



Candidatura N. 1016324
4395 del 09/03/2018 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio -
2a edizione

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IST.COMP.SALA CONSILINA CAMERA
Codice meccanografico	SAIC8AA00T
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MATTEOTTI SNC
Provincia	SA
Comune	Sala Consilina
CAP	84036
Telefono	097521013
E-mail	SAIC8AA00T@istruzione.it
Sito web	www.iccamera.gov.it
Numero alunni	771
Plessi	SAAA8AA01P - S. STEFANO SAAA8AA02Q - "SAN ROCCO" SAAA8AA03R - SALITA GARIBALDI SAEE8AA01X - SALA CONSILINA CAP.P.P. SAIC8AA00T - IST.COMP.SALA CONSILINA CAMERA SAMM8AA01V - SALA CONSILINA "G. CAMERA"



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 IST.COMP.SALA CONSILINA
CAMERA (SAIC8AA00T)



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1016324 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Musica strumentale; canto corale	Tinkering_STEAM	€ 5.082,00
Musica strumentale; canto corale	Tinkering_lab	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	In scena!	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Tutti a teatro!	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Un'estate al parco	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	Robotica educativa e musica elettronica	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	Robo_STEAM	€ 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: Centro!

Descrizione progetto	Lo scopo del progetto "Centro!" è quello di integrare e sostenere le azioni che la scuola ha inserito nel piano di miglioramento per ridurre il fallimento formativo precoce e la dispersione scolastica e formativa. Pienamente integrato nel PTOF, ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, si pone in continuità con il progetto PON-FSE "Per la Scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento", Obiettivo Specifico 10.2 - Azione 10.2.1 e 10.2.2, in fase di realizzazione presso l'istituto. L'intervento propone una serie di interventi che puntano a garantire ai soggetti più deboli, caratterizzati da particolari fragilità, tra cui anche persone con disabilità, alle alunne e agli alunni con difficoltà di apprendimento, oppure provenienti da ambienti caratterizzati da disagio sociale, di compensare le variabili negative di contesto attraverso esperienze scolastiche innovative e alternative a quelle tradizionali. Il progetto è costituito da sette moduli indirizzati, nell'ottica della continuità, agli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado.
-----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo Camera opera a Sala Consilina, nel Vallo di Diano, un territorio che -come molte altre realtà del Sudsconta un ritardo socio-culturale che determina l'esclusione di una parte dei suoi abitanti da tutti quei processi partecipativi e decisionali che rendono il cittadino attivo e consapevole. La città ha subito negli ultimi tempi un preoccupante fenomeno di periferizzazione con la soppressione del tribunale, della casa circondariale e il drastico ridimensionamento di uffici pubblici e privati. Ai fenomeni di regressione sociale e culturale del territorio corrispondono specularmente problematiche legate al disagio giovanile e al percorso scolastico delle giovani generazioni. E' in atto un'inversione di tendenza che fa registrare un aumento della percentuale di alunni svantaggiati rispetto alla medie di riferimento. Il nostro è un Istituto Comprensivo di recente istituzione e le scuole che vi sono confluite sono impegnate nel complesso, ma entusiasmante, confronto sulla costruzione di una nuova identità basata sull'idea del curriculum verticale, del progetto di scuola in continuità, cioè di un contesto organizzativo in grado di affrontare le sfide educative per garantire le migliori opportunità di formazione a tutti gli alunni.



Obiettivi del progetto

Indicare gli obiettivi del progetto che si sta presentando

Migliorare le competenze degli allievi per garantire l'apprendimento permanente; Ridurre e prevenire l'abbandono scolastico potenziando la motivazione ad apprendere, le capacità relazionali e le competenze trasversali; Introdurre, nelle discipline scolastiche, nuovi contenuti e media da sviluppare con metodologie che stimolino a: ragionare, fare, pensare, riflettere, provare e riprovare, correggere i propri errori, cercare soluzioni, permettendo l'apprendimento "significativo" a tutti gli alunni, a prescindere da ogni valutazione circa l'impegno scolastico, l'apprendimento, l'eventuale disabilità. Favorire lo sviluppo di tutte le abilità di base necessarie per affrontare quegli apprendimenti che, nel passaggio da un grado scolastico all'altro, diventano sempre più connotati disciplinarmente; Integrare nella pratica didattico-educativa linguaggi digitali e tecnologie finalizzati ad attivare la didattica laboratoriale in modo che l'alunno sia attivo e possa apprendere utilizzando tutte le "intelligenze" o la sua "intelligenza" preferita.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare:

- *in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni*
- *potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto*

I destinatari dell'intervento sono gli alunni che frequentano le ultime classi della scuola primaria e quelle iniziali della secondaria, con prioritaria attenzione a coloro che, a causa di svantaggi educativi determinati da circostanze personali, sociali, culturali, hanno bisogno di recuperare il legame con la scuola e l'istruzione e di rafforzare le competenze di base per realizzare le loro potenzialità. Il progetto nasce dall'analisi dei bisogni formativi degli alunni condotta a livello dipartimentale a partire dalla definizione di criteri comuni di valutazione, dalla somministrazione di prove per classi parallele e dalla interpretazione degli esiti. Particolare attenzione è stata dedicata, nei dipartimenti disciplinari, alla lettura contestuale dei risultati delle prove INVALSI e alla riflessione sulle criticità emerse nel RAV. Questo quadro informativo, insieme agli altri strumenti che il Collegio dei Docenti usa per valutare il proprio operato in funzione sistemica, ha fatto emergere la necessità di mettere in atto azioni volte al contrasto dell'insuccesso formativo e della dispersione scolastica. I risultati suggeriscono di intervenire in quelle fasi cruciali che - nel percorso formativo degli alunni - coincidono con il passaggio dalla scuola primaria alla secondaria di I°, nella quale i contenuti connotati da linguaggi disciplinari sempre più astratti e formalizzati espongono al rischio di insuccesso le studentesse e gli studenti caratterizzati da particolari fragilità.

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

Indicare le azioni di:

- *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.*

Nell'istituto è in fase di realizzazione il progetto "Spazi flessibili, Aula 3.0", attraverso il quale si intende creare un nuovo spazio polifunzionale, modulabile in funzione di strategie didattiche innovative e delle esigenze di apprendimento degli alunni, in cui l'integrazione del digitale nelle attività quotidiane sia facile, semplice e immediato, sia per gli alunni sia per gli insegnanti. L'obiettivo è quello di utilizzare arredi d'aula e setting che consentano di sfruttare pienamente le potenzialità delle tecnologie digitali per creare ambienti adeguati a favorire una didattica che privilegi approcci attivi e collaborativi. La riconfigurazione dello spazio punta a facilitare l'inclusione scolastica attraverso l'utilizzo di strategie, contenuti, medium che contribuiscano a scardinare la lezione frontale facilitando l'adozione della didattica laboratoriale e attivando competenze trasversali alle discipline curriculari.

Apertura della scuola oltre l'orario

Scrivere le informazioni inerenti

- *apertura della scuola oltre l'orario curricolare*
- *tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi*

Per ridurre i ritardi, scongiurare la dispersione, rispettare i tempi di apprendimento degli alunni, personalizzare i percorsi, mettere in atto strategie inclusive, realizzare la didattica laboratoriale, garantire il diritto all'istruzione, la scuola ha bisogno di una dilatazione dei tempi di formazione, oltre alla concreta possibilità di modulare gruppi di alunni e uso degli spazi disponibili in funzione degli obiettivi da perseguire. Per questo l'incremento dell'orario scolastico, l'attivazione di laboratori didattici coinvolgenti che implicano anche un uso efficace dello spazio, e delle risorse fisiche e tecnologiche della scuola, sarà lo sfondo caratterizzante del nostro intervento. Sarà una significativa occasione di arricchimento culturale, di riduzione dei disagi da attuare in tempi distesi. Il nostro progetto contempla l'apertura della scuola nella mattinata del sabato, in alcuni pomeriggi durante l'anno scolastico e nel periodo che precede l'inizio dell'anno scolastico.



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Specificare modalità e propositi di collaborazione:

- *con gli enti*
- *le altre scuole elencate nelle apposite sezioni;*
- *le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio.*

Il progetto coinvolge la scuola del primo ciclo di istruzione e si focalizza su alcuni obiettivi che richiedono un partenariato per scopi didattico pedagogici e organizzativi, al fine di capitalizzare al massimo l'intervento formativo evitando forme subdole di dispersione in fase di realizzazione del progetto. La nostra scuola ha bisogno di creare al suo interno "attenzione" nei riguardi della macrotematica dell'inclusione sociale e della lotta al disagio, sia attraverso momenti di formazione sia mediante la creazione di un gruppo di ricerca azione dipartimentale, che aiuti i docenti a individuare strategie adeguate a contrastare e ridurre l'impatto negativo che i fattori extrascolastici hanno sugli esiti formativi degli allievi: la nostra, infatti, è una scuola di base, ovvero quella che ha la responsabilità di mettere in campo strategie per individuare precocemente i casi a rischio. Considerati gli obiettivi e l'impianto progettuale i rapporti e le azioni che la scuola stabilirà con soggetti esterni non richiederanno impegni economici, ma si inseriscono nel volontariato oppure rientrano nei compiti istituzionali degli enti coinvolti. In seguito all'approvazione del progetto l'istituto formalizzerà gli accordi. L'istituto ha sottoscritto una lettera di intenti con il C.I.D.I.

Metodologie e Innovatività

Indicare:

- *per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo*
- *metodi applicati nella promozione della didattica attiv*
- *strumenti per la realizzazione del progetto*
- *impatti si previsti sui destinatari*
- *impatti previsti sulla comunità scolastica*
- *impatti previsti sul territorio.*

Il progetto sviluppa le seguenti azioni strategiche: impostazione metodologica costruttivista e adozione di strategie laboratoriali, per consentire la costruzione delle competenze e lo sviluppo delle abilità relazionali in ambienti collaborativi basati sulla co-evoluzione e non sulla competizione; predisposizione di scenari d'apprendimento che permettono di acquisire competenze trasversali e favoriscono il cooperative learning, la peer education, oltre a sviluppare negli alunni la capacità di autovalutarsi, migliorare la propria consapevolezza culturale e l'autostima. Per il potenziamento delle competenze linguistiche si adotterà la metodologia del Debate, e il Learning by doing and by creating (and by thinking) coinvolgendo gli alunni nella gestione di ambienti web per la comunicazione. Lo sviluppo delle competenze digitali si avvarrà di approcci hands-on, tinkering e di contesti reali e virtuali attraverso i quali, grazie anche al coding e a soluzioni robotiche, si affronteranno situazioni problema e compiti di realtà; valorizzazione delle opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare i nuovi modi di apprendere e insegnare messi in campo con il progetto. La scuola dispone di tutte le infrastrutture per caratterizzare digitalmente le attività formative; progettazione dell'intervento didattico coordinata dai dipartimenti disciplinari per coinvolgere tutti i docenti nelle pratiche innovative adottate nel percorso di apprendimento.



Inclusività

Indicare:

- *strategie per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale;*
- *misure per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.*

Un contesto di apprendimento ricco di stimoli, tempi distesi, spazi flessibili e attrezzati, strategie metodologiche che rendono l'alunno attivo e permettono lo sviluppo di competenze trasversali, la multidimedialità come carattere distintivo degli interventi didattici, la personalizzazione dei percorsi, stili di relazione collaborativi costituiscono lo sfondo che rende l'ambiente di apprendimento inclusivo per tutti gli alunni. I percorsi formativi proposti nel progetto utilizzano media altamente motivanti e strategie metodologiche costruttiviste che facilitano l'integrazione e l'inclusione. Attraverso l'approccio hands-on e il learning by doing and by creating si offre, agli alunni che sperimentano l'insuccesso scolastico un'esperienza di apprendimento alternativa a quella tradizionale capace di mobilitare le intelligenze multiple e potenziare la motivazione. Attività fluide, contenuti nuovi, approccio all'apprendimento tramite il problem posing, la tecnologia come sfondo integratore, un gruppo che supporta (il tutor, l'esperto, uno studente più competente con spiccate abilità relazionali) il tutto in un setting che non ha nulla del modello scolastico tradizionale. Uno spazio dove chi vive negativamente l'esperienza scolastica, oppure è esposto a rischio di insuccesso, può sperimentare un'esperienza di apprendimento completamente diversa. Il progetto prevede anche ulteriori figure professionali in relazione a specifici bisogni dei partecipanti.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Canto a ritmo	pag. 38	http://www.iccamera.gov.it/wp-content/uploads/2018/05/Progetto-Canto-a-ritmo.pdf
Happy horse 2	pag.38	http://www.iccamera.gov.it/wp-content/uploads/2018/05/Progetto-Happy-Horse-2.pdf
Incontriamoci realmente	Pag.38	http://www.iccamera.gov.it/wp-content/uploads/2018/05/Progetto-Incontriamoci-Realmente.pdf
Non rifiutiamoci	pag. 38	http://www.iccamera.gov.it/wp-content/uploads/2018/05/Progetto-Non-Rifiutiamoci.pdf
Rifuticamera 0	pag. 38	http://www.iccamera.gov.it/wp-content/uploads/2018/05/Progetto-Rifiuti-Camera.pdf
Robotica educativa e musica elettronica	pag. 38	http://www.iccamera.gov.it/wp-content/uploads/2018/05/Progetto-Robotica-Educativa-Musica-Elettronica.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Supporto nella fase di progettazione dei laboratori; organizzazione e realizzazione, a titolo gratuito, dei seguenti workshop per i docenti: Il PON e il PTOF, scelte e strategie organizzative e didattiche per l'integrazione degli interventi; Il PON e il PTOF: delineare una strategia per l'inclusione.	1	C.I.D.I. di Sala Consilina - Centro d'Iniziativa Democratica degli Insegnanti di Sala Consilina	Dichiarazione di intenti	0001047	24/05/2018	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato



Organizzazione di concerto di eventi che coinvolgano tutti gli studenti in giornate di incontro e manifestazioni. Saranno previsti: momenti di formazione peer to peer, scambi nell'utilizzo di spazi e laboratori, organizzazione di visite in comune, organizzazione di conferenze per la condivisione di metodologie innovative, organizzazione di manifestazioni ed eventi conclusivi.	SAIS02600Q P.LETO	0001061	25/05/2018	Si
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------	---------	------------	----

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Tinkering_STEAM	€ 5.082,00
Tinkering_lab	€ 5.082,00
In scena!	€ 5.082,00
Tutti a teatro!	€ 5.082,00
Un'estate al parco	€ 5.082,00
Robotica educativa e musica elettronica	€ 5.082,00
Robo_STEAM	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 35.574,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Musica strumentale; canto corale
Titolo: Tinkering_STEAM

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Tinkering_STEAM



Descrizione modulo	<p>Tinkering_LAB è laboratorio di sperimentazione che usa le strategie hands on per investigare la scienza attraverso attività di costruzione che mettono al primo piano la creatività, l'plorazione e l'indagine in cui ciascuno può mettersi alla prova in base alle proprie capacità e le conoscenze. Il tinkering rispetta la situazione di partenza "dell'esploratore": è uno spazio accogliente, molto inclusivo, accattivante per la varietà di materiali - anche poveri, accuratamente selezionati in funzione delle conoscenze da indagare - che predispongono automaticamente l'alunno all'esperienza diretta di apprendimento, contribuendo a ridare fiducia a tutti quegli alunni che hanno bisogno di ricostruire il rapporto con la conoscenza e la scuola e di compensare le variabili negative che rischiano di influire negativamente sull'apprendimento e sulla relazionalità.</p> <p>OBIETTIVI: sviluppare il problem solving; promuovere un atteggiamento attivo basato sull'osservazione e sulla scoperta, orientato al raggiungimento di una crescente consapevolezza e auto-valutazione delle procedure e dei processi messi in atto; modificare le idee e le proprie conoscenze partendo dall'esperienza diretta e costruirne di nuove su quelle precedenti;</p> <p>aumentare la propria autostima attraverso la sdrammatizzazione dell'errore; favorire il recupero e il potenziamento di abilità trasversali ai diversi ambiti disciplinari;sviluppare un atteggiamento positivo nei riguardi dell'apprendimento e della scuola.</p> <p>CONTENUTI e STRATEGIE: problemi in area STEAM da esplorare facendo largo uso di dispositivi, digitali e non, tra cui la costruzione di macchine, meccanismi e robot.; smontaggio e reinvenzione di meccanismi, apparati tecnologici, ecc.; creazione di sistemi e meccanismi che funzionano con i quali sperimentare il movimento, la velocità, la luce, il coding ecc. Le attività di Tinkering richiedono oggetti di diverso tipo: motori, campanelli,circuiti, ingranaggi, leve tubi, lampadine, ecc. e una varietà di materiali, anche poveri e di riciclo da utilizzare per intraprendere un progetto STEAM personale in cui reinventare e riusare cose e materiali per nuovi scopi.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: compiti reali e autentici. RISULTATI ATTESI: potenziamento della motivazione, dell' apprendimento, della partecipazione al lavoro collaborativo della capacità di interagire nel gruppo in maniera costruttiva; potenziamento dell'autostima; riduzione della dispersione scolastica; innovazione curricolare e didattica</p>
Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	31/12/2019
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8AA01X
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Tinkering_STEAM

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



Elenco dei moduli

Modulo: Musica strumentale; canto corale

Titolo: Tinkering_lab

Dettagli modulo

Titolo modulo	Tinkering_lab
Descrizione modulo	<p>Tinkering_LAB è laboratorio di sperimentazione che usa le strategie hands on per investigare la scienza attraverso attività di costruzione che mettono al primo piano la creatività, l'plorazione e l'indagine in cui ciascuno può mettersi alla prova in base alle proprie capacità e conoscenze. Il tinkering rispetta la situazione di partenza "dell'esploratore": è uno spazio accogliente, molto inclusivo, accattivante per la varietà di materiali - anche poveri, accuratamente selezionati in funzione delle conoscenze da indagare - che predispongono automaticamente l'alunno all'esperienza diretta di apprendimento, contribuendo a ridare fiducia a coloro che hanno bisogno di ricostruire il rapporto con la conoscenza e la scuola e di compensare le variabili negative che rischiano di influire negativamente sull'apprendimento e sulla relazionalità.</p> <p>OBIETTIVI: sviluppare il problem solving; promuovere un atteggiamento attivo basato sull'osservazione e sulla scoperta, orientato al raggiungimento di una crescente consapevolezza e auto-valutazione delle procedure e dei processi messi in atto; modificare le idee e le proprie conoscenze partendo dall'esperienza diretta e costruirne di nuove su quelle precedenti;</p> <p>aumentare la propria autostima attraverso la sdrammatizzazione dell'errore; favorire il recupero e il potenziamento di abilità trasversali ai diversi ambiti disciplinari;sviluppare un atteggiamento positivo nei riguardi dell'apprendimento e della scuola.</p> <p>CONTENUTI e STRATEGIE: problemi in area STEAM da esplorare facendo largo uso di dispositivi, digitali e non, tra cui la costruzione di macchine, meccanismi e robot.; smontaggio e reinvenzione di meccanismi, apparati tecnologici, ecc.; creazione di sistemi e meccanismi che funzionano con i quali sperimentare il movimento, la velocità, la luce, il coding ecc. Le attività di Tinkering richiedono oggetti di diverso tipo: motori, campanelli,circuiti, ingranaggi, leve tubi, lampadine, ecc. e una varietà di materiali, anche poveri e di riciclo da utilizzare per intraprendere un progetto STEAM personale in cui reinventare e riusare cose e materiali per nuovi scopi.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: compiti reali e autentici. RISULTATI ATTESI: potenziamento della motivazione, dell' apprendimento, della partecipazione al lavoro collaborativo della capacità di interagire nel gruppo in maniera costruttiva; potenziamento dell'autostima; riduzione della dispersione scolastica; innovazione curricolare e didattica</p>
Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	31/12/2019
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	SAMM8AA01V
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Tinkering_lab

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

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: In scena!

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Titolo modulo	In scena!
Descrizione modulo	L'arte, la musica, il teatro sono linguaggi universali, essi possono diventare veicolo per la formazione della persona, linguaggi esperienziali per la scoperta del sé, delle proprie potenzialità e dei propri limiti, della propria capacità relazionale e comunicativa. Inoltre essi forniscono la possibilità di rispondere ai bisogni educativi e formativi degli alunni ponendosi come alleati della scuola nelle situazioni problematiche, promuovendo – attraverso il pensiero divergente ed emotivo-empatico – strategie alternative per affrontare e risolvere situazioni di disagio, ritardi e difficoltà di apprendimento ed educare alla cittadinanza. Nel modulo “IL GIOCO DEL TEATRO”, si vuole valorizzare la diversità dando la possibilità agli alunni di esprimersi liberamente, con una propria modalità ugualmente valida e dignitosa rispetto alle altre, allo scopo di realizzare una vera inclusione. OBIETTIVI: superare blocchi emotivi, incertezze e paure; acquisire autonomia e presa di coscienza delle proprie potenzialità; favorire l'apprendimento e la crescita culturale individuale; collaborare con altri. CONTENUTI: intersezione di linguaggi diversi; esercizi corporeo/motori; espressivo/ gestuali; comunicativo/verbali; giochi di improvvisazione; esplorazione delle potenzialità ritmiche del corpo e delle potenzialità sonore-vocali- espressive della voce; linguaggi artistici non verbali: corporeo-gestuale, corporeo-ritmico e corale-vocale; composizioni di strutture ritmiche: recitate, vocali-corali e strumentali;ensemble strumentali, esecuzioni ritmiche e vocalizzazione di testi e partiture strumentali; elementi base del linguaggio visivo; tecnologie inerenti l'arte; lettura espressiva; recitazione; caratteristiche del testo teatrale; tecniche di scrittura creativa individuale e collettiva; collaborare alla realizzazione di un copione. METODOLOGIA: le attività previste dal progetto implicano un coinvolgimento diretto dei partecipanti in un fare operativo tipico dell'allestimento di uno spettacolo. Saranno privilegiati : la didattica laboratoriale, il cooperative learning e il role playing. RISULTATI ATTESI: sviluppo dell'autostima, delle capacità espressive; presa di coscienza dei valori della diversità; capacità di collaborazione e di cooperazione; riduzione della dispersione scolastica. MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: osservazioni sistematiche; compiti autentici. Verifica generale sarà considerata la rappresentazione teatrale conclusiva.
Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	31/12/2019
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	SAMM8AA01V



Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: In scena!

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

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Tutti a teatro!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Tutti a teatro!



Descrizione modulo	L'arte, la musica, il teatro sono linguaggi universali, essi possono diventare veicolo per la formazione della persona, linguaggi esperienziali per la scoperta del sé, delle proprie potenzialità e dei propri limiti, della propria capacità relazionale e comunicativa. Inoltre essi forniscono la possibilità di rispondere ai bisogni educativi e formativi degli alunni ponendosi come alleati della scuola nelle situazioni problematiche, promuovendo – attraverso il pensiero divergente ed emotivo-empatico – strategie alternative per affrontare e risolvere situazioni di disagio, ritardi e difficoltà di apprendimento ed educare alla cittadinanza. Nel modulo “IL GIOCO DEL TEATRO”, si vuole valorizzare la diversità dando la possibilità agli alunni di esprimersi liberamente, con una propria modalità ugualmente valida e dignitosa rispetto alle altre, allo scopo di realizzare una vera inclusione. OBIETTIVI: superare blocchi emotivi, incertezze e paure; acquisire autonomia e presa di coscienza delle proprie potenzialità; favorire l'apprendimento e la crescita culturale individuale; collaborare con altri. CONTENUTI: intersezione di linguaggi diversi; esercizi corporeo/motori; espressivo/ gestuali; comunicativo/verbali; giochi di improvvisazione; esplorazione delle potenzialità ritmiche del corpo e delle potenzialità sonore-vocali- espressive della voce; linguaggi artistici non verbali: corporeo-gestuale, corporeo-ritmico e corale-vocale; composizioni di strutture ritmiche: recitate, vocali-corali e strumentali;ensemble strumentali, esecuzioni ritmiche e vocalizzazione di testi e partiture strumentali; elementi base del linguaggio visivo; tecnologie inerenti l'arte; lettura espressiva; recitazione; caratteristiche del testo teatrale; tecniche di scrittura creativa individuale e collettiva; collaborare alla realizzazione di un copione. METODOLOGIA: le attività previste dal progetto implicano un coinvolgimento diretto dei partecipanti in un fare operativo tipico dell'allestimento di uno spettacolo. Saranno privilegiati : la didattica laboratoriale, il cooperative learning e il role playing. RISULTATI ATTESI: sviluppo dell'autostima, delle capacità espressive; presa di coscienza dei valori della diversità; capacità di collaborazione e di cooperazione; riduzione della dispersione scolastica. MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: osservazioni sistematiche; compiti autentici. Verifica generale sarà considerata la rappresentazione teatrale conclusiva.
Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	31/12/2019
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8AA01X
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Tutti a teatro!

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

Elenco dei moduli



Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: Un'estate al parco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Un'estate al parco
Descrizione modulo	<p>Un'estate al parco è un modulo di arte che ha la peculiarità di svolgersi nel periodo estivo nella villa comunale della città che, per l'occasione, diventerà un'aula decentrata. Valorizzare un luogo della propria città attraverso la produzione di un media che integri diversi linguaggi espressivi è il filo conduttore di questo percorso che coniuga l'espressione artistica con le nuove tecnologie arrivando a sensibilizzare gli alunni su diverse tematiche. L'arte offre la possibilità di rispondere ai bisogni educativi e formativi delle nuove generazioni e si pone come alleata della scuola nelle situazioni problematiche fornendo – attraverso l'applicazione del pensiero divergente ed emotivo empatico – strategie alternative per affrontare e risolvere situazioni di disagio, ritardi e difficoltà di apprendimento. L'arte valorizza le diversità dando la possibilità agli alunni di esprimersi liberamente, con proprie modalità ugualmente valide e dignitose rispetto alle altre, allo scopo di realizzare inclusione autentica. L'arte rafforza la preparazione culturale e contribuisce all'educazione alla cittadinanza attiva e responsabile. In questo modo l'alunno si educa alla salvaguardia e alla conservazione del patrimonio artistico e ambientale a partire dal territorio di appartenenza. Il percorso è pensato per favorire la continuità didattica: il gruppo dei destinatari è composto da alunni dell'ultimo anno di scuola primaria e del primo anno di scuola secondaria di I°.</p> <p>OBIETTIVI: l'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p> <p>CONTENUTI: elementi di base del linguaggio delle immagini; il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.; produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie; produzione di opere con diverse tecniche, tra cui un media art collettivo, ispirato al parco della città.</p> <p>METODOLOGIE: approccio di tipo laboratoriale e project work.</p> <p>RISULTATI ATTESI: potenziamento della motivazione; miglioramento degli esiti formativi; riduzione della dispersione scolastica; innovazione didattica metodologica.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE: compiti autentici. Exbit finale aperto al pubblico.</p>
Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	31/12/2019
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8AA01X SAMM8AA01V
Numero destinatari	12 Allievi (Primaria primo ciclo) 12 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un'estate al parco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: Robotica educativa e musica elettronica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Robotica educativa e musica elettronica
Descrizione modulo	<p>La robotica, campo multidisciplinare della conoscenza, può offrire ricche esperienze di apprendimento. Nella scuola di base la robotica è connotata dall'aggettivo EDUCATIVA, perché essa è molto di più che l'insegnamento della Robotica e della programmazione applicata ai robot. La Robotica Educativa è una strategia didattica; è l'utilizzo di robot costruiti dagli alunni per rendere più efficace il loro stesso apprendimento. In questo modulo si coniugano robotica e musica elettronica –due ambiti applicativi contemporanei che riscuotono molto interesse tra le nuove generazioni. Due media altamente motivanti che possono agire sulla motivazione degli alunni ed essere di stimolo alla partecipazione e al lavoro collaborativo. OBIETTIVI: sviluppare il pensiero computazionale, strategico e il problem solving; promuovere un atteggiamento attivo basato sull'osservazione e sulla scoperta, orientato al raggiungimento di una crescente consapevolezza e auto-valutazione delle procedure e dei processi messi in atto; aumentare la propria autostima attraverso la sdrammatizzazione dell'errore; favorire il recupero e il potenziamento di abilità trasversali ai diversi ambiti disciplinari; sviluppare un atteggiamento positivo nei riguardi dell'apprendimento e della scuola;. CONTENUTI: problemi in area STEAM; roboetica; ciclo: progettazione/riprogettazione/modifiche; costruzione; testing, fino al conseguimento dell'obiettivo assegnato e alla soluzione del problema. METODOLOGIE: cooperative learning ; didattica laboratoriale; problem posing/solving ; learning by doing and by creating and by thinking. Lo spazio insegna: caratterizzazione e l'uso dello spazio in funzione dei processi (spazio analisi e brainstorming; spazio rappresentazione con strumenti analogici e digitali; spazio elaborazione, modellizzazione e calcolo; spazio confronto e comunicazione risultati). Storytelling. MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: compiti autentici. RISULTATI ATTESI: Miglioramento degli esiti di apprendimento e della capacità di interagire nel gruppo in maniera costruttiva per acquisire conoscenze e competenze ponendosi in relazione d'aiuto con i compagni, rispettando gli altri e valorizzandone le diversità; ridurre la dispersione scolastica; innovazione curricolare e didattica; visione creativa delle discipline STEAM e visione amichevole di tali ambiti di conoscenze per sensibilizzare gli studenti allo studio delle discipline scientifiche e tecnologiche, superando il divario di genere.</p>
Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	31/12/2019
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAMM8AA01V
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Robotica educativa e musica elettronica

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

Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale
Titolo: Robo_STEAM

Dettagli modulo

Titolo modulo	Robo_STEAM
Descrizione modulo	<p>La robotica, campo multidisciplinare della conoscenza, può offrire ricche esperienze di apprendimento. Nella scuola di base la robotica è connotata dall'aggettivo EDUCATIVA, perché essa è molto di più che l'insegnamento della Robotica e della programmazione applicata ai robot. La Robotica Educativa è una strategia didattica; è l'utilizzo di robot costruiti dagli alunni per rendere più efficace il loro stesso apprendimento. In questo modulo la robotica rappresenta lo sfondo di esperienze apprenditive in scienze, tecnologia, arte, matematica (STEAM). La robotica è un media motivante che agisce in maniera esponenziale sulla motivazione degli alunni, oltre a sviluppare la partecipazione al lavoro collaborativo. OBIETTIVI: sviluppare il pensiero computazionale, strategico e il problem solving; promuovere un atteggiamento attivo basato sull'osservazione e sulla scoperta, orientato al raggiungimento di una crescente consapevolezza e auto-valutazione delle procedure e dei processi messi in atto; aumentare la propria autostima attraverso la sdrammatizzazione dell'errore; favorire il recupero e il potenziamento di abilità trasversali ai diversi ambiti disciplinari; sviluppare un atteggiamento positivo nei riguardi dell'apprendimento e della scuola;. CONTENUTI: problemi in area STEAM; robotica; ciclo: progettazione/riprogettazione/modifiche; costruzione; testing, fino al conseguimento dell'obiettivo assegnato e alla soluzione del problema. METODOLOGIE: cooperative learning ; didattica laboratoriale; problem posing/solving ; learning by doing and by creating and by thinking. Lo spazio insegna: caratterizzazione e l'uso dello spazio in funzione dei processi (spazio analisi e brainstorming; spazio rappresentazione con strumenti analogici e digitali; spazio elaborazione, modellizzazione e calcolo; spazio confronto e comunicazione risultati). Storytelling. MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: compiti autentici. RISULTATI ATTESI: Miglioramento degli esiti di apprendimento e della capacità di interagire nel gruppo in maniera costruttiva per acquisire conoscenze e competenze ponendosi in relazione d'aiuto con i compagni, rispettando gli altri e valorizzandone le diversità; ridurre la dispersione scolastica; innovazione curricolare e didattica; visione creativa delle discipline STEAM e visione amichevole di tali ambiti di conoscenze per sensibilizzare gli studenti allo studio delle discipline scientifiche e tecnologiche, superando il divario di genere.</p>



Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	31/12/2019
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8AA01X
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Robo_STEAM

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



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	4395 del 09/03/2018 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio - 2a edizione(Piano 1016324)
Importo totale richiesto	€ 35.574,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	0001050
Data Delibera collegio docenti	13/11/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	0001051
Data Delibera consiglio d'istituto	30/11/2017
Data e ora inoltro	25/05/2018 11:36:25
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>Tinkering STEAM</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>Tinkering lab</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>In scena!</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Tutti a teatro!</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Un'estate al parco</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Robotica educativa e musica elettronica</u>	€ 5.082,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IST.COMP.SALA CONSILINA
CAMERA (SAIC8AA00T)

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Robo STEAM</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Centro!"	€ 35.574,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 35.574,00	€ 40.000,00