinazione e saranno dedicate all'apprendimento del gesto sui simulatori e allo "spirito di squadra", per passare, poi, alla seconda fase, dove si finalizzerà il gesto attraverso giochi di squadra al remo ergometro. Le tempistiche saranno calibrate sulle caratteristiche dei partecipanti e dalla programmazione curriculare.

b) Festa Interscholastica

A chiusura del progetto, gli alunni che avranno dimostrato un particolare interesse alle attività nella fase scolastica potranno partecipare, assieme ai propri docenti, ad un programma specifico conclusivo. I partecipanti saranno accompagnati presso una sede scolastica che sarà individuata ad accogliere tutti i giovani dove, attraverso giochi di squadra, rappresenteranno il proprio istituto in un evento non competitivo. Il trasporto sarà a cura dell'Istituto interessato.

c) Fase Nautica

I partecipanti potranno essere accompagnati presso la sede remiera per svolgere un ingresso conoscitivo. La fase nautica si svolgerà in unica giornata per tutte le scuole che hanno aderito al progetto e che lo richiederanno in modo specifico. La tempistica programmatica della giornata sarà in funzione delle condizioni climatiche.

Nel caso in cui l'alunno non sappia nuotare o abbia paura dell'acqua, potrà partecipare ugualmente, rimanendo a terra, esercitandosi ai simulatori. L'approccio sarà progressivo: la lezione si svolgerà per la durata della lezione curriculare, unitamente al docente di sostegno e al tecnico federale, che valuteranno le diverse



	<p>strategie di linguaggio e di approccio da sviluppare per coinvolgere l'alunno assieme ai compagni tutor.</p> <p>Gli alunni attraverso semplici esercizi apprenderanno la tecnica di voga a secco, per passare, poi, all'ultima fase e chi vorrà all'uscita in barca.</p> <p>Le tempistiche saranno calibrate sulle caratteristiche dei partecipanti.</p> <p>Il trasporto sarà a cura dell'Istituto interessato.</p> <p>Gli alunni che avranno dimostrato un particolare interesse alle attività della fase scolastica saranno inseriti in un programma specifico per la stagione remiera.</p>
Data inizio prevista	01/03/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM87901N
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 5 - Counseling 5 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 15 - Educazione fra pari
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Canottaggio Integrato

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: Insieme per la pallavolo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Insieme per la pallavolo
Descrizione modulo	<p>La scuola, soprattutto a seguito dell'introduzione dell'autonomia, è sempre più primario punto di riferimento per la famiglia e per la società; il tempo che il giovane trascorre all'interno dell'istruzione è determinante per lo sviluppo delle sue capacità e potenzialità. Continua altresì ad aumentare la richiesta, da parte delle famiglie di una scuola che sia un centro educativo il cui intervento vada oltre gli ambiti disciplinari ed affronti con i ragazzi tematiche di carattere etico e sociale guidandoli all'acquisizione di valori e stili di vita positivi. Attualmente infatti, emerge una preoccupante situazione di disagio dei giovani inseriti nella complessa realtà di un mondo globalizzato che li rende sempre più fragili e disorientati aumentando i problemi di comunicazione con gli adulti.</p> <p>Le difficoltà nel comportamento, l'ansia da prestazione, l'insicurezza di fronte alle situazioni da risolvere, l'attenzione sempre più ridotta, l'incapacità di orientarsi, unitamente ad un'allarmante aumento dei disturbi specifici dell'apprendimento, sono caratteristiche molto frequenti nei nostri giovani al punto da essere state ufficialmente codificate come difficoltà concrete nel rapportarsi con il mondo esterno e con se stessi. Aumenta nei giovani la ricerca di stimoli forti, senza la consapevolezza delle possibili e spesso tragiche conseguenze che possono derivarne: la diffusione di episodi sempre più gravi di bullismo, di forme di dipendenza come l'alcolismo, il tabagismo e il doping. Contestualmente si rileva una persistenza delle percentuali di abbandono scolastico ed una precoce rinuncia all'attività sportiva. E' importante notare come le esperienze</p>



ludico-motorie siano significativamente diminuite causando nei giovani una scarsa percezione del proprio corpo che compromette l'equilibrato sviluppo delle loro capacità motorie, fondamentali per l'incremento della conoscenza e dei concetti astratti e che, inevitabilmente, provoca in loro una cattiva accettazione di se stessi. Infine è crescente la preoccupazione per l'adozione di non corretti stili di vita sempre più sedentari e per una cattiva alimentazione, che determinano un aumento considerevole dei casi di obesità e delle malattie ad essa collegate.

Per consentire ad ogni giovane di affrontare queste situazioni è necessario aiutarlo a vivere il proprio corpo con maggiore serenità e fiducia, a sapersi confrontare con gli altri per affrontare esperienze in comune e a saper essere squadra con spirito positivo. E' ormai unanimemente riconosciuto che lo sport è uno degli strumenti più efficaci per aiutare i giovani ad affrontare situazioni che ne favoriscano la crescita psicologica, emotiva, sociale, oltre che fisica. Lo sport, infatti, richiede alla persona di mettersi in gioco in modo totale e lo stimola a trovare gli strumenti e le strategie per affrontare e superare le proprie difficoltà.

Allo sport scolastico viene quindi affidato il compito di sviluppare una nuova cultura sportiva e di contribuire ad aumentare il senso civico degli studenti, migliorare l'aggregazione, l'integrazione e la socializzazione, e, non da ultimo, ridurre le distanze che ancora esistono tra lo sport maschile e lo sport femminile. Inoltre innovative formule di organizzazione e gestione dovranno consentire agli studenti di trovare un proprio ruolo anche in ruoli diversi da quello di atleta come, ad esempio, quello di giudice e di arbitro. Riconosciuto che il profondo senso educativo dello sport sta proprio nel fatto che tutti i partecipanti, con i loro diversi ruoli, rispettano le regole che essi stessi hanno accettato e condiviso, la scuola deve farsi interprete di un nuovo progetto di sport scolastico che favorisca l'inclusione anche delle fasce più deboli e disagiate presenti fra i giovani.

Per ampliare l'offerta formativa sportiva, in sintonia con le finalità dettate nella progettazione del Centro Sportivo Scolastico, costituito nel nostro istituto la scuola attiva corsi pomeridiani che possano interessare il maggior numero di alunni,



favorendo anche la partecipazione di quelli in difficoltà. Il progetto non è finalizzato solo alla competizione sportiva ma mira, soprattutto, alla formazione dei discenti sia in campo sportivo sia in campo socio-affettivo-relazionale. Lo sport, infatti, è un fattore di crescita, di inserimento, di partecipazione alla vita sociale, di tolleranza, di accettazione delle differenze e di rispetto delle regole. Stare insieme, condividere regole ed obiettivi, misurarsi con le proprie capacità e con quelle dei compagni di squadra o di gruppo, favoriscono l'inclusione sociale e aiutano a prevenire situazioni di disagio.

Il Progetto del nostro Centro Sportivo Scolastico, promuove una concreta azione dell'Avviamento alla pratica sportiva, che si concretizza attraverso la partecipazione ai Giochi Sportivi Studenteschi.

Il progetto inoltre vuole realizzare orientamento allo sport e diffusione dei suoi valori positivi e del fair play. Risponde all'esigenza di promuovere la conoscenza di sé, dei differenti ambienti e delle differenti possibilità di movimento, nonché alla necessità di prendersi cura della propria persona e del proprio benessere.

L'attività proposta sarà:

- programmata,
- continuativa (al fine di creare un'abitudine sportiva ed un'attività fisica regolare)
- legata al complesso processo di formazione degli studenti per avvicinarli allo sport e favorire la partecipazione ai Giochi Sportivi Studenteschi).

Nelle attività sportive proposte si andrà a:

- potenziare e diversificare le proposte e le occasioni di attività motoria e pratica sportiva per i giovani in base alle loro attitudini, alle loro preferenze ed alle capacità individuali, valorizzando le eccellenze;
- potenziare lo sviluppo della pratica sportiva e ludico-motoria tra i ragazzi svantaggiati ed i più deboli;
- stimolare la partecipazione attiva della maggior parte degli studenti;
- consolidare l'attività sportiva come sana consuetudine ed abitudine di vita, attività all'aria aperta e possibilmente in ambiente naturale;
- far scaricare l'aggressività repressa tramite i gesti sportivi;
- ricercare tramite il movimento della forma fisica e del benessere;
- ricercare di attività socializzanti che abituino gli studenti ad una maggiore consapevolezza delle proprie potenzialità



	<p>sia fisiche che mentali;</p> <ul style="list-style-type: none"> - abituare gli studenti al rispetto delle regole, alla lealtà sportiva ed al fair play; -instaurare negli allievi la collaborazione ed il confronto positivo prima con loro stessi e poi con eventuali avversari; - migliorare le capacità condizionali e coordinative; - migliorare e stabilizzare gli schemi motori di base; - stimolare l'avviamento, la conoscenza e la partecipazione alle varie attività sportive, altrimenti sconosciute. <p>Fasi:</p> <p>a) Fase scolastica ed extrascolastica: L'approccio sarà progressivo: saranno attivate lezioni sia in orario curricolare che extracurricolare presso la palestra scolastica per conoscere gli alunni interessati ed unitamente al docente di educazione fisica e di sostegno, si valuteranno le diverse strategie di linguaggio e di approccio da sviluppare per coinvolgere l'alunno alle attività, attraverso semplici esercizi di coordinazione e saranno dedicate all'apprendimento del gesto sui simulatori e allo "spirito di squadra", per passare, poi, ai giochi di squadra.</p> <p>b) Partecipazione ai Campionati Studenteschi Gli alunni parteciperanno ai campionati studenteschi della pallavolo.</p>
Data inizio prevista	01/01/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM87901N
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	20 - Studio assistito di gruppo 10 - Educazione fra pari



Target

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
Allievi bisognosi di azioni di orientamento
Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Insieme per la pallavolo

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

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: A Dimensional Book

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	A Dimensional Book



Descrizione modulo

La scuola ha un indiscusso ruolo chiave per lo sviluppo delle giovani generazioni. L'istituzione scolastica ha la responsabilità di formare persone responsabili, ricche sul piano culturale e umano, capaci di rinnovare e sviluppare nuove alleanze tra l'uomo e l'ambiente, nella prospettiva di un cambiamento sostenibile. Il profilo formativo delle giovani generazioni è una variabile dalla quale dipende la qualità del futuro. L'arte, è una delle forme più complesse e autentiche con cui l'uomo, in ogni epoca, fin dai primordi, si è espresso e ha cercato risposte. Le arti dello spettacolo, dunque, data la loro rilevanza pedagogica, se utilizzate in funzione didattico-educativa, sono tanto più efficaci quanto più le scuole saranno consapevoli delle ragioni di questa scelta rispetto all'evoluzione storica e ai nuovi bisogni educativi. I ragazzi, oggi più che mai, hanno bisogno di scoprire e condividere valori e di interagire con i coetanei e con gli adulti, e hanno altresì bisogno di sentire gli altri, anche se diversi, come una risorsa. Un sentire, questo, possibile se essi accolgono e riconoscono le differenze e le specificità dell'altro, in termini di cultura, censo, religione... Si tratta di uno spazio educativo che deve essere opportunamente costruito e valorizzato. L'attività proposta è concorde anche con il piano dell'offerta formativa triennale prevista negli Istituti coinvolti, con due macro obiettivi: educare gli studenti a essere sia fruitori e sia produttori (autori, attori, registi ecc.) di spettacoli; ovviamente, spetta ai docenti operare la scelta di come e quando educare all'arte o con l'arte. In entrambi i casi, l'incontro dei ragazzi con gli spettacoli artistici è sempre e comunque un momento educativo, sia pure a livelli diversi.

Nel dettaglio:

A. La fruizione di spettacoli artistici

La fruizione degli spettacoli è un'opportunità didattica utile per:

- attivare processi simbolici e sviluppare capacità ermeneutiche che sono alla base dell'autonomia critica della persona. L'arte dell'interpretazione consente, infatti, di attribuire significati alle cose in relazione a determinati contesti e, quindi, di agire con consapevolezza e di assumersi la responsabilità degli effetti delle proprie scelte;
- strutturare e arricchire le capacità interpretative e creative dei giovani, che sono le dimensioni necessarie e qualificanti per controbilanciare quella forza



omologante della seducente tecnologia della comunicazione;

- rivivere, attraverso l'esperienza visiva ed emozionale, i racconti di ieri e di oggi, le storie individuali e collettive. Ogni genere di spettacolo artistico offre esperienze che attivano molti registri della mente. Gli insegnanti dispongono di un'ampia scelta e possono individuare gli spettacoli che ritengono più adatti al loro piano di lavoro;
- avvicinarsi a tematiche concernenti: vizi e virtù dell'uomo: il coraggio, la virtù, la cupidigia, l'eroismo, il vittimismo; i pregiudizi, le varie forme di discriminazione; a tematiche sociali, politiche, storiche ... In sintesi, gli spettacoli, quando sono realmente artistici offrono un grande specchio in cui ciascuno vede riflessa la propria identità psicologica, morale, culturale... ed è indotto a riflettere su se stesso e, in particolare, sul proprio modo di leggere e rapportarsi alla realtà.
- conoscere quale patrimonio culturale, costruito dalle varie forme di spettacolo artistico che ha avuto, e ha tutt'ora, un ruolo sociale di rilievo sotto ogni latitudine e longitudine e in ogni tempo scandito dall'umanità in cammino;
- Il patrimonio artistico è lo scrigno che custodisce lo spirito dell'umanità e, come tale, permette la trasmissione alle giovani generazioni, alla cui eredità hanno diritto anche le generazioni future.

Lo studente, pertanto, va educato ad essere attento fruitore di spettacoli. Tali capacità vanno allenate a scuola attraverso l'apprendimento e l'uso dei diversi linguaggi di cui le varie tipologie di spettacoli si servono.

Per questa ragione è necessario che i ragazzi siano educati:

- ? a sapersi disporre all'ascolto attivo;
- ? ad osservare le modalità di rappresentazione;
- ? a cogliere i segni del linguaggio simbolico usato dall'autore per rappresentare ciò che non è immediatamente visibile.

In tal senso, la fruizione deve potere essere accompagnata, laddove possibile, dall'incontro e dal confronto con gli esperti, per potenziare nei ragazzi le capacità di osservazione e di decodifica dello spettacolo. Sarà il docente a decidere se e quali esperti far incontrare con i ragazzi. La fruizione dello spettacolo ha un "prima" e un "dopo" che gli insegnanti devono saper valorizzare per potere tradurre l'esperienza artistica in esperienza educativa. La conoscenza del patrimonio artistico è,



dunque, strumentale rispetto alle finalità educative e va intesa come esperienza culturale e didattica che ha come scopo prevalente lo sviluppo della sensibilità artistica dello spettatore e la conoscenza di varie problematiche e di culture diverse.

B. La progettazione e la realizzazione di spettacoli teatrali La progettazione e la realizzazione di spettacoli teatrali offre ai ragazzi l'opportunità di comprendere gli spettacoli dal di dentro, di manipolare il linguaggio e di sperimentare diverse forme di interpretazione in contesti e in realtà storiche del passato o del presente e anche spingere la fantasia a interpretare storie del futuro. L'esperienza di produzione, il "fare teatro", può comprendere la realizzazione di uno spettacolo o soltanto parti di esso. Si può infatti sceneggiare un evento, scrivere un soggetto, progettare una location, disegnare una coreografia, curare una colonna sonora, e così via. Ogni azione deve comunque essere individuata in ragione di un bisogno da soddisfare, di una capacità da sviluppare, di interessi da stimolare, dell'esigenza di interazione tra gli allievi. Nella veste di produttori e/o di membri della troupe tecnica o artistica, i ragazzi entrano tra loro in un rapporto sinergico, spinti da un comune progetto condiviso che fa sfumare le diversità creando spazi di socializzazione e dando vita a un serbatoio di idee, progetti e risorse al quale tutti possono attingere e che tutti possono implementare arricchendolo con vari contributi. Ed è dunque questo che contribuisce al superamento delle barriere che ostacolano i rapporti tra culture differenti, tra studenti e tra studenti e docenti. I docenti, pertanto, devono sfruttare questa attività come via per promuovere lo sviluppo della qualità dell'istruzione, intesa dal punto di vista sia dell'apprendimento sia della vita sociale:

? il punto di vista dell'apprendimento, deve essere inteso non come somma di conoscenze ma come interpretazione integrata di elementi cognitivi affettivi e psicomotori;

? il punto di vista sociale deve essere inteso come "clima dell'ambiente" che, nelle indicazioni dell'OCSE, è una delle variabili della valutazione del livello di organizzazione nei sistemi scolastici dai quali dipende la qualità dei loro risultati;

? le esperienze artistiche, ove possibile, vanno socializzate, essendo importante dare visibilità ai ragazzi attraverso i loro prodotti artistici.



Le attività proposte saranno svolte in collaborazione con l'Associazione Culturale Psicoanalisi Contro Compagnia Teatrale Sandro Gindro ed in collaborazione con gli esperti del Liceo Coreutico – Convitto Nazionale di Roma, che fornirà gli operatori specializzati per la conduzione del laboratorio teatrale/artistico. In particolare, partendo dalla lettura di testi del 900 si realizzerà un adattamento teatrale a cura di un gruppo di ragazzi di scuola secondaria di primo grado e secondaria di secondo grado. In maniera dettagliata saranno lette le fasi salienti del libro da un attore-animatore. Il percorso seguirà le seguenti aree tematiche:

- I personaggi, caratteristiche fisiche e psichiche
- L'ambientazione
- I dialoghi
- Gli sviluppi della vicenda

Gli animatori, in accordo con i ragazzi e con il corpo docente, approfondiranno le aree che destano maggiore interesse. Tali elementi diventeranno i materiali di lavoro del gruppo di laboratorio: attraverso di essi i ragazzi sperimenteranno la possibilità di rendere tridimensionali le caratteristiche letterarie di un testo, cercando di dare ad ogni personaggio uno spessore psichico (emozioni e motivazioni). Il lavoro verterà sull'improvvisazione e sarà finalizzata alla realizzazione di un adattamento che tenga conto di tutto il percorso teatrale effettuato nel corso del lavoro.

Il processo della scrittura in questo modo segue di pari passo il laboratorio teatrale modificandosi nel corso delle prove ed essendo soggetto alle improvvisazioni del gruppo di laboratorio.

È prevista una stesura definitiva nell'ultimo mese di prove a cui seguirà la codifica di un copione, l'assegnazione delle parti, le prove finali e il saggio di fine laboratorio.

Descrizione degli interventi

1. L'animatore teatrale legge i brani dal testo scelto seguendo le aree tematiche oggetto di studio.
2. L'animatore, partendo dalle situazioni, presenti nel testo, cerca di immaginare con gli "occhi del teatro" la descrizione proposta e attraverso tecniche teatrali costruisce una semplice scena teatrale. A seguito della lettura il gruppo di lavoro esprime le sue suggestioni ed impressioni con una particolare attenzione a ricreare,



	<p>qui ed ora, le stesse situazioni, in un contesto di quotidianità.</p> <p>3. Vengono isolati alcuni stati d'animo, sentimenti, comportamenti, azioni descritte nel passo in questione dando libertà al gruppo di lavoro di utilizzarli ai fini della costruzione di una breve azione scenica.</p> <p>4. Esercizio dello spostamento del punto di vista: come racconterebbe l'episodio in questione una persona estranea all'accaduto, oppure qualcuno che, nella narrazione originale, riveste un ruolo secondario?</p> <p>Finalità Finalità è quella di far emergere dal testo scritto una realtà narrativa legata all'oralità (elemento che distingue il teatro dalla letteratura), costruendo personaggi e situazioni che prendono vita nella mente dei ragazzi e dell'animatore. Tali personaggi partono dalla realtà letteraria presentata dall'autore del testo letterario e divengono una contaminazione di stili, culture e sensibilità legati alle esperienze individuali e collettive del gruppo di lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incentivare il piacere alla lettura attraverso esercizi teatrali. • Imparare le regole della scrittura e del teatro: comunicare significa: recitare e raccontare dando vita ad alcuni caratteri teatrali, maschere che inducono la fascinazione • Attraverso la scrittura ed il teatro il ragazzo ha la possibilità di controllare la realtà ed il divenire delle storie, raccontandole. • Arricchire il proprio lessico e vocabolario attraverso attività parallele alla didattica scolastica. • Facilitare l'espressione creativa ed immaginativa dei ragazzi.
Data inizio prevista	15/11/2016
Data fine prevista	15/05/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM87901N
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Studio assistito di gruppo 15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 5 - Partecipazione a manifestazioni/eventi



Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro</p>
---------------	--

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A Dimensional Book

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

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento della lingua straniera

Titolo: "Learning labs: The Discovery of Our Territory"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Learning labs: The Discovery of Our Territory"
----------------------	---



Descrizione modulo

Nella Scuola Secondaria, l'attuazione della metodologia CLIL, acronimo di Content and Language Integrated Learning, (apprendimento integrato di lingua e contenuto), è diventata una delle principali sfide linguistiche per l'insegnamento delle lingue straniere. Nato agli inizi degli anni '90, il CLIL, come dispositivo metodologico, dovrebbe realizzare di primo acchito l'insegnamento di una disciplina non linguistica (DNL) in lingua straniera; di fatto però i risvolti positivi di questa nuova pratica didattica si estendono a diversi ambiti dell'apprendimento: il CLIL è un mezzo di educazione interculturale, permette di sviluppare l'approccio plurilingue, è uno strumento in grado di consentire, più di ogni altro, paragoni interlinguistici tra le lingue coinvolte, tutto a vantaggio di abilità e conoscenze che si rafforzano reciprocamente. Il CLIL (Content and Language Integrated Learning) rappresenta una piattaforma per un approccio metodologico innovativo ove la costruzione di competenze linguistiche e abilità comunicative si accompagnano contestualmente allo sviluppo ed acquisizione di conoscenze disciplinari. Progetto ideato per diffondere la metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning) tramite la sperimentazione di percorsi didattici CLIL, con verifica e valutazione dell'apprendimento linguistico in relazione al QCRE, al fine di permettere agli studenti di cogliere il legame inscindibile tra Alimentazione e Agricoltura attraverso la scoperta della propria tradizione alimentare con uno sguardo attento a ciò che la natura mette a disposizione, al lavoro dell'uomo, e all'utilizzo di tutte le risorse energetiche presenti nel territorio di appartenenza. Tale sperimentazione prevede l'utilizzo di modalità didattiche, ambienti di apprendimento e pratiche di conduzione della classe innovative, anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie multimediali e multimodali volte al miglioramento sia di competenze linguistico-comunicative in lingua straniera sia di abilità trasversali, tramite l'uso di ricerca azione tale da stimolare l'apprendimento della lingua straniera nel modo più consono alle nuove generazioni.

Finalità e obiettivi del Progetto:
Diffondere la metodologia CLIL tramite la progettazione di percorsi didattici CLIL attraverso modalità didattiche, ambienti di apprendimento e pratiche di conduzione



della classe innovative con l'ausilio delle nuove tecnologie multimediali e multimodali (Classi Virtuali); Sviluppo di attività volte al miglioramento sia di competenze linguistico-comunicative in lingua straniera sia di abilità trasversali; Promozione di competenze digitali sia per docenti sia per studenti utilizzando ambienti di apprendimento innovativi e realizzando prodotti digitali quali documentazione dell'attività svolta; Promozione della literacy attraverso le abilità audio-orali, lo scambio culturale e rapporto a distanza con scuole di altri paesi (E-twinning); Attivazione di modalità di lavoro collaborative tra docenti di lingua straniera e docenti di disciplina non linguistica (team CLIL) con la formazione di gruppi di lavoro finalizzati alla condivisione di strategie e modalità di insegnamento della lingua straniera.

Fasi di sviluppo del progetto:

I. Fase di formazione/autoformazione dei docenti in presenza e/o a distanza

La formazione dei docenti sarà prevista nei seguenti ambiti:

? Educazione Alimentare:

- Conoscenza delle problematiche quantitative e qualitative connesse al mondo della produzione, della conservazione e della distribuzione dei prodotti agro-alimentari;
- La catena che collega gli alimenti alla terra e al lavoro necessario per produrli;
- I rapporti tra qualità dell'alimentazione e salute.

La formazione sarà curata da esperti provenienti dalla Facoltà di Agraria dell'Università degli studi "La Tuscia di Viterbo", (Dipartimento di Dipartimento per la Innovazione nei sistemi Biologici, Agroalimentari e Forestali) e da esperti dell'Università Agraria dei Domini Collettivi di Sacrofano.

? Ambito Tecnologico Digitale:

- Attivazione Google Apps for Education per costruire spazi digitali condivisi a disposizione del personale della scuola per favorire lo sviluppo spontaneo di pratiche comunicative basate sulla condivisione e cooperazione fra pari;
- Attivazione di un Google Classroom per allestire e sperimentare un ambiente on line per il supporto alla didattica operativa docenti-alunni e alunni-alunni nei tre istituti coinvolti nel progetto;
- Progettazione e-twinning con apertura di una piattaforma per creare nuovi ambienti di apprendimento utilizzando le nuove



tecnologie applicate alla didattica.

Sia la formazione digitale-tecnologica che la formazione per la progettazione e-twinning saranno curate da docenti esperti appartenente alla rete distrettuale del 31° distretto.

? Attività in CLIL:

- formare docenti di lingue e di materie non linguistiche all'innovazione metodologico-didattica ed organizzativa del CLIL;
- fornire le basi per la sperimentazione di percorsi didattici CLIL finalizzati al potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti e all'acquisizione di competenze complesse.

Tempi: 10 ore (Novembre 2016 - Dicembre 2016)

Risultati Attesi:

- Favorire la motivazione e la partecipazione sistematica alle attività della classe;
- Valorizzare le connessioni tra i saperi e le professionalità dei docenti;

II. Fase di progettazione interventi e produzione di materiali didattici digitali

Al fine di promuovere lo sviluppo di competenze digitali, gli studenti saranno coinvolti nella realizzazione di prodotti digitali (video, presentazioni in Power Point, Stesura di E-Book digitali, Video Lezioni) come documentazione delle esperienze progettuali, da rendere pubblici sui siti Istituzionali di ogni singola scuola coinvolta nell'attività progettuale e da condividere su piattaforme E-Twinning, con altre realtà scolastiche, provenienti da paesi appartenenti e non alla Comunità Europea.

Tempi: 20 ore (Gennaio 2017 – Febbraio 2017)

Risultati Attesi:

- Favorire la motivazione e la partecipazione sistematica alle attività della classe;
- Promuovere una partecipazione attiva dell'allievo/a con disabilità alle attività di classe;
- Favorire la co-progettazione e la co-realizzazione di attività didattiche alle quali possono partecipare sistematicamente tutti gli alunni della classe;
- Valorizzare le connessioni tra i saperi e le professionalità dei docenti;
- Ridurre il fenomeno della Dispersione Scolastica

III. Fase di Realizzazione delle attività



didattiche con gli studenti

Durante la realizzazione si esploreranno modalità didattiche, ambienti di apprendimento e pratiche di conduzione della classe innovative, sfruttando l'utilizzo delle nuove tecnologie multimediali e multimodali:

- Attivazione di classi virtuali, per permettere a studenti e docenti di condividere tutte le esperienze laboratoriali in ogni singola fase di attuazione;
- Attivazione di Piattaforme Virtuali, mediante la metodologia didattica E-Twinning, per offrire agli studenti la possibilità di effettuare un'esperienza europea, rendendo possibile una didattica che metta al centro gli studenti grazie all'ausilio delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Infatti l'E-Twinning è parte integrante del Programma per l'Apprendimento Permanente (LLP), come azione speciale di Comenius cui lo accomuna l'idea della mobilità, ma interpretandola nella nuova forma espresso dalla virtualità dei contatti e dall'affermazione di comunità di apprendimento tra pari che popolano la rete e che rappresentano l'orizzonte della formazione del futuro lungo tutto l'arco della vita. E-Twinning, gemellaggio elettronico, è dunque uno strumento per realizzare collaborazioni a distanza e partenariati pedagogici tra scuole di paesi diversi.

Saranno sviluppate attività didattiche di tipo laboratoriale volte alla scoperta e valutazione delle risorse che il loro territorio di appartenenza mette a disposizione; attività, quindi, centrate sullo studente e miranti al miglioramento sia di competenze linguistico-comunicative in lingua straniera sia di abilità trasversali, tramite l'uso di ricerca azione necessario per stimolare l'apprendimento della lingua straniera nel modo più consono alle nuove generazioni. Questa modalità di lavoro permette, inoltre, di instaurare una collaboratività tra docenti di lingua straniera e docenti di disciplina non linguistica (team CLIL) con la formazione di gruppi di lavoro finalizzati alla condivisione di strategie e modalità di insegnamento della lingua straniera, definendo un quadro di sviluppo professionale continuo per i docenti, con percorsi di Formazione Metodologica per il CLIL.

Tempi:

Tempi: 20 ore (Febbraio 2017 – Aprile



2017)

Risultati Attesi:

- Favorire la motivazione e la partecipazione sistematica alle attività della classe;
- Promuovere una partecipazione attiva dell'allievo/a con disabilità alle attività di classe;
- Favorire la co-progettazione e la co-realizzazione di attività didattiche alle quali possono partecipare sistematicamente tutti gli alunni della classe;
- Coinvolgere le famiglie alle varie attività laboratoriali;
- Valorizzare le connessioni tra i saperi e le professionalità dei docenti;
- Ridurre il fenomeno della Dispersione Scolastica

IV. Fase di verifica, valutazione e documentazione del progetto.

Fase di verifica e di valutazione prevede:

1. Somministrare:

- Compiti di Prestazione che costituiscono situazioni di apprendimento che hanno una connessione diretta con il mondo reale per mettere alla prova gli alunni per capire se sanno utilizzare le conoscenze e le abilità (scolastiche) per risolvere i problemi del mondo reale;
- Compiti di Realtà che richiedono soluzioni a un problema pratico o conoscitivo simulato esplicitato in una consegna dettagliata.

Entrambi i compiti verteranno sulle seguenti tematiche:

- Scelte alimentari consapevoli, gusti e disgusti dello studente e la considerazione dei prodotti agro – alimentari della propria Regione e del proprio territorio;
- La conoscenza dei prodotti tipici regionali come alternativa alla omologazione dei sapori e come salvaguardia del territorio e della biodiversità;
- Interazione tra Cibo – Salute – Agricoltura – Territorio – Consumi;
- La conoscenza delle abitudini e degli stili alimentari di altri paesi;

2. Analizzare le risposte e i comportamenti degli alunni, senza effettuare una valutazione vera e propria su indicatori perché l'intento è prestare attenzione alle riflessioni con gli alunni e al confronto informale fra i docenti coinvolti;

3. Valutare le risposte e i comportamenti (atteggiamenti emotivi, capacità di concentrazione, modalità di organizzazione,



relazione con gli altri, messa in campo di strategie etc...);

Tempi: 10 ore (Maggio 2017)

Risultati Attesi:

- Migliorare gli esiti degli studenti con l'uso delle nuove tecnologie informatiche e laboratoriali;

- Strutturazione di percorsi di apprendimento, controlli, verifiche, recuperi e potenziamenti personalizzati;

- Migliorare il successo scolastico

Strategie metodologiche, mezzi e strumenti
Recupero di spazi inutilizzati all'interno della scuola con arredi mobili multitasking, in grado di creare ambienti didattici multifunzionali; Modello dell'educazione indiretta; Metodo Situazioni – Enigma; Flip Teaching; Attivazione di Classi Virtuali e delle Piattaforme E-Twinning; Didattica laboratoriale; Erasmus-Plus: Progettazione di percorsi di apprendimento giovanile formale e informale.

Originalità, innovatività e riproducibilità del Progetto

Apertura della scuola in orario extrascolastico; Recupero di spazi inutilizzati all'interno dell'edificio scolastico con arredi mobili multitasking, in grado di creare ambienti didattici multifunzionali; Didattica laboratoriale in CLIL; Modello dell'educazione indiretta, Metodo Situazioni – Enigma e Flip Teaching; Incrementare pratiche didattiche tecnologiche e laboratoriali (Classi Virtuali); Progettazione E-Twinning e Erasmus-Plus.

Tecnologie utilizzate e loro impiego nello sviluppo del progetto

Google Apps For Education, Power Point, Viva Video, Calibre per E-Book, Piattaforma E-Twinning, Tablets, Cellulari, Fotocamera e Videocamera, Registratori.

Materiali digitali prodotti nell'ambito del Progetto

Video relativi alle attività laboratoriali, presentazioni in Power Point, Stesura di E-Book digitali, Video Lezioni, Preparazione di video conferenze

Valutazione di medio termine e finale del Progetto

Prodotti attesi: Prodotti laboratoriali realizzati dagli alunni- da gruppi di alunni



	<p>delle classi coinvolte nel progetto; Schede di narrazione del percorso; Dossier di materiali significativi predisposti per la trasferibilità del progetto; Test o multimediali che documentino le esperienze significative; Dossier fotografico; Costruzione di un archivio della cultura e delle tradizioni locali, mediante la creazione di "Living Book".</p> <p>Dimensione internazionale del Progetto</p> <p>L'utilizzo della metodologia didattica E-Twinning, permette di offrire agli studenti la possibilità di effettuare un'esperienza europea, rendendo possibile una didattica che metta al centro gli studenti grazie all'ausilio delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Infatti E-Twinning, gemellaggio elettronico, è dunque uno strumento per realizzare collaborazioni a distanza e partenariati pedagogici tra scuole di paesi diversi.</p> <p>Modalità di disseminazione e valorizzazione delle attività di progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione di una tavola rotonda sui risultati del percorso: saranno coinvolti le Scuole della Rete, gli Organi Scolastici istituzionali a livello provinciale e regionale; • Raccolta di pratiche didattiche significative per la trasferibilità del progetto; • Pubblicizzazione dei risultati ottenuti sugli organi di stampa e siti web.
Data inizio prevista	21/11/2016
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Potenziamento della lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM87901N
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60
Distribuzione ore per modalità didattica	<p>10 - Studio assistito di gruppo</p> <p>20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo</p> <p>10 - Counseling</p> <p>10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi</p> <p>10 - Esperienza presso aziende/enti/ecc.</p>



Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro</p>
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Autonomo - B2

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Learning labs: The Discovery of Our Territory"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	20	4.164,00 €
	TOTALE					10.164,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Modulo formativo per i genitori

Titolo: A Digital Library: realizzazione e/o l'adeguamento di Biblioteche scolastiche innovative, concepite come centri di informazione e documentazione anche in ambito digitale al fine di favorire esperienze di progettazione partecipata, di apertura al territori

Dettagli modulo

Titolo modulo	A Digital Library: realizzazione e/o l'adeguamento di Biblioteche scolastiche innovative, concepite come centri di informazione e documentazione anche in ambito digitale al fine di favorire esperienze di progettazione partecipata, di apertura al territori
----------------------	---



Descrizione modulo

Le attività dovranno quindi essere connesse allo sviluppo di abilità di letto-scrittura, alla media literacy e digital literacy degli utenti e all'accoglienza e mediazione per comunicare con gli alunni stranieri e le loro famiglie e capirne i bisogni di lettura e informazione.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Nella società della conoscenza, abilitata dai media digitali, l'intelligenza è diventata il focus dello sviluppo tecnologico, economico e sociale. L'Open Education (saper progettare e implementare percorsi didattici basati su risorse Educative), l'Open Network and Mobile Learning (sapersi avvalere di strategie educative che includono l'uso di Social Computing, di Mobile & Tablet Based Learning e di progettazione/produzione di e-book); la Media Education e Competenza digitale (saper definire criteri e metodologie per la valutazione, l'implementazione e la disseminazione di modelli di innovazione tecnologica), valorizzano il contributo dei contenuti, delle piattaforme digitali e delle tecnologie wireless nel processo formativo. Le competenze sviluppate risultano rilevanti nel mondo della scuola, della formazione professionale e dell'editoria, particolarmente in rapporto alla trasformazione in atto verso classi digitali e verso nuovi modelli di digital reading.

La scuola è una comunità educativa fatta di persone, che si mettono in gioco ogni giorno nella sfida della conoscenza. Diventa quindi naturale immaginare l'evoluzione della scuola verso una smart community (comunità intelligente).

L'utilizzo di spazi innovativi e modulari disponibili all'interno dell'istituzione scolastica e/o la riconversione di spazi inutilizzati, rappresenta una efficace soluzione per creare le biblioteche scolastiche. In questa nuova accezione esse si trasformano in laboratori per coltivare e implementare conoscenze, saperi, attitudini e abilità trasversali, utilizzando nuove metodologie didattiche, per formare e sviluppare le competenze chiave dell'apprendimento permanente, quali in particolare la comprensione del testo e la competenza "imparare ad imparare", connessa all'apprendimento autonomo, all'abilità di perseverare nell'apprendimento, alla capacità di svolgere ricerca, di selezionare e riconoscere le fonti, di organizzare il proprio studio, sia a livello individuale sia in gruppo,



a seconda delle proprie necessità, e alla consapevolezza relativa a metodi e opportunità.

Le biblioteche scolastiche innovative quali luoghi di documentazione e di alfabetizzazione informativa devono fornire a studenti, docenti, genitori, personale e alla comunità locale spazi sia fisici sia digitali attraverso i quali accedere a un vasto panorama di saperi, conoscenze, risorse informative e formative, tradizionali e on line. I servizi offerti dalle biblioteche scolastiche devono garantire e facilitare tale accesso, nonché promuovere, nel pieno rispetto dell'autonomia e della libertà di scelta e di giudizio dei loro utenti, le competenze legate al reperimento, alla fruizione, alla comprensione, alla valutazione, alla validazione e alla produzione di contenuti sia testuali sia multimediali. Tali competenze sono il presupposto per una "cittadinanza attiva".

Le biblioteche scolastiche innovative devono rappresentare per la comunità di apprendimento, che si raccoglie attorno alla scuola, uno spazio vivo, attivo, aperto, capace di garantire a ciascuno e a tutti sia la necessaria autonomia nella scelta e nell'esplorazione dei contenuti, sia tutto il supporto opportuno e richiesto perché tale esplorazione si integri al meglio con le forme e le pratiche di insegnamento e di apprendimento proprie dell'istituzione scolastica. Ciò coinvolgerà anche le famiglie e il territorio nei percorsi formativi e di accesso ai servizi e ai contenuti e aprirà ad altri spazi della scuola e della comunità per condividere oltre al sapere anche il bello e l'arte. In particolare andranno a garantire:

- apertura della scuola al territorio, con possibilità di utilizzo degli spazi e delle risorse informative, cartacee o digitali, anche al di fuori dell'orario scolastico, in coordinamento con altre scuole e in sinergia con le politiche territoriali in merito e con le istituzioni e i sistemi bibliotecari locali;
- promozione dell'educazione all'informazione (information literacy) e della lettura e della scrittura, anche in ambiente digitale;
- contrasto alla dispersione scolastica.

OBIETTIVI SPECIFICI E RISULTATI ATTESI

- Individuazione di spazi specifici e



disponibili all'interno dell'istituzione scolastica o riconversione di spazi inutilizzati o un potenziamento degli spazi già disponibili per la creazione di un ambiente accogliente e innovativo da dedicare alla lettura e ad attività legate all'uso e alla produzione di risorse informative e documentali, che faccia della biblioteca un luogo privilegiato di confronto, di dialogo e di approfondimento, favorendo l'utilizzo delle tecnologie applicate alla didattica;

- Fornitura di attrezzature utili all'acquisizione e all'elaborazione di contenuti digitali (testo, video, immagini, suoni) e del relativo software, da mettere a disposizione degli utenti in forma di ausilio laboratoriale negli spazi della biblioteca scolastica innovativa;
- Promozione esterna dell'attività della biblioteca scolastica con il coinvolgimento dell'intera comunità a partire dalle famiglie, l'organizzazione e comunicazione di attività, incontri, conferenze aperte al territorio, ausilio laboratoriale e di competenze nella produzione e distribuzione di contenuti informativi e didattici aperti (anche in forma di digitalizzazione di contenuti preesistenti), la catalogazione informatizzata e la messa on line di cataloghi delle risorse disponibili. Le attività proposte dovranno avere il fine generale di garantire la più ampia promozione dell'educazione all'informazione (information literacy), della lettura e della scrittura;
- Acquisizione e messa a disposizione di contenuti, in forma digitale, in particolare anche nella forma del prestito bibliotecario digitale (digital lending), attraverso la stipula di contratti di accesso a piattaforme di digital lending che permettano a studenti, docenti, famiglie di ottenere in lettura libri e quotidiani con modalità simili a quelle del tradizionale prestito bibliotecario, ma in formato digitale.
- Potenziare l'infrastrutturazione digitale della scuola con soluzioni "leggere", sostenibili e inclusive;
- Passare dalla didattica unicamente "trasmissiva" a una didattica attiva;
- Promuovere ambienti digitali flessibili e allineare l'edilizia scolastica con l'evoluzione della didattica.

Il progetto si colloca nel Piano di Miglioramento della Scuola (RAV 2015) e prevede una rielaborazione e riprogettazione dei processi educativi-



didattici, finalizzati a garantire il miglioramento degli esiti attraverso il rinnovamento metodologico-didattico con l'introduzione delle nuove tecnologie. Il tempo-scuola e le metodologie didattiche saranno riorganizzate in base all'utilizzo di laboratori mobili, ovvero dispositivi e strumenti mobili (per varie discipline, esperienze laboratoriali, scientifiche, umanistiche, linguistiche, digitali e non) in carrelli e in box mobili, a disposizione di tutta la scuola, che possono trasformare un'aula "normale" in uno spazio multimediale e di interazione; l'aula si trasforma così in uno spazio in grado di proporre una varietà di configurazioni: dai modelli tradizionali al lavoro in gruppi. Inoltre tali laboratori saranno arricchiti di dotazioni strumentali e tecnologiche per la fruizione collettiva e individuale del web e di contenuti, per l'interazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wired o wireless, per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica.

In tal modo lo studente apprenderà nei modi e nei tempi che desidera per conseguire gli obiettivi di apprendimento personalizzati. L'uso della didattica laboratoriale inoltre permette la personalizzazione e l'autoregolazione degli apprendimenti per gli alunni disabili che possono acquisire una capacità autonome di progettazione e gestione del proprio apprendimento e accedere autonomamente alle risorse per lo studio oltretutto stabilire contatti con compagni e docenti con cui condividere attività ed esperienze.

Gli alunni sono così liberi di procedere con il loro passo, senza paura di sbagliare, ma avendo svariate possibilità di ripetere, di cercare aiuto, cambiare obiettivi, nel dialogo costante con il docente.

Il PTOF di Istituto prevede l'articolazione della progettazione curricolare per Competenze attraverso la strutturazione di Unità di Apprendimento che rispettano la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 Dicembre 2006, in base alla quale lo studente alla fine del primo ciclo di istruzione, deve aver sviluppato le seguenti competenze digitali:

- Essere in grado di utilizzare le TIC per comunicare con altri e scambiare informazioni e materiali, rispettando le regole della rete;
- Essere in grado di utilizzare le TIC per ricercare le informazioni e supporto per le attività di studio, valutarne pertinenze e



attendibilità;

- Essere in grado di utilizzare di produrre, tramite TIC, relazioni e presentazioni relative ad argomenti di studio.

Indicazione dei soggetti coinvolti (associazioni, esperti e organismi):

Le aree scolastiche recuperate con il progetto sopra descritto, rappresenteranno spazi Formali, Individuali e Informali dedicati ad attività non strutturate in orario curricolare e extracurricolare; spazi da vivere in una moltitudine di modalità da quelle più classiche a quelle di svago. In tali ambienti si potranno sperimentare nuove metodologie come la metodologia del Flip Teaching: metodo attraverso il quale il docente fornisce ai propri alunni materiali (in genere video) da seguire su un dato argomento, prima di trattarlo in classe oppure far partecipare gli alunni a conferenze o seminari sulle varie tematiche oggetto di studio con l'intervento di esperti esterni. Ciò permette agli alunni di costruire il proprio sapere e di testare in qualsiasi momento le proprie competenze. Il ruolo del docente sarà quello di 'guida' che incoraggia gli allievi alla ricerca personale, alla collaborazione e alla condivisione dei saperi appresi. Pertanto sarà previsto il coinvolgimento di associazioni, enti, organismi che svolgono attività didattica a titolo di volontariato e che creino un legame tra la scuola e il territorio (Università Agraria di Sacrofano; Ente 'Parco di Veio', scambi culturali attraverso la piattaforma E-twinning (la scuola ha già esperienze in progetti Comenius ed Erasmus+); associazione i Lions Club; associazione culturale gli Amici di Sacrofano.

Descrizione del grado di coinvolgimento degli studenti (in termini di sviluppo della progettazione, partecipazione nella fase attuativa)

La realizzazione del progetto nella fase della progettazione e nella fase attuativa ha previsto una partecipazione attiva degli studenti. Per partecipazione degli alunni si intende la modalità di interazione tra gli studenti e il loro impatto attivo sui rapporti con i compagni, i partner e i docenti.

L'analisi prende in esame questi rapporti e gli studi di caso mettendo in evidenza il ruolo di queste interazioni, ponendo l'attenzione sulla comunicazione tra alunni di diverse fasce d'età o di diversi livelli di esperienza o competenza (es., conoscenza



dei bisogni degli studenti e dei docenti, conoscenza delle TIC, competenze nella lingua orale e scritta, capacità creative ed organizzative, competenza ideativa ed artistica per la realizzazione di decorazioni artistiche, come murali, degli spazi recuperati da realizzare in continuità alunni primaria e alunni secondaria, ecc). Il primo elemento della partecipazione attiva degli alunni si incentra principalmente sui compiti quotidiani di un progetto di creazione di spazi scolastici in funzione dei loro bisogni e delle loro esigenze. Pertanto è stato chiesto agli studenti di operare delle scelte relative a determinati aspetti del lavoro da svolgere come ad esempio, quali fossero i loro bisogni e le loro esigenze.

Descrizione della capacità del progetto di ridurre la dispersione scolastica:
Uno degli obiettivi predominanti del progetto è la promozione di azioni di prevenzione e di recupero della dispersione scolastica, di offrire ambienti e spazi per ridurre la marginalità sociale e le condizioni di disagio sociale e culturale. Esso mira a recuperare all'istruzione tutti i soggetti in difficoltà, scolarizzati e non scolarizzati, riconoscendone i bisogni e gli interessi, valorizzandone le risorse intellettuali, relazionali ed operative, promuovendone le capacità ai fini di una migliore integrazione socioculturale e dell'occupabilità. Pertanto saranno previste le seguenti attività:

- costanza nel tempo delle azioni e coordinamento tra i promotori delle politiche, nonché valutazione dei risultati;
- approccio basato sulle competenze di base e personalizzazione degli apprendimenti;
- alleanze tra scuola, territorio, famiglia, agenzie educative.

Descrizione della capacità del progetto garantire la coesione sociale, integrazione e multiculturalismo:
Al fine di garantire la coesione sociale, integrazione e multiculturalismo il progetto prevede:
? percorsi aggiuntivi articolati anche attraverso modalità (educazione emotiva, educazione digitale, promozione della lettura come piacere e come ricerca con il coinvolgimento delle famiglie, scrittura creativa ecc.) e tempi (extrascuola e vacanze) non istituzionali, con valenza prevalentemente laboratoriale e con



eventuali incentivazioni mirate (mense, trasporti, percorsi ed esperienze in contesti diversi da quelli scolastici, ecc.);
? sperimentazione di specifiche modalità innovative di valutazione dell'apprendimento e di certificazione dei crediti;
? counselling personalizzato, per l'orientamento alla scelta dei percorsi sia nell'obbligo scolastico e formativo che per l'ingresso nella vita attiva;
? attività specifiche di sensibilizzazione, orientamento e integrazione socio-culturale dei genitori, come supporto alla promozione di atteggiamenti positivi nei confronti della scuola e dell'istruzione;
? studi e ricerche sulle metodologie più efficaci per individuare gli alunni con particolari capacità;

Descrizione della qualità, innovatività e fruibilità del progetto, delle attività e delle metodologie proposte, in termini di originalità della proposta sotto il profilo della creatività e dell'innovazione, qualità delle metodologie proposte, carattere esecutivo in termini di concreta realizzabilità della proposta:

? Modello dell'educazione indiretta: stimolare nei soggetti la riflessione e la messa in discussione dei modelli di azione e di comportamento attraverso processi di educazione indiretta (metodo proposto da E. Nigris docente di didattica generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università Bicocca e coordinatrice di un progetto sperimentale di ricerca e formazione dal titolo 'Cibo, cultura ed identità -possibili percorsi per la scuola primaria' -Regione Lombardia);
? Metodo Situazioni -Enigma: metodo utilizzato per stimolare conflitti cognitivi che inducono a trovare nuove ipotesi risolutive generando un 'apprendimento trasformativo'.;
? Flip Teaching: metodo attraverso il quale il docente fornisce ai propri alunni materiali (in genere video) da seguire su un dato argomento, prima di trattarlo in classe. Ciò permette agli alunni di costruire il proprio sapere e di testare in qualsiasi momento le proprie competenze. Il ruolo del docente sarà quello di 'guida' che incoraggia gli allievi alla ricerca personale, alla collaborazione e alla condivisione dei saperi appresi;
? Supporto dell'Indire al fine di usufruire di risorse e strumenti per il miglioramento e individuare consulenti esperti a supporto della realizzazione del piano della scuola;



	? Progettazione E-Twinning con apertura di una piattaforma per creare nuovi ambienti di apprendimento utilizzando le nuove tecnologie applicate alla didattica; ? Erasmus-Plus: Progettazione di percorsi di apprendimento giovanile formale e informale.
Data inizio prevista	01/12/2016
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Modulo formativo per i genitori
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM87901N
Numero destinatari	25 Famiglie/genitori allievi
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 10 - Educazione fra pari 10 - Attivazione della rete familiare e parentale
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A Digital Library: realizzazione e/o l'adeguamento di Biblioteche scolastiche innovative, concepite come centri di informazione e documentazione anche in ambito digitale al fine di favorire esperienze di progettazione partecipata, di apertura ai territori

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



Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici
Descrizione modulo	<p>Progetto che nasce in Coerenza con l'azione progettuale rispetto agli esiti del processo di autovalutazione e in particolare alle priorità e ai traguardi individuati nel RAV.</p> <p>Priorità e traguardi del RAV:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambito Esiti degli studenti: • Priorità: <ul style="list-style-type: none"> ? Migliorare gli esiti degli studenti con l'uso delle nuove tecnologie nella didattica per incrementare la motivazione all'apprendimento; ? Aumentare il successo scolastico; ? Incrementare pratiche didattiche tecnologiche; • Descrizione del traguardo: <ul style="list-style-type: none"> ? Innalzare i livelli di apprendimento del maggior numero di alunni utilizzando come indicatori gli esiti delle prove INVALSI e degli esami di stato del primo ciclo di istruzione; ? Implementare il numero di docenti che utilizzano le TIC nella didattica; ? Promuovere le eccellenze, nel rispetto della media nazionale; ? Strutturazione di percorsi di apprendimento, controlli, verifiche, recuperi e potenziamenti personalizzati. • Ambito Obiettivi di Processo: • Area Ambiente di Apprendimento: <ul style="list-style-type: none"> ? Promuovere una figura tutor, per plesso, che supporti i colleghi nelle pratiche tecnologiche. • Ambito Orientamento strategico e organizzazione della scuola: <ul style="list-style-type: none"> ? Investire sulla formazione diffusa relativa alle innovazioni didattiche. <p>Fasi di ideazione</p> <p>Il progetto è strutturato come percorso di ricerca-azione, per gli alunni della scuola secondaria di primo grado, partendo da traguardi di competenza di fine ciclo. La ricerca-azione è un importante strategia volta all'innovazione e alla messa in azione delle migliori risorse umane, che esistono all'interno di ogni istituzione e, proprio per</p>



questo, va considerata come un potente strumento per trasformare la prassi educativa e formativa che si sostituisce efficacemente al modello di trasmissione del sapere e di prescrizione delle attività. Le nuove indicazioni per il curricolo e l'istituto comprensivo costituiscono due felici variabili che potenziano le attività di ricerca-azione delle scuole. Le fasi previste per la sua realizzazione sono:

FASE IDEATIVA

La scuola costituisce laboratori per la strutturazione di Unità Di Apprendimento (UDA) pluridisciplinari al fine di raggiungere i seguenti obiettivi:

1. Riconoscere quali sono le possibilità di accesso all'informazione e utilizzarle per condividere materiali utili alla gestione del processo di apprendimento;
2. Identificare come sfruttare nella didattica il potenziale comunicativo delle TIC e utilizzarlo in alcune prassi;
3. Identificare come le TIC possano favorire l'apprendimento collaborativi attraverso l'analisi di casi;
4. Identificare come le TIC possono aumentare la produttività individuale degli studenti attraverso l'analisi di alcuni casi;
5. Identificare come le TIC possano migliorare le capacità espressive degli studenti attraverso l'analisi di alcuni casi;
6. Sviluppare capacità di comprensione dei concetti e dei metodi statistici;
7. Saper valutare le molte informazioni che si incontrano nella vita reale.

Le finalità generali assumono come orizzonte di riferimento le competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea

(Raccomandazione del 18 Dicembre 2006) :

- ? La competenza in campo scientifico;
- ? La competenza in campo tecnologico;
- ? La competenza digitale;
- ? Imparare a imparare;
- ? Le competenze sociali e civiche;
- ? Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità.

Nello specifico considerando il "Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione" (Indicazioni Nazionali 21012):

1. Lo studente al termine del primo ciclo è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni;
2. Lo studente utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le



diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco.

3. Lo studente interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte il modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità;

4. Lo studente utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione;

5. Lo studente usa le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà;

6. Lo studente si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti e fenomeni;

7. Lo studente ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e d analizzare dati ed informazioni per interagire con soggetti diversi nel mondo;

8. Lo studente ha cura e rispetto di se come presupposto di un sano e corretto stile di vita;

9. Lo studente ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi formali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro

FASE ATTUATIVA

1. Mettere in pratica le attività e azioni previste nelle UDA secondo tale schema:
? Una volta definiti in generale i concetti di fenomeno collettivo, di unità statistica, di collettivo statistico, di carattere e sue modalità, l'insegnante propone agli studenti, divisi in piccoli gruppi, di preparare una scheda di lavoro esplicitando i concetti definiti sulla base dell'argomento scelto. Con la guida del docente gli alunni arriveranno a formulare una scheda tipo di lavoro.

? Nel presupposto che il questionario sia lo strumento più adatto per raccogliere i dati, il docente invita gli alunni a formulare proposte per l'elaborazione di un questionario per un'indagine su tematiche relative alla loro quotidianità, esperienze di vita e di scuola e temi di attualità. Una volta elaborate le loro proposte gli alunni dovranno confrontarle affinché si giunga ad una scelta adeguata alle finalità dell'indagine. Durante questa fase, alquanto



delicata, l'insegnante dovrà fare sperimentare concretamente agli alunni i problemi che si presentano quando si devono formulare domande per acquisire informazioni su di un collettivo statistico. Pertanto è opportuno farli riflettere su alcuni particolari punti:

A) Nella formulazione delle domande si deve stabilire la forma di risposta che si desidera avere, ovvero se l'intervistato possa rispondere con parole proprie o debba soltanto scegliere fra una serie di alternative offerte. Nel primo caso si parla di domanda aperta, nel secondo di domanda chiusa. La domanda aperta ha il vantaggio di offrire libertà di espressione all'intervistato ma non consente un facile confronto tra le risposte. La domanda chiusa, deve comportare, inoltre, una serie esauriente di alternative e prevede di solito anche la voce 'Altro'. Occorre, tuttavia, far rilevare che se un gran numero di intervistati sceglie l'alternativa altro, l'informazione che si ottiene è di scarsa utilità statistica e quindi lo strumento - questionario proposto non risulta adeguato allo scopo dell'indagine.

B) Nella formulazione delle domande è necessario usare un linguaggio il più possibile chiaro, preciso in modo che tutti possano facilmente comprendere quanto chiesto loro.

C) L'insegnante fa inoltre presente l'opportunità di inserire nel questionario anche richieste di dati anagrafici (età, sesso, classe) che potranno essere utilizzati per eventuali analisi più approfondite.

Dopo aver riflettuto sui punti precedenti l'insegnante guida gli alunni nell'elaborazione vera e propria del questionario che una volta pronto verrà somministrato agli alunni di tutte le classi. ? A questo punto si passa alla raccolta dei dati in tabelle di spoglio, assegnando a ciascun gruppo di alunni l'analisi delle domande. Si prepareranno così tabelle di spoglio, per ciascuna domanda. Queste tabelle non sono ordinate, ma facilitano la successiva costruzione delle tabelle di frequenza. Dopo aver raccolto i dati si procede alla loro elaborazione, costruendo delle tabelle di frequenza assolute (provviste di titolo), ottenute mediante conteggio delle unità corrispondenti a ciascuna modalità. E' bene sottolineare l'importanza del titolo di ogni tabella di frequenza: esso costituisce l'interfaccia con chi legge e quindi deve comunicare chiaramente la classe di riferimento, il



carattere indicato e la data della rilevazione. A questo punto ci si ferma e si definisce il concetto di FREQUENZA, facendo notare alla classe che il valore della frequenza indica quante volte il carattere in esame si presenta sul totale delle unità statistiche considerate. In questa fase è possibile confrontare i dati relativi alle varie classi; gli alunni saranno così avviati al calcolo e all'uso delle frequenze relative e percentuali.

? L'insegnante chiede agli alunni quale potrebbe essere, secondo loro, la rappresentazione grafica migliore per i dati raccolti. E' importante far discutere i ragazzi sulle caratteristiche dei vari tipi di grafico per richiamare i principali criteri da seguire nella loro elaborazione. La rappresentazione dei dati in tabella e la costruzione del grafico può essere eseguita in laboratorio utilizzando ausili informatici come Microsoft Excel. Nell'esempio in questione potrebbe essere utilizzato un diagramma a barre o un aerogramma. Una volta definite la tabella di frequenza e i grafici rappresentativi si passa e alla individuazione della MODA di ogni carattere ossia qual è la modalità che si presenta con maggiore frequenza. Infine l'insegnante propone agli studenti di analizzare tutti i dati per mettere in rilievo i risultati più significativi. Ci si potrebbe, ad esempio, chiedere se le risposte hanno evidenziato differenze significative tra gli alunni maschi e femmine della scuola, o tra gli studenti della scuola secondaria di primo grado e gli studenti della scuola secondaria di secondo grado. Si potrebbero anche evidenziare le modalità che hanno ottenuto maggior consenso, cercando di individuarne le motivazioni. Una volta completata questa analisi gli studenti prepareranno una relazione che riassume i risultati ottenuti. Nel caso di questionari con caratteri di tipo qualitativo le fasi sopra descritte sono sufficienti per l'analisi e la sintesi dei dati. Nelle varie fasi dell'attività bisogna tener conto dei possibili errori che gli alunni possono commettere: non individuare il carattere e le modalità appropriate, non saper distinguere un carattere ordinato da uno sconnesso, non saper costruire una tabella, non saper individuare il grafico appropriato e non riuscire ad analizzare e commentare i dati raccolti.

Dal punto di vista della correlazione con altre discipline, l'attività statistica può essere d'aiuto nello sviluppo di un linguaggio chiaro e grammaticalmente corretto e, soprattutto



nello sviluppo delle capacità di analisi e sintesi fondamentali nelle discipline scientifiche.

2. Realizzare percorsi operativi nelle classi e nei gruppi misti di alunni.

FASE VALUTATIVA

1. Somministrare:

- Compiti di Prestazione che costituiscono situazioni di apprendimento che hanno una connessione diretta con il mondo reale per mettere alla prova gli alunni per capire se sanno utilizzare le conoscenze e le abilità (scolastiche) per risolvere i problemi del mondo reale;

- Compiti di Realtà che richiedono soluzioni a un problema pratico o conoscitivo simulato esplicitato in una consegna dettagliata.

Entrambi i compiti verteranno sulle tematiche relative alla loro quotidianità, esperienze di vita e di scuola e temi di attualità.

2. Analizzare le risposte e i comportamenti degli alunni, senza effettuare una valutazione vera e propria su indicatori perché l'intento è prestare attenzione alle riflessioni con gli alunni e al confronto informale fra i docenti coinvolti;

3. Valutare le risposte e i comportamenti (atteggiamenti emotivi, capacità di concentrazione, modalità di organizzazione, relazione con gli altri, messa in campo di strategie etc...);

FASE FORMALE E RIFLESSIVA

? Estrapolare aspetti significativi dell'esperienza per illustrare i percorsi attivati;

? Formalizzare l'esperienza con forme di documentazione:

? per coloro che l'hanno vissuta;

? per i docenti che vogliono provarla;

? per raccontarla alle famiglie;

? per riflettere sulle azioni, ripetere le meglio riuscite e migliorare le altre;

? per ricavare categorie e principi generalizzabili.

Azioni innovative ispirate alla metodologia di ricerca.

- Ricerca Azione;

- Attivazione Google Apps for Education per costruire spazi digitali condivisi a disposizione del personale della scuola per favorire lo sviluppo spontaneo di pratiche comunicative basate sulla condivisione e cooperazione fra pari;

- Progettazione e-twinning con apertura di una piattaforma per creare nuovi ambienti di



apprendimento utilizzando le nuove tecnologie applicate alla didattica;

- Attivazione di un Google Classroom per allestire e sperimentare un ambiente on line per il supporto alla didattica operativa docenti-alunni e alunni-alunni nei tre istituti coinvolti nel progetto;

- Studio della statistica quale strumento per la comprensione di fenomeni di realtà quotidiana

- Studio dei principali software pacchetto Microsoft Office

Modello organizzativo.

Si rimanda alla fase attuativa descritta nel punto Fase Ideativa

Descrizione dei sistemi di apprendimento.

Il modello proposto si basa sullo sviluppo di un Apprendimento Organizzativo e pertanto è necessario che le organizzazioni esplorino e apprendano nuove strade, anziché implementare ciò che già conoscono. Proprio la capacità di riconoscere e gestire la necessaria dicotomia esplorazione-implementazione rappresenta la sfida per la rifondazione strategica e si pone come requisito centrale nel disegno teorico dell'Apprendimento Organizzativo (A.O.). Nello schema interpretativo proposto, le premesse chiave sono:

1. l'A.O. comprende una tensione fra l'assimilazione di nuove conoscenze (esplorazione) e l'utilizzo di ciò che si è appreso (implementazione);
2. l'A.O. è multi-livello: individuo, gruppo e organizzazione;
3. i tre livelli sono legati da processi sociali e psicologici: intuizione, interpretazione, integrazione e istituzionalizzazione (le 4 I);
4. il processo cognitivo influenza l'azione. Le 4 I sono collegate attraverso processi feed-forward e feedback che si muovono attraverso i livelli organizzativi. Per quanto concerne la prima premessa (tensione fra esplorazione e implementazione), il processo feed-forward riguarda il momento dell'esplorazione, cioè il trasferimento dell'apprendimento dagli individui/gruppi all'apprendimento che è incorporato/istituzionalizzato in sistemi, strutture, strategie e procedure. Il processo di feedback, invece, riguarda l'implementazione e il modo in cui l'apprendimento istituzionalizzato influenza individui e gruppi.

I processi delle 4 I sono legati ai tre livelli dell'organizzazione nel seguente modo:

- Intuizione ed interpretazione riguardano il livello individuale;



- Interpretazione ed integrazione quello di gruppo;
- Integrazione ed istituzionalizzazione quello organizzativo.

L'A.O. è dunque un processo dinamico che coniuga processi feed-forward e feedback attraverso più livelli organizzativi:

1. Interpretazione e integrazione (feed-forward) richiedono un salto dal livello dell'apprendimento individuale al livello dell'apprendimento fra individui e gruppi; comprendono sia l'aspetto cognitivo che quello comunicativo e di linguaggio: si fondano sulla trasformazione della conoscenza tacita in esplicita;
2. Istituzionalizzazione e intuizione (feedback) richiedono un'elevata capacità critica e creativa soprattutto in situazioni organizzative con un alto grado di apprendimento istituzionalizzato; questo passaggio è reso estremamente complesso dal fatto che linguaggio e logica, che costituiscono la mente collettiva dell'organizzazione, rappresentano barriere fisiche e psicologiche al cambiamento e non favoriscono la sperimentazione di nuove strade.

Metodologie di intervento per la realizzazione degli obiettivi previsti.

? Modello dell'educazione indiretta:

stimolare nei soggetti la riflessione e la messa in discussione dei modelli di azione e di comportamento attraverso processi di educazione indiretta (metodo proposto da E. Nigris docente di didattica generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università Bicocca e coordinatrice di un progetto sperimentale di ricerca e formazione dal titolo "Cibo, cultura ed identità – possibili percorsi per la scuola primaria" – Regione Lombardia).

? Metodo Situazioni – Enigma: metodo utilizzato per stimolare conflitti cognitivi che inducono a trovare nuove ipotesi risolutive generando un "apprendimento trasformativo".

? Flip Teaching: metodo attraverso il quale il docente fornisce ai propri alunni materiali (in genere video) da seguire su un dato argomento, prima di trattarlo in classe. Ciò permette agli alunni di costruire il proprio sapere e di testare in qualsiasi momento le proprie competenze. Il ruolo del docente sarà quello di "guida" che incoraggia gli allievi alla ricerca personale, alla collaborazione e alla condivisione dei saperi appresi.

Supporto dell'Indire al fine di usufruire di risorse e strumenti per il miglioramento e



individuare consulenti esperti a supporto della realizzazione del piano della scuola; Progettazione e-twinning con apertura di una piattaforma per creare nuovi ambienti di apprendimento utilizzando le nuove tecnologie applicate alla didattica.

La formazione digitale-tecnologica sarà curata da un docente esperto esterno appartenente alla rete distrettuale del 31° distretto; mentre la formazione per la progettazione e-twinning sarà curata da una docente esterna con Certificazione di Pianificazione e Progettazione di piattaforme e-twinning.

Utilizzo di tecnologie multimediali.

- lezioni multimediali e interattive con utilizzo della lavagna multimediale (LIM);
 - ?utilizzo di tablet;
 - ?libri di testo in formato pdf;
 - ?approfondimenti ed integrazioni al libro scaricabili da Internet (o dal sito della scuola);
 - ?appunti presi sul Tablet (e/o condivisi sul web);
 - ?test di verifica auto valutativi;
 - ?assegnazione dei compiti a casa direttamente in modalità e-learning;
 - ?esercitazioni e verifiche al computer;
 - ?dubbi o argomenti non chiari possono, essere chiariti dal docente attraverso mail o altre risorse di Internet (siti web, blog etc);
 - ?le lezioni possono essere "riviste" anche da casa in modalità e-learning;
 - ?Approfondimenti o ricerche di contenuti multimediali disponibili in tempo reale, etc...;
- Utilizzo del computer in modalità STAND ALONE ON LINE

- Consultazione di dizionari, opere tematiche, enciclopedie a carattere interattivo e multimediale;
- Software di office-automation;
- Programmi di grafica;
- Software per la generazione di mappe concettuali;
- Software per la costruzione e somministrazione di test;
- Software didattici;

Utilizzo in modalità STAND ALONE

- Ricerca con utilizzo di motori di ricerca (es. Google, Altavista, Yahoo, etc);
 - Comunicazione interpersonale (e-mail, chat, video conferenze, forum ...). con fini didattici;
 - Risorse educative aperte (repository di learning object);
 - Blog;
 - Social network(Facebook);
- Indicatori concernenti il monitoraggio e la valutazione delle azioni.



- Compiti di Prestazione che costituiscono situazioni di apprendimento che hanno una connessione diretta con il mondo reale per mettere alla prova gli alunni per capire se sanno utilizzare le conoscenze e le abilità (scolastiche) per risolvere i problemi del mondo reale;
- Compiti di Realtà che richiedono soluzioni a un problema pratico o conoscitivo simulato esplicitato in una consegna dettagliata e Valutare le risposte e i comportamenti (atteggiamenti emotivi, capacità di concentrazione, modalità di organizzazione, relazione con gli altri, messa in campo di strategie etc...); Entrambi i compiti verteranno sulle tematiche relative alla loro quotidianità, esperienze di vita e di scuola e temi di attualità con la collaborazione anche di esperti esterni provenienti dalla Facoltà di Agraria dell'Università degli studi "La Tuscia di Viterbo", (Dipartimento di Dipartimento per la Innovazione nei sistemi Biologici, Agroalimentari e Forestali) e dell'Ente "Parco di Veio".

Tali compiti saranno monitorati e porteranno alla valutazione dello sviluppo delle seguenti competenze:

- Analizzare e interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni;
- Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza;
- Spiegare il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati;
- Confrontare procedimenti diversi e produrre formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.

Si farà riferimento a apposite rubriche valutative come descrittori dei livelli di padronanza di una competenza (indicatori verificabili).

VALUTAZIONE DELLE AZIONI:

? Innalzare i livelli di apprendimento del maggior numero di alunni, nella misura del 5%, utilizzando come indicatori gli esiti delle prove INVALSI:

? Promuovere le eccellenze, nel rispetto della media nazionale nella misura del 5% nella fascia più alta;

Data inizio prevista

01/12/2016

Data fine prevista

30/04/2017



Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM87901N
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	8 - Studio assistito di gruppo 5 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 8 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Counseling 5 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici

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



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 20043)
Importo totale richiesto	€ 35.574,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	3234
Data Delibera collegio docenti	04/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	3235
Data Delibera consiglio d'istituto	25/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 09:19:15

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Canottaggio Integrato</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Insieme per la pallavolo</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>A Dimensional Book</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>"Learning labs: The Discovery of Our Territory"</u>	€ 10.164,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>A Digital Library: realizzazione e/o l'adeguamento di Biblioteche scolastiche innovative, concepite come centri di informazione e documentazione anche in ambito digitale al fine di favorire esperienze di progettazione partecipata, di apertura ai territori</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "All Togheter.....Tous Ensamble: Apriamo la Scuola per Aprire gli Orizzonti"	€ 35.574,00	
	TOTALE PIANO	€ 35.574,00	€ 40.000,00



UNIONE EUROPEA

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 ISTITUTO COMPRENSIVO'PADRE
PIO' (RMIC87900L)