



Candidatura N. 35067 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	LAZZARO SPALLANZANI
Codice meccanografico	REIC85400A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE DELLA ROCCA, 8
Provincia	RE
Comune	Scandiano
CAP	42019
Telefono	0522857593
E-mail	REIC85400A@istruzione.it
Sito web	www.icspallanzani.gov.it
Numero alunni	1081
Plessi	REAA854017 - INFANZIA LA ROCCA REEE85401C - RITA LEVI MONTALCINI REEE85402D - MARIO LODI REEE85403E - VENTOSO REEE85404G - "L.SPALLANZANI" REMM85401B - MEDIA ANTONIO VALLISNERI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 35067 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	Dire, fare, comunicare (parte prima)	€ 5.082,00
Italiano per stranieri	Dire, fare, comunicare (parte seconda)	€ 5.082,00
Lingua madre	Illuminati da un raggio di SOLE – Dalle idee al testo: il giornalino!	€ 5.082,00
Lingua madre	Domande curiose, infinite risposte	€ 5.082,00
Lingua madre	Domande curiose, infinite risposte (BIS)	€ 5.082,00
Matematica	Problemi, figure e creazioni	€ 5.082,00
Matematica	Vivere la matematica (BIS)	€ 5.082,00
Matematica	Vivere la matematica	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00

Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Promuovere le competenze di base per essere pienamente cittadini

Descrizione progetto	<p>Comprendere un testo scritto, di tipo continuo o non continuo, argomentare le proprie scelte e i propri procedimenti logici, risolvere un problema attraverso diverse modalità e strategie, sono competenze di base essenziali per esercitare in modo pieno e attivo la cittadinanza nella società della conoscenza.</p> <p>Nella società della conoscenza i cittadini si troveranno infatti a dover affrontare una quantità sempre maggiore di informazioni, caratterizzate da una rapida obsolescenza.</p> <p>Dare ad ogni alunno solide basi di lingua italiana e di matematica, che permettano di ricercare e selezionare informazioni per risolvere situazioni problematiche è la finalità di questo progetto, che intende coinvolgere sia le scuole primarie che la scuola secondaria di primo grado del nostro istituto scolastico.</p>
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'istituto Comprensivo 'L.Spallanzani' è costituito da sei plessi scolastici, di cui uno di scuola dell'infanzia, quattro di scuola primaria e uno di scuola secondaria di primo grado, tutti distribuiti sul territorio comunale di Scandiano (RE) e frazioni limitrofe.

Tra i singoli plessi esiste una notevole differenza per quanto riguarda lo status socio-economico delle famiglie degli alunni frequentanti l'istituto.

Per quanto riguarda l'utenza, il plesso scolastico più complesso è quello della Scuola Primaria 'L.Spallanzani', che ha un tasso di alunni stranieri del 20% ed è caratterizzata da un indice ESCS medio-basso. Il plesso ospita 15 classi di cui 10 a tempo normale e 5 a tempo pieno.

A seguire vi è il plesso della Scuola Primaria 'Rita Levi Montalcini' di Arceto, che ha 15 classi, di cui 11 a tempo normale e 4 a tempo pieno, con un tasso di alunni stranieri del 9%. La scuola si trova nella frazione di Arceto, che al pomeriggio non offre opportunità di studio (biblioteca) e/o di recupero (doposcuola) per le famiglie residenti.



Obiettivi del progetto

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

L'obiettivo è di migliorare le competenze chiave degli alunni, in particolare quelle legate alla comprensione dei testi, continui e discontinui, sia di tipo narrativo-espositivo che di tipo matematico, i cosiddetti problemi 'a parole', e alla capacità di argomentare e risolvere problemi, competenze considerate strategiche nella società della conoscenza.

In particolare in esito al progetto ci si aspetta un miglioramento nelle valutazioni delle discipline di italiano e matematica, sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria di primo grado, ma anche nei risultati di apprendimento globali degli alunni. Tale miglioramento sarà monitorato attraverso le valutazioni quadrimestrali effettuate dai docenti, prevedendo sia per Italiano che per Matematica una percentuale di alunni inferiore al 25% con voti pari a 5 o 6.

Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto è destinato ad alunni sia della scuola primaria che della scuola secondaria di primo grado, in particolare a quegli alunni individuati dai rispettivi team docenti o consigli di classe come bisognosi di consolidare gli apprendimenti di italiano e di matematica, anche perchè alunni stranieri con scarse competenze di lingua italiana.

La scelta degli alunni sarà effettuata tenendo in considerazione sia i voti riportati nelle schede di valutazione, in particolare i voti inferiori al 7, sia i contesti socio-culturali di provenienza, dando la priorità alla partecipazione alle attività didattiche agli alunni provenienti da famiglie svantaggiate dal punto di vista culturale o socio-economico (alunni stranieri, seguiti dai servizi sociali, o comunque riconducibili alla categoria dei bisogni educativi speciali) e da studenti particolarmente motivati adatti al lavoro in team.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

Per la realizzazione delle attività si intende aprire le scuole che funzionano solo con orario anti-meridiano anche al pomeriggio. Per fare in modo che gli alunni coinvolti nel progetto partecipino effettivamente alle attività proposte, si pensa di farli restare a mangiare a scuola e di prevedere dopo il pasto un momento di ricreazione e socializzazione sotto la guida di un docente o altro personale scolastico.

Al termine dell'intervallo avrebbero inizio le attività didattiche per un periodo di almeno due ore. I plessi scolastici in cui si svolgerebbero gli interventi sarebbero comunque aperti senza costi di gestione aggiuntivi per la scuola, in quanto verrebbe garantita la presenza di collaboratori scolastici per l'apertura e la chiusura delle scuole, così come vi è la disponibilità da parte dell'ente locale a lasciare acceso il riscaldamento nei giorni destinati alle attività didattiche.

Si pensa anche ad una apertura della Scuola Primaria 'Rita Levi Montalcini' durante il periodo estivo, per la realizzazione di un campo giochi che in collaborazione con la scuola provvederà alla realizzazione di alcune delle attività previste nel progetto.

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

La prima collaborazione che si intende avviare è quella con l'amministrazione comunale di Scandiano, per garantire la fornitura del riscaldamento nei giorni e orari in cui si svolgerà il progetto.

Sui temi della comprensione del testo e del problem solving è già in atto una forte collaborazione con la Facoltà di Scienze della Formazione Primaria dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, che ha portato ad un corso di formazione sulla comprensione del testo nell'a.s.2016/17 che sarà approfondito anche nell'a.s.2017/18, e arricchito con un corso di formazione rivolto ai docenti di matematica sulla comprensione del testo dei problemi a parole, il problem solving e le prime forme di algebrizzazione.

Si sono poi stabiliti partenariati con l'altro istituto comprensivo scadianese, l'Istituto Comprensivo 'M.M.Boiardo' e con la Cooperativa Sociale 'Koala' di Sassuolo, in particolare per quanto riguarda la progettazione condivisa ed integrata sul territorio delle attività didattiche ed educative proposte.

Metodologie e Innovatività

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

La metodologia che si intende utilizzare si basa su tre principi fondamentali:

- **Peer education**, questa strategia attiva un passaggio 'spontaneo' di conoscenze da alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari status. Si lavorerà con gruppi di studenti di **età differente** che, con competenze diverse, integrano differenti punti di vista. I laboratori saranno composti da circa 20 studenti.

- **SOLE (Self Organized Learning Environments)**, la lezione è strutturata in tre fasi: 1) **Big Question (5')**: si inizia da un quesito posto agli studenti, che deve essere stimolante, motivante e favorire il ragionamento. La domanda viene posta **non** con l'obiettivo di trovare la risposta corretta (non ci sono risposte univoche), ma con lo scopo di imparare il metodo e l'abilità necessaria per trovare risposte ai problemi della vita. 2) **Investigation (1h)**. Gli alunni a gruppi di 3/4 ricercano soluzioni. Ogni gruppo avrà un device a disposizione per la ricerca e per il lavoro di condivisione con le google apps. L'insegnante sollecita, stimola, è un mediatore. Gli studenti potranno muoversi da un gruppo all'altro tutte le volte che vorranno. 3) **Review (20')**: ogni gruppo espone ciò che ha scoperto, si apre un dibattito sulla domanda e sul processo di risposta.

- utilizzo di **dispositivi informatici collegati al web**, come fonte di informazioni che gli studenti devono imparare a cercare, selezionare e comprendere e delle **google apps for edu** per collaborare, condividere e costruire saperi.

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto si integra bene con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa del nostro istituto, che prevede tra le aree strategiche l'area dell'inclusione, l'area Linguistica e l'area Matematico-Scientifica.

Il piano di miglioramento prevede inoltre come priorità il miglioramento degli apprendimenti di Italiano e Matematica, in particolare nelle competenze di comprensione dei testi e individua come traguardo: in esito al primo quadrimestre della prima classe di scuola secondaria di primo grado rientrare sotto la soglia del 25% di alunni nella fascia dei voti bassi (5 e 6).

Il progetto ha connessione con diversi progetti già in essere nell'istituto e in particolare:

- progetto 'Attività per il recupero, lo sviluppo, il potenziamento degli apprendimenti, soprattutto di Italiano e Matematica, con particolare attenzione alla comprensione dei testi'. Si tratta di progetti svolti sia in orario scolastico che extra-scolastico anche sotto forma di *peer education* per il recupero-sviluppo-potenziamento delle competenze di italiano e matematica.

- progetto 'Tutor: attività di prevenzione e di contrasto della dispersione scolastica', progetto che prevede l'utilizzo di educatori professionali e di coach professionisti per la rimotivazione degli alunni a rischio di dispersione scolastica.



Inclusività

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

E' cura dell'insegnante che guiderà il gruppo di lavoro accogliere, far sentire importanti i ragazzi e creare un clima in cui tutti siano a proprio agio. Ogni appuntamento al gruppo di lavoro dovrà essere fatto con entusiasmo, facendo capire quanto si ha a cuore la presenza di ciascuno.

Il metodo S.O.L.E. prevede che ogni membro del gruppo abbia un proprio ruolo e che ogni ruolo sia importante.

Questo metodo stimola la curiosità, spinge i ragazzi verso una ricerca spontanea e non li preoccupa di trovare la soluzione corretta, li stimola a concentrarsi sui processi di costruzione cooperativo del sapere.

Trovandosi al di fuori del gruppo classe, dove talvolta si innescano meccanismi di imbarazzo o di chiusura degli alunni in difficoltà, e lavorando in gruppi eterogenei, sia per età che per competenze, ogni ragazzo potrà sentirsi valorizzato e maggiormente apprezzato.

Soprattutto per i ragazzi stranieri o per quelli che provengono da un ambiente familiare con difficoltà socio-culturali, condividere con altri ragazzi momenti a scuola, lavorando con modalità diverse da quelle del mattino, li fa sentire parte di un gruppo, offre loro la tranquillità di poter esprimersi in modo più naturale.



Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.

Gli impatti previsti sui destinatari (ragazzi, famiglie, Ente locale, Associazioni) saranno valutati somministrando questionari di gradimento e di efficacia delle azioni svolte. Gli esiti della valutazione saranno poi presentati ai diversi stakeholders in un ambiente cittadino pubblico (parco, teatro, sala civica...) preparato e gestito direttamente dai ragazzi al termine di tutte le attività.

Si prevede per tutta la durata dei moduli l'apertura di uno spazio interattivo sul Sito dell'Istituto Comprensivo in cui i ragazzi e le famiglie potranno periodicamente esprimere opinioni o formulare suggerimenti in merito alle attività in corso. I Tutors dei singoli moduli gestiranno questo spazio on line rispondendo tempestivamente agli utenti.

Per osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze degli alunni si prevede la somministrazione di una verifica (a piccolo gruppo o personale a seconda dei moduli) di tipo pratico- operativo sia in itinere che al termine del modulo.

I ragazzi saranno inoltre chiamati a formulare un' autovalutazione del proprio operato sia in termini di comportamento durante le attività (impegno, partecipazione, collaborazione) che di risultato.

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

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

Il progetto sarà comunicato dal Dirigente Scolastico e dal corpo docenti alla comunità scolastica e agli enti territoriali tramite apposito incontro pomeridiano di presentazione al quale verranno invitati tutti i soggetti coinvolti (studenti, genitori, enti e associazioni locali).

Sono previsti sviluppi anche oltre la sua conclusione, grazie alla ripetibilità dello stesso e ai materiali (documenti, manufatti, opuscoli, ecc.) realizzati che verranno esposti e messi a disposizione di chiunque voglia consultarli anche dopo la conclusione dell'intero progetto.

Le Best Practices verranno condivise a livello territoriale e nazionale (essendo i risultati condivisi sul sito internet dell'Istituto) per favorire la replicabilità e realizzazione del medesimo progetto da parte di altri istituti interessati. Se il progetto avrà successo si cercherà di estendere la modalità didattica SOLE anche alle attività curricolari svolte in orario scolastico.



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 LAZZARO SPALLANZANI
(REIC85400A)

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

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

Premesso che la modalità didattica adottata non prevede una programmazione a priori rigida e schematica delle attività ma si caratterizza per una forte apertura tematica con continui aggiustamenti in itinere, nella stesura del progetto verranno coinvolti in primis i genitori tramite i consigli di ogni singola classe e di interclasse; pertanto verranno a conoscenza, già ad inizio anno, dei nuovi progetti previsti per ampliare i saperi di base dei loro ragazzi.

Potranno, dunque, esprimere il loro parere e le loro speranze e/o perplessità a riguardo, permettendo ai docenti stessi di orientare le scelte finali verso le reali esigenze degli studenti.

I progetti, avviati durante il primo quadrimestre, verranno monitorati settimanalmente tramite feedback su una pagina realizzata appositamente sul sito dell'IC Spallanzani, per dare ai soggetti coinvolti (studenti e loro famiglie) sempre più spazio e per coinvolgerli in modo pieno e consapevole nella progettazione definita degli stessi.

Nella definizione del progetto e per gli aggiustamenti in itinere, si terrà conto dei bisogni e degli interessi degli studenti, coinvolgendoli in base alle competenze e propensioni naturali di ognuno, per farli sentire protagonisti e mettere in gioco le loro abilità, anche quelle non intercettate dalle valutazioni scolastiche, per conoscere il proprio potenziale e trovare il proprio spazio, individuale e collettivo, all'interno delle attività previste dal progetto stesso.



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
Ambienti per l'apprendimento: utilizzo delle Google Suite for Edu.	pag.113	https://docs.google.com/document/d/19VDAwAVCT-g2Od86Y17F8QTf1nnilQHhDsLwa-42ew/edit
Attività per il recupero, lo sviluppo, il potenziamento degli apprendimenti, soprattutto di Italiano e Matematica, con particolare attenzione alla comprensione dei testi	pagina n.103	https://docs.google.com/document/d/19VDAwAVCT-g2Od86Y17F8QTf1nnilQHhDsLwa-42ew/edit
Progetto Tutor: attività di prevenzione e di contrasto alla dispersione scolastica	pag.104	https://docs.google.com/document/d/19VDAwAVCT-g2Od86Y17F8QTf1nnilQHhDsLwa-42ew/edit

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All egato
fornitura locali e accensione riscaldamento e sostegno nei costi delle utenze elettriche; garanzia di una buona connessione internet all'interno dei locali in cui si svolgerà il progetto.	1	Comune di Scandiano	Dichiarazione di intenti	3536/2017	14/04/2017	Si
collaborazione nella progettazione delle attività; collaborazione nell'individuazione e nell'assicurazione della frequenza degli alunni; realizzazione di continuità didattica ed educativa tra le attività del progetto pon e quelle svolte in orario scolastico dalla cooperativa.	1	Koala Società Cooperativa a responsabilità limitata	Dichiarazione di intenti	3742	24/04/2017	Si
collaborazione nella progettazione delle attività proposte; sinergia tra le attività proposte nel progetto PON e quelle previste nel campo giochi; accoglienza e inclusione degli alunni stranieri	1	Yes We Camp - Associazione Promozione Sociale	Dichiarazione di intenti	3835	27/04/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All egato
---------	--------	------------------	-----------------	-----------



collaborazione nella progettazione; partecipazione alle attività da parte di alunni del istituto partner; sollecitazione dei docenti a candidarsi come esperti o tutor dei moduli formativi attivati.	REIC855006 MATTEO MARIA BOIARDO	2980/2017	29/03/2017	Sì
---	---------------------------------	-----------	------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Dire, fare, comunicare (parte prima)	€ 5.082,00
Dire, fare, comunicare (parte seconda)	€ 5.082,00
Illuminati da un raggio di SOLE – Dalle idee al testo: il giornalino!	€ 5.082,00
Domande curiose, infinite risposte	€ 5.082,00
Domande curiose, infinite risposte (BIS)	€ 5.082,00
Problemi, figure e creazioni	€ 5.082,00
Vivere la matematica (BIS)	€ 5.082,00
Vivere la matematica	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: Dire, fare, comunicare (parte prima)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Dire, fare, comunicare (parte prima)



**Descrizione
modulo**

STRUTTURA

Il modulo si articola su 15 incontri da 2 ore ciascuno e sarà rivolto ad un gruppo di alunni stranieri eterogeneo per età e livelli di competenze.
Gli incontri si terranno presso i locali dell'Istituto o in uscita sul territorio.

FINALITA' DEL PROGETTO

- Creare un clima di accoglienza per l'inserimento e l'integrazione degli studenti stranieri
- Promuovere e realizzare la centralità dell'alunno in modo che sia sempre il vero protagonista del processo di apprendimento
- Facilitare l'apprendimento della seconda lingua per comunicare in modo efficace in situazioni e in contesti quotidiani diversi
- Favorire la socializzazione, la collaborazione, l'aiuto e il rispetto reciproco e quindi la costruzione di significativi rapporti di conoscenza e amicizia
- Permettere, attraverso l'apprendimento della seconda lingua, il raggiungimento del successo scolastico e della realizzazione del proprio progetto di vita.

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

1. PRODUZIONE DELLA LINGUA ORALE

- a) Parlare con pronuncia "accettabile" al fine di essere compresi.
- b) Usare vocaboli ed espressioni di uso frequente.
- c) Chiedere e dare informazioni.
- d) Esprimere aspetti della soggettività (Mi piace, non mi piace...)
- e) Raccontare, attraverso una o due frasi, fatti e avvenimenti relativi all'esperienza personale recente.
- f) Sostenere una breve conversazione (presentarsi, chiedere il nome, l'età, chiedere informazioni ecc.).

2. COMPrensIONE DELLA LINGUA SCRITTA

- a) Decodificare, leggere e comprendere brevi e semplici testi.

3. PRODUZIONE DELLA LINGUA SCRITTA

- a) Scrivere e trascrivere.
- b) Completare brevi testi per scopi funzionali.

4. USO DELLA LINGUA IN FUNZIONE INTERCULTURALE

- a) Valorizzare la lingua d'origine: confronto con la lingua d'origine per modi di dire, tematiche culturali e struttura.

L'acquisizione della lingua è lo strumento fondamentale del processo di comunicazione e di integrazione, soprattutto nel caso di alunni che si trovino a confrontarsi con una realtà scolastica per molti aspetti diversa da quella d'origine.

METODOLOGIA

Sarà utilizzata la metodologia SOLE (Self Organized Learning Environment).

Essa prevede che la lezione sia strutturata in tre fasi:

- 1) Big Question: l'attività didattica comincia da un quesito posto ai bambini, al quale sono dedicati almeno 10 minuti. Tale domanda è formulata in modo da suscitare interesse e stimolare la curiosità, raccontando una semplice e breve storia attraverso la drammatizzazione.

Nel caso di alunni stranieri è molto importante integrare con l'utilizzo del metodo Total Physical Response (TPR). Il TPR è una strategia che introduce lo studio di una lingua a partire dall'esecuzione di istruzioni verbali, associato al movimento del corpo. Il TPR costituisce una valida strategia che sostiene l'alunno neoarrivato nel faticoso lavoro di decodifica e analisi dei dati in entrata. Il rapporto evidente di causa (la lingua) ed effetto (la risposta fisica), fa in modo che il significato delle parole del nuovo codice sia immediatamente trasparente, cioè rende l'input comprensibile.

- 2) Investigation: questo è il momento principale dell'attività che durerà circa un'ora. I bambini lavorando a gruppi di 3/4 ricercano soluzioni, collaborano, si confrontano, ascoltano punti di vista diversi per risolvere il quesito sotto la guida dell'insegnante e con l'aiuto di un device.

Il contenuto da apprendere non è dato ma è scoperto dallo studente, che lo farà proprio e gli assegnerà un posto significativo nella propria struttura cognitiva. Lo strumento informatico oltre che essere utile per effettuare ricerche è uno strumento di inclusione ed è



un mezzo trasversale interno a tutte le discipline, un metodo per potenziare gli apprendimenti. Durante questa fase l'insegnante incoraggia, sollecita, stimola, rimanendo il più invisibile possibile. Prende nota di cosa emerge dai gruppi, per dirigere la discussione nel dibattito finale. Il ruolo dell'insegnante è quello di mediatore che guida la scoperta dirigendo verso concettualizzazioni adeguate. L'insegnante inoltre fornisce i link (in particolare audio e video) che i bambini potranno esplorare per arrivare alla risposta.

3) Review: questa fase di revisione sotto la guida dell'insegnante dura circa 20 minuti. Ogni gruppo espone ciò che ha scoperto anche attraverso la gestualità. È un momento molto importante che offre la possibilità di pensare in profondità a come si è arrivati alle conclusioni. L'insegnante ascolterà cosa è venuto fuori dalla ricerca, incoraggiando il gruppo anche qualora non arrivasse a conclusioni corrette.

A tale metodologia sarà affiancato l'utilizzo della della Peer Education: una strategia educativa in grado di attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze tra i membri di un gruppo.

Il lavoro in gruppo sarà finalizzato alla collaborazione tra alunni con caratteristiche diverse con l'intento di sviluppare abilità di integrazione. Questa metodologia si integra con il Peer Tutoring, che risulta una pratica efficace e vantaggiosa anche per i bambini 'tutor' che incrementano la loro abilità di comunicare e verbalizzare al bambino in difficoltà le strategie più opportune per svolgere quel determinato compito, sviluppare un atteggiamento empatico, propositivo verso il compagno favorendo, nel contempo, una crescita verso l'autonomia e la responsabilità personale.

CONTENUTI

I contenuti saranno veicolati di volta in volta dal contenuto delle "Big Questions". Il formatore sceglierà e aggiusterà le domande anche in base al gruppo di studenti.

Esempi di Big Questions:

1) Come posso presentarmi per farmi conoscere?

Tale quesito attiva diverse competenze:

- utilizzare formule di presentazione
- comunicare e chiedere il nome, l'età, la classe di appartenenza, la provenienza
- distinguere e usare le concordanze di genere (maschile/femminile).

2) I colori possono darti delle emozioni?

Tale quesito attiva diverse competenze:

- esprimere sensazioni e stati d'animo
- esprimere stati d'animo usando le forme "io sono triste, allegro, stanco"
- esprimere sensazioni fisiche usando le forme "ho fame, ho freddo, ho sete"
- chiedere informazioni su sensazioni e stati d'animo
- usare il presente del verbo essere e del verbo avere per chiedere e riferire sensazioni e stati d'animo altrui

Si attiverà il raccordo tra l'azione formativa della scuola e le strutture, organizzazioni o persone fisiche che nel territorio si occupano di immigrazione (genitori, parrocchia, centro risorse Prometeo, centri territoriali permanenti es. CTP, ...). Sarà possibile coinvolgere le mamme attraverso la preparazione di un prodotto culinario legato alla cultura della terra d'origine di appartenenza.

STRUMENTI

- LIM, pc, tablet
- Accesso a internet
- Fogli e penne
- Curiosità
- Materiali concreti per attivare il corpo (metodo TPR)

RISULTATI ATTESI

Al termine del modulo ci si aspettano miglioramenti nella:

- Competenza comunicativa: ascoltare, parlare (interagire in una conversazione, comprendere semplici spiegazioni, raccontare di sé).
- Lettura (riconoscere globalmente parole di uso comune e simboli, leggere e comprendere semplici frasi e brevi testi).



- Produzione scritta (ricopiare e trascrivere frasi, memorizzare parole, produrre semplici frasi legate all'esperienza personale e/o con l'utilizzo di immagini).
- Riflessione linguistica (arricchire il lessico, riconoscere e concordare gli elementi fondamentali della sintassi: articolo-nome, frase minima).
- Competenza semiotica: produrre segni di vario tipo riferiti ai diversi sensi del corpo umano (educazione visuale-artistica, ed. sonoro-musicale, ed. musicale ed ed. motoria).
- Competenza cinesica: riconoscere e usare il linguaggio gestuale.
- Competenza prossemica: riflettere sui comportamenti e sulle norme che regolano l'interazione tra coetanei ed adulti.
- Competenza digitale: utilizzare uno strumento informatico per ricercare informazioni e per comunicare.

VALUTAZIONE

La valutazione sarà svolta con l'utilizzo di rubriche, esse consistono in una scala di punteggi prefissati e di una lista di criteri che descrivono le caratteristiche di ogni punteggio della scala.

Le rubriche migliorano le prestazioni degli studenti e rendono trasparenti le attese dei docenti relativamente al compito da svolgere e alle abilità da possedere.

L'uso della rubrica inoltre potrà diventare un interessante strumento di comunicazione di quanto raggiunto per i genitori e gli insegnanti curricolari dei singoli alunni.

Alla fine del modulo il gruppo potrà produrre :

- UN RACCONTO o UNA FIABA;
- UN GIOCO;
- UNA RICETTA di una regione d'italiana o di un paese europeo o extraeuropeo, legati alla cultura della terra d'origine della propria famiglia.

Gli insegnanti si faranno carico di raccogliere il materiale e curare la produzione di un testo, in più copie da distribuire o arricchire le biblioteche delle scuole.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	REEE85404G
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dire, fare, comunicare (parte prima)

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: Italiano per stranieri



Titolo: Dire, fare, comunicare (parte seconda)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Dire, fare, comunicare (parte seconda)
Descrizione modulo	<p>STRUTTURA Il modulo si articola su 15 incontri da 2 ore ciascuno e sarà rivolto ad un gruppo di alunni stranieri eterogeneo per età e livelli di competenze. Gli incontri si terranno presso i locali dell'Istituto o in uscita sul territorio.</p> <p>FINALITA' DEL PROGETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare un clima di accoglienza per l'inserimento e l'integrazione degli studenti stranieri • Promuovere e realizzare la centralità dell'alunno in modo che sia sempre il vero protagonista del processo di apprendimento • Facilitare l'apprendimento della seconda lingua per comunicare in modo efficace in situazioni e in contesti quotidiani diversi • Favorire la socializzazione, la collaborazione, l'aiuto e il rispetto reciproco e quindi la costruzione di significativi rapporti di conoscenza e amicizia • Permettere, attraverso l'apprendimento della seconda lingua, il raggiungimento del successo scolastico e della realizzazione del proprio progetto di vita. <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI</p> <p>1. PRODUZIONE DELLA LINGUA ORALE</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Parlare con pronuncia "accettabile" al fine di essere compresi. b) Usare vocaboli ed espressioni di uso frequente. c) Chiedere e dare informazioni. d) Esprimere aspetti della soggettività (Mi piace, non mi piace...) e) Raccontare, attraverso una o due frasi, fatti e avvenimenti relativi all'esperienza personale recente. f) Sostenere una breve conversazione (presentarsi, chiedere il nome, l'età, chiedere informazioni ecc.). <p>2. COMPrensione DELLA LINGUA SCRITTA</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Decodificare, leggere e comprendere brevi e semplici testi. <p>3. PRODUZIONE DELLA LINGUA SCRITTA</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Scrivere e trascrivere. b) Completare brevi testi per scopi funzionali. <p>4. USO DELLA LINGUA IN FUNZIONE INTERCULTURALE</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Valorizzare la lingua d'origine: confronto con la lingua d'origine per modi di dire, tematiche culturali e struttura. <p>L'acquisizione della lingua è lo strumento fondamentale del processo di comunicazione e di integrazione, soprattutto nel caso di alunni che si trovino a confrontarsi con una realtà scolastica per molti aspetti diversa da quella d'origine.</p> <p>METODOLOGIA Sarà utilizzata la metodologia SOLE (Self Organized Learning Environment). Essa prevede che la lezione sia strutturata in tre fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Big Question: l'attività didattica comincia da un quesito posto ai bambini, al quale sono dedicati almeno 10 minuti. Tale domanda è formulata in modo da suscitare interesse e stimolare la curiosità, raccontando una semplice e breve storia attraverso la drammatizzazione. <p>Nel caso di alunni stranieri è molto importante integrare con l'utilizzo del metodo Total Physical Response (TPR). Il TPR è una strategia che introduce lo studio di una lingua a partire dall'esecuzione di istruzioni verbali, associato al movimento del corpo. Il TPR costituisce una valida strategia che sostiene l'alunno neoarrivato nel faticoso lavoro di decodifica e analisi dei dati in entrata. Il rapporto evidente di causa (la lingua) ed effetto (la risposta fisica), fa in modo che il significato delle parole del nuovo codice sia</p>



immediatamente trasparente, cioè rende l'input comprensibile.

2) Investigation: questo è il momento principale dell'attività che durerà circa un'ora. I bambini lavorando a gruppi di 3/4 ricercano soluzioni, collaborano, si confrontano, ascoltano punti di vista diversi per risolvere il quesito sotto la guida dell'insegnante e con l'aiuto di un device.

Il contenuto da apprendere non è dato ma è scoperto dallo studente, che lo farà proprio e gli assegnerà un posto significativo nella propria struttura cognitiva. Lo strumento informatico oltre che essere utile per effettuare ricerche è uno strumento di inclusione ed è un mezzo trasversale interno a tutte le discipline, un metodo per potenziare gli apprendimenti. Durante questa fase l'insegnante incoraggia, sollecita, stimola, rimanendo il più invisibile possibile. Prende nota di cosa emerge dai gruppi, per dirigere la discussione nel dibattito finale. Il ruolo dell'insegnante è quello di mediatore che guida la scoperta dirigendo verso concettualizzazioni adeguate. L'insegnante inoltre fornisce i link (in particolare audio e video) che i bambini potranno esplorare per arrivare alla risposta.

3) Review: questa fase di revisione sotto la guida dell'insegnante dura circa 20 minuti. Ogni gruppo espone ciò che ha scoperto anche attraverso la gestualità. È un momento molto importante che offre la possibilità di pensare in profondità a come si è arrivati alle conclusioni. L'insegnante ascolterà cosa è venuto fuori dalla ricerca, incoraggiando il gruppo anche qualora non arrivasse a conclusioni corrette.

A tale metodologia sarà affiancato l'utilizzo della della Peer Education: una strategia educativa in grado di attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze tra i membri di un gruppo.

Il lavoro in gruppo sarà finalizzato alla collaborazione tra alunni con caratteristiche diverse con l'intento di sviluppare abilità di integrazione. Questa metodologia si integra con il Peer Tutoring, che risulta una pratica efficace e vantaggiosa anche per i bambini 'tutor' che incrementano la loro abilità di comunicare e verbalizzare al bambino in difficoltà le strategie più opportune per svolgere quel determinato compito, sviluppare un atteggiamento empatico, propositivo verso il compagno favorendo, nel contempo, una crescita verso l'autonomia e la responsabilità personale.

CONTENUTI

I contenuti saranno veicolati di volta in volta dal contenuto delle "Big Questions".

Il formatore sceglierà e aggiusterà le domande anche in base al gruppo di studenti.

Esempi di Big Questions:

1) Come posso presentarmi per farmi conoscere?

Tale quesito attiva diverse competenze:

- utilizzare formule di presentazione
- comunicare e chiedere il nome, l'età, la classe di appartenenza, la provenienza
- distinguere e usare le concordanze di genere (maschile/femminile).

2) I colori possono darti delle emozioni?

Tale quesito attiva diverse competenze:

- esprimere sensazioni e stati d'animo
- esprimere stati d'animo usando le forme "io sono triste, allegro, stanco"
- esprimere sensazioni fisiche usando le forme "ho fame, ho freddo, ho sete"
- chiedere informazioni su sensazioni e stati d'animo
- usare il presente del verbo essere e del verbo avere per chiedere e riferire sensazioni e stati d'animo altrui

Si attiverà il raccordo tra l'azione formativa della scuola e le strutture, organizzazioni o persone fisiche che nel territorio si occupano di immigrazione (genitori, parrocchia, centro risorse Prometeo, centri territoriali permanenti es. CTP, ...). Sarà possibile coinvolgere le mamme attraverso la preparazione di un prodotto culinario legato alla cultura della terra d'origine di appartenenza.

STRUMENTI

- LIM, pc, tablet
- Accesso a internet
- Fogli e penne
- Curiosità



- Materiali concreti per attivare il corpo (metodo TPR)

RISULTATI ATTESI

Al termine del modulo ci si aspettano miglioramenti nella:

- Competenza comunicativa: ascoltare, parlare (interagire in una conversazione, comprendere semplici spiegazioni, raccontare di sé).
- Lettura (riconoscere globalmente parole di uso comune e simboli, leggere e comprendere semplici frasi e brevi testi).
- Produzione scritta (ricopiare e trascrivere frasi, memorizzare parole, produrre semplici frasi legate all'esperienza personale e/o con l'utilizzo di immagini).
- Riflessione linguistica (arricchire il lessico, riconoscere e concordare gli elementi fondamentali della sintassi: articolo-nome, frase minima).
- Competenza semiotica: produrre segni di vario tipo riferiti ai diversi sensi del corpo umano (educazione visuale-artistica, ed. sonoro-musicale, ed. musicale ed ed. motoria).
- Competenza cinesica: riconoscere e usare il linguaggio gestuale.
- Competenza prossemica: riflettere sui comportamenti e sulle norme che regolano l'interazione tra coetanei ed adulti.
- Competenza digitale: utilizzare uno strumento informatico per ricercare informazioni e per comunicare.

VALUTAZIONE

La valutazione sarà svolta con l'utilizzo di rubriche, esse consistono in una scala di punteggi prefissati e di una lista di criteri che descrivono le caratteristiche di ogni punteggio della scala.

Le rubriche migliorano le prestazioni degli studenti e rendono trasparenti le attese dei docenti relativamente al compito da svolgere e alle abilità da possedere.

L'uso della rubrica inoltre potrà diventare un interessante strumento di comunicazione di quanto raggiunto per i genitori e gli insegnanti curricolari dei singoli alunni.

Alla fine del modulo il gruppo potrà produrre :

- UN RACCONTO o UNA FIABA;
- UN GIOCO;
- UNA RICETTA di una regione d'italiana o di un paese europeo o extraeuropeo, legati alla cultura della terra d'origine della propria famiglia.

Gli insegnanti si faranno carico di raccogliere il materiale e curare la produzione di un testo, in più copie da distribuire o arricchire le biblioteche delle scuole.

Data inizio prevista	08/10/2018
Data fine prevista	29/04/2019
Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	REEE85404G
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dire, fare, comunicare (parte seconda)

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



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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Illuminati da un raggio di SOLE – Dalle idee al testo: il giornalino!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Illuminati da un raggio di SOLE – Dalle idee al testo: il giornalino!
Descrizione modulo	<p>DESTINATARI Gruppo eterogeneo, per età e livelli di competenza, di alunni della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>TEMPI 15 incontri pomeridiani (di 2 ore ciascuna) presso i locali dell'istituto o in uscita sul territorio.</p> <p>METODI</p> <ul style="list-style-type: none"> • SOLE (Self-Organized-Learning-Environments). • Apprendimento cooperativo e tutoriale - peer tutoring e cooperative learning. • Brainstorming / word-cloud e role playing. <p>STRUMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • LIM, pc / tablet e smartphone con accesso ad Internet. • Schemi e mappe concettuali (realizzate anche tramite Prezi, CmapTools, ecc...). • Condivisione di materiali online tramite Google apps suite for education (Classroom, Drive, ecc...). <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metacognizione. • Intervenire in una discussione in modo pertinente, nel rispetto dei tempi e delle idee altrui, fornendo un positivo contributo personale. • Saper selezionare informazioni da varie fonti (tg, documentari, film, spettacoli teatrali, ecc.). • Saper utilizzare Internet per divenire sempre più capaci di ricercare in modo corretto soluzioni ai problemi. • Saper ascoltare, narrare esperienze ed eventi in modo chiaro, corretto e con lessico adeguato. • Esporre, argomentando, il proprio punto di vista nell'ottica di un confronto tra pari. • Produrre testi scritti, a seconda degli scopi e dei destinatari, in modo progressivamente corretto . • Ampliare il proprio patrimonio lessicale, comprenderlo ed utilizzarlo in modo appropriato . • Autocorrezione e autovalutazione. <p>FASI OPERATIVE Le 30 ore previste dal modulo verranno suddivise in base alle esigenze dei ragazzi che alla fine realizzeranno un giornalino (cartaceo e online) che riassumerà le esperienze fatte durante l'intero percorso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Struttura del giornale con le varie sezioni (2 ore). • Dalle 5 W (who, why, what, when, where) alla stesura guidata di piccoli testi riguardanti argomenti a loro più vicini, scelti in autonomia dai ragazzi stessi, in base alle proprie



propensioni e ai propri interessi (2 ore).

- Condivisione idee e distribuzione rubriche (ai ragazzi, divisi in gruppi da 2/3, verrà affidata una rubrica specifica, di cui si occuperanno personalmente, tra le seguenti: attualità e grandi tematiche, feste ed eventi, tradizioni e cucina, storia e luoghi cittadini, giochi e multimedialità, sport e attività all'aperto, scuola e attività culturali) (2 ore).
- Uscite sul territorio e/o visite presso i luoghi di conservazione, produzione e indirizzi di cultura (il comune di Scandiano, la biblioteca comunale, la Rocca dei Boiardo, ecc.) (6 ore).
- Interviste a personalità di spicco della comunità cittadina e a docenti e compagni (4 ore).
- Partecipazione ad eventi cittadini e d'Istituto (festa patronale, giochi e gare sportive, iniziative e vita scolastica) (5 ore).
- Stesura e revisione articoli (6 ore).
- Impaginazione e preparazione evento conclusivo di presentazione al pubblico (3 ore).

ATTEGGIAMENTI DEI RAGAZZI DURANTE I LABORATORI

- Perseveranza, persuasione, attenzione, senso critico, condivisione e aiuto reciproco.
- Socializzare, sapersi relazionare con i compagni e fare gruppo con essi.
- Superare le proprie incertezze e scoprire doti nascoste.
- Collaborare attivamente col gruppo per ottenere un risultato comune.

RISULTATI ATTESI E COMPETENZE DI CITTADINANZA

- Imparare ad imparare.
- Comunicare, progettare, collaborare e partecipare.
- Individuare collegamenti e relazioni, acquisire e interpretare informazioni.
- Argomentare le proprie scelte e i propri procedimenti logici per analizzare e successivamente realizzare produzioni scritte oggettive e quanto più complete.
- Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche rispettose delle idee degli altri.
- Sviluppare il piacere della scrittura e della lettura.
- Leggere e scrivere testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario.
- Produrre e condividere testi multimediali utilizzando, in modo efficace e coinvolgente per gli utenti, l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

MODALITÀ DI VERIFICA E CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione finale, terrà conto dell'osservazione e dei progressi dei ragazzi durante tutto il percorso svolto insieme. Elemento fondamentale per la valutazione degli apprendimenti sarà l'elaborato finale (giornalino in formato cartaceo e multimediale) che verrà mostrato alla cittadinanza durante gli eventi organizzati dall'Istituto Comprensivo, dagli Enti e dalle Associazioni coinvolte.

COLLABORAZIONI

Oltre che con Enti e Associazioni locali (Comune, parrocchie, società sportive, scuole della RETE, centri giovanili, Consulta dei ragazzi, ecc.) si prevedono eventuali rapporti anche con giornali e tv locali (Il Resto del Carlino e Telereggio).

Si prevede, con il supporto e la collaborazione dei docenti della Scuola Media A. Vallisneri, la continuazione dell'attività di giornalismo anche dopo la fine del laboratorio con l'istituzione di un giornalino scolastico permanente.

Data inizio prevista	20/11/2017
Data fine prevista	28/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	REMM85401B
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Illuminati da un raggio di SOLE – Dalle idee al testo: il giornalino!

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: Lingua madre

Titolo: Domande curiose, infinite risposte

Dettagli modulo

Titolo modulo	Domande curiose, infinite risposte
Descrizione modulo	<p>STRUTTURA Il modulo si articola su 15 incontri settimanali da 2 ore ciascuno e sarà rivolto ad un gruppo di alunni eterogeneo per età e livelli di competenze.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI -Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. -Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione, comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media . -Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento. -Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. -Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. -Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto: porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo, cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. -Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. -Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.). -Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare una traccia. -Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. -Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole -Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>METODOLOGIA Sarà utilizzata la metodologia SOLE (Self Organized Learning Environment).</p>



Essa prevede che la lezione sia strutturata in tre fasi:

- 1) Big Question (5'): si inizia da un quesito posto agli studenti, che deve essere stimolante, motivante e favorire il ragionamento. La domanda viene posta non con l'obiettivo di trovare la risposta corretta (non ci sono risposte univoche), ma con lo scopo di imparare il metodo e l'abilità necessaria per trovare risposte ai problemi della vita.
- 2) Investigation (1h). Gli alunni a gruppi di 3/4 ricercano soluzioni. Ogni gruppo avrà un device a disposizione per la ricerca e per il lavoro di condivisione con le Google Apps. Gli studenti potranno muoversi da un gruppo all'altro tutte le volte che vorranno.
- 3) Review (20'): ogni gruppo espone ciò che ha scoperto, si apre un dibattito sulla domanda e sul processo di risposta.

A tale metodologia sarà affiancato l'utilizzo della della Peer education, strategia con la quale si attiva un passaggio 'spontaneo' di conoscenze da alcuni membri del gruppo ad altri membri di pari status.

Il formatore avrà un ruolo di mediatore all'interno del gruppo. Il suo compito sarà quello di stimolare e orientare il lavoro di gruppo, sostenere gli eventuali insuccessi, vigilare sul corretto utilizzo degli strumenti informatici e sulla validità delle fonti.

CONTENUTI

I contenuti saranno veicolati di volta in volta dal contenuto delle "Big question".

Il formatore sceglierà e aggiusterà le domande anche in base al gruppo di studenti.

Esempi di Big question:

- Perché gli esseri umani camminano su due zampe ed i cani su quattro?
- Cosa succederebbe se le api morissero?
- Chi ha inventato l'alfabeto?
- Perché gli occhi sanno di dover piangere quando siamo tristi?
- Come è nata la musica?

STRUMENTI

- LIM, pc, tablet
- Accesso a internet
- Fogli e penne
- Curiosità

RISULTATI ATTESI

Al termine del modulo ci si aspetta:

- un miglioramento della comprensione, linguaggio, comportamento, creatività e abilità nel problem solving.
- un maggior protagonismo degli studenti nel processo di apprendimento.
- una maggior competenza digitale
- lo sviluppo di comportamenti utili per la vita
- una maggior capacità di comunicazione interpersonale

VALUTAZIONE

La valutazione sarà svolta con l'utilizzo di rubriche, esse consistono in una scala di punteggi prefissati e di una lista di criteri che descrivono le caratteristiche di ogni punteggio della scala.

Le rubriche migliorano le prestazioni degli studenti e rendendo trasparenti le attese dei docenti relativamente al compito da svolgere e alle abilità da possedere.

L'uso della rubrica inoltre potrà diventare un interessante strumento di comunicazione di quanto raggiunto per i genitori e gli insegnanti curricolari dei singoli alunni.

Data inizio prevista	09/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	REEE85404G



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Domande curiose, infinite risposte

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Domande curiose, infinite risposte (BIS)

Dettagli modulo

Titolo modulo	Domande curiose, infinite risposte (BIS)
Descrizione modulo	<p>STRUTTURA</p> <p>Il modulo si articola su 15 incontri settimanali da 2 ore ciascuno e sarà rivolto ad un gruppo di alunni eterogeneo per età e livelli di competenze.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. -Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione, comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media . -Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento. -Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. -Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. -Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto: porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo, cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. -Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. -Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.). -Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare una traccia. -Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. -Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole -Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.



METODOLOGIA

Sarà utilizzata la metodologia SOLE (Self Organized Learning Environment).

Essa prevede che la lezione sia strutturata in tre fasi:

- 1) Big Question (5'): si inizia da un quesito posto agli studenti, che deve essere stimolante, motivante e favorire il ragionamento. La domanda viene posta non con l'obiettivo di trovare la risposta corretta (non ci sono risposte univoche), ma con lo scopo di imparare il metodo e l'abilità necessaria per trovare risposte ai problemi della vita.
- 2) Investigation (1h). Gli alunni a gruppi di 3/4 ricercano soluzioni. Ogni gruppo avrà un device a disposizione per la ricerca e per il lavoro di condivisione con le Google Apps. Gli studenti potranno muoversi da un gruppo all'altro tutte le volte che vorranno.
- 3) Review (20'): ogni gruppo espone ciò che ha scoperto, si apre un dibattito sulla domanda e sul processo di risposta.

A tale metodologia sarà affiancato l'utilizzo della della Peer education, strategia con la quale si attiva un passaggio 'spontaneo' di conoscenze da alcuni membri del gruppo ad altri membri di pari status.

Il formatore avrà un ruolo di mediatore all'interno del gruppo. Il suo compito sarà quello di stimolare e orientare il lavoro di gruppo, sostenere gli eventuali insuccessi, vigilare sul corretto utilizzo degli strumenti informatici e sulla validità delle fonti.

CONTENUTI

I contenuti saranno veicolati di volta in volta dal contenuto delle "Big question".

Il formatore sceglierà e aggiusterà le domande anche in base al gruppo di studenti.

Esempi di Big question:

- Perché gli esseri umani camminano su due zampe ed i cani su quattro?
- Cosa succederebbe se le api morissero?
- Chi ha inventato l'alfabeto?
- Perché gli occhi fanno di dover piangere quando siamo tristi?
- Come è nata la musica?

STRUMENTI

- LIM, pc, tablet
- Accesso a internet
- Fogli e penne
- Curiosità

RISULTATI ATTESI

Al termine del modulo ci si aspetta:

- un miglioramento della comprensione, linguaggio, comportamento, creatività e abilità nel problem solving.
- un maggior protagonismo degli studenti nel processo di apprendimento.
- una maggior competenza digitale
- lo sviluppo di comportamenti utili per la vita
- una maggior capacità di comunicazione interpersonale

VALUTAZIONE

La valutazione sarà svolta con l'utilizzo di rubriche, esse consistono in una scala di punteggi prefissati e di una lista di criteri che descrivono le caratteristiche di ogni punteggio della scala.

Le rubriche migliorano le prestazioni degli studenti e rendendo trasparenti le attese dei docenti relativamente al compito da svolgere e alle abilità da possedere.

L'uso della rubrica inoltre potrà diventare un interessante strumento di comunicazione di quanto raggiunto per i genitori e gli insegnanti curricolari dei singoli alunni.

Data inizio prevista	09/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Lingua madre



Sedi dove è previsto il modulo	REEE85401C
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Domande curiose, infinite risposte (BIS)

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: Matematica
Titolo: Problemi, figure e creazioni

Dettagli modulo

Titolo modulo	Problemi, figure e creazioni
Descrizione modulo	<p>DESTINATARI</p> <p>Il modulo è rivolto ad un gruppo di 25 alunni provenienti dalle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado; il gruppo sarà quindi eterogeneo per età ma anche per livello di competenza al fine di favorire al massimo la peer education.</p> <p>TEMPI</p> <p>15 incontri pomeridiani (di 2 ore ciascuna) presso i locali dell'istituto.</p> <p>METODI</p> <ul style="list-style-type: none"> ·SOLE (Self-Organized-Learning-Environments). ·Problem solving ·Apprendimento cooperativo e tutoriale - peer tutoring e cooperative learning. ·Brainstorming / word-cloud e role playing. <p>STRUMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ·LIM, pc / tablet con accesso ad Internet. ·Stampante 3D ·Schemi e mappe concettuali (realizzate anche tramite Prezi, CmapTools, ecc...).



- Materiali del Gruppo MT dell' Università di Padova
- Condivisione di materiali online tramite Google apps suite for education (Classroom, Drive, ecc...).

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

?Metacognizione: Imparare ad affrontare un problema dà la possibilità ai ragazzi di migliorare le loro performance non solo in aritmetica e geometria, ma anche in tutte quelle discipline che richiedono un approccio di tipo logico.

?Saper utilizzare Internet per divenire sempre più capaci di ricercare in modo corretto soluzioni ai problemi.

?Saper utilizzare software per la progettazione di oggetti

?Saper ascoltare ed esprimersi in modo chiaro e corretto.

?Esporre, argomentando, il proprio punto di vista nell'ottica di un confronto tra pari.

?Divenire capaci di autocorrezione e autovalutazione.

FASI OPERATIVE

La prima parte del monte ore (14) sarà dedicata, attraverso attività di tipo laboratoriale, al Problem Solving con riferimento alle modalità didattiche messe a punto dal Gruppo MT della prof. D. Lucangeli dell'Università di Padova.

Verranno approfondite con l'utilizzo di problemi autentici le sei fasi che i ragazzi devono imparare a seguire per una corretta risoluzione:

-comprensione del testo (ruolo guida della domanda, informazioni chiave ed informazioni inutili, diverse tipologie di dati, dati nascosti) 2 ore

-rappresentazione (strutturazione delle relazioni logiche tra i dati e la domanda attraverso schematizzazioni) 2 ore

- categorizzazione (capacità che, attraverso il riconoscimento delle somiglianze e delle differenze degli schemi risolutivi, consente di individuare come simili i problemi che si risolvono nello stesso modo) 2 ore

- piano di soluzione (elaborazione del piano di azione da seguire con corretta sequenza dei passaggi) 2 ore

-svolgimento (traduzione del piano in operazioni di calcolo concrete) 2 ore

-autovalutazione (come penso di aver svolto il problema, come mi sono sentito) 2 ore

- attività di verifica degli apprendimenti 2 ore

Nella seconda parte del monte ore (16) si svolgerà l'attività " Geometria: dalle figure piane alle figure solide" attraverso un laboratorio informatico di classe nel quale con l'utilizzo del software Sketch up si svilupperanno modelli tridimensionali partendo da figure piane. I modelli verranno poi stampati con l'utilizzo della stampante 3D in dotazione alla scuola, in modo che i ragazzi abbiano la possibilità di toccare con mano ciò che hanno progettato al computer.

Durante i primi 4 incontri per un totale di 8 ore si svolgeranno i seguenti argomenti :

- cosa è e come funziona la stampa 3D

- introduzione alla modellazione 3D computerizzata

- il software (liberamente scaricabile) Sketch up e i suoi comandi di base

- costruzione di poligoni, cerchi e loro estrusione per la generazione di solidi

- costruzione di solidi di rotazione

- costruzione di oggetti di uso comune con le forme geometriche apprese e loro stampa 3D

Negli ultimi 4 incontri per un totale di 8 ore, i ragazzi a piccolo gruppo dovranno progettare e modellare un oggetto a loro scelta utilizzando i comandi appresi; gli oggetti dopo la stampa, saranno inoltre elemento per la valutazione finale degli apprendimenti.

ATTEGGIAMENTI ATTESI DURANTE I LABORATORI

- Perseveranza, persuasione, attenzione, senso critico, condivisione e aiuto reciproco.



- Socializzare, sapersi relazionare con i compagni e fare gruppo con essi.
- Superare le proprie incertezze e scoprire doti nascoste.
- Collaborare attivamente col gruppo per ottenere un risultato comune.

RISULTATI ATTESI E COMPETENZE DI CITTADINANZA

- Imparare ad imparare.
- Comunicare, progettare, collaborare e partecipare.
- Individuare collegamenti e relazioni, acquisire e interpretare informazioni.
- Applicare il metodo del Problem Solving nella realtà quotidiana
- Argomentare le proprie scelte e i propri procedimenti logici per analizzare e successivamente risolvere situazioni problematiche.
- Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche rispettose delle idee degli altri.
- Sviluppare le proprie competenze informatiche
- Imparare ad utilizzare software di progettazione
- Imparare l'utilizzo della stampante 3D

MODALITÀ DI VERIFICA E CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione finale, terrà conto dell'osservazione e dei progressi dei ragazzi durante tutto il percorso svolto insieme. Elemento fondamentale per la valutazione degli apprendimenti sarà anche l'elaborato finale prodotto con la stampante 3D: i lavori dei ragazzi verranno inoltre mostrati durante gli eventi organizzati dall' Ente comunale.

COLLABORAZIONI

Questa attività sarà svolta con la collaborazione di esperti del Centro giovani del Comune di Scandiano che, al termine del pacchetto orario , continueranno una attività simile presso il loro Centro con i ragazzi interessati. I prodotti realizzati dai ragazzi (progetti e oggetti) verranno presentati in eventi organizzati dell'Ente comunale al fine di diffondere una sana cultura informatica tra i giovani (vedi ad esempio "Connessioni educative: per una nuova scuola digitale" evento di 6 giorni già alla sua seconda edizione).

Data inizio prevista	12/11/2018
Data fine prevista	15/05/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	REMM85401B
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: Problemi, figure e creazioni

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Vivere la matematica (BIS)

Dettagli modulo

Titolo modulo	Vivere la matematica (BIS)
Descrizione modulo	<p>STRUTTURA Il modulo è rivolto ad un gruppo di 25 studenti circa, preferibilmente di 3°, 4° e 5° classe di scuola primaria; sarà costituito da 15 lezioni da 2 ore ciascuna, con una frequenza di una volta alla settimana.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e sapere operare con i numeri naturali, relativi, razionali, decimali • Rafforzare le tecniche di calcolo orale e scritto, utilizzando molteplici strategie • Saper risolvere problemi concreti e di vita quotidiana attraverso la scelta di più percorsi utili • Conoscere, classificare, riprodurre figure geometriche piane e solide • Utilizzare il piano cartesiano • Saper stimare, misurare, confrontare, rimpicciolire, ingrandire • Utilizzare strumenti convenzionali e non per misurare • Essere in grado di leggere e rappresentare grafici e tabelle • Calcolare perimetri e aree <p>METODOLOGIE E CONTENUTI Gli studenti verranno accompagnati in un percorso dove ci saranno simulazioni di vita concreta (dalla compravendita, all'acquisto di immobili con calcoli di interesse, dalla costruzione di aquiloni di varie forme geometriche, alla recinzione di aiuole o orti, ecc.). Lo scopo del progetto sarà la molla concreta per l'apprendimento (LEARNING BY DOING), ogni studente si troverà di fronte a problemi concreti di vita quotidiana, sarà stimolato ad apprendere per portare a termine il progetto, si troverà di fronte a situazioni che per superarle dovrà: attivare strategie di calcolo orale o scritto, apprendere i principi della geometria, possedere capacità logiche e conoscenze dei numeri, fare stime, misurazioni, confronti, essere in grado di rimpicciolire o ingrandire, di utilizzare il piano cartesiano. Ogni ragazzo avrà la voglia di imparare per risolvere concretamente la situazione-stimolo che gli è stata proposta.</p> <p>I ragazzi che parteciperanno al progetto saranno divisi in gruppi di 3 o 4 componenti. A ciascun gruppo verrà data da risolvere una simulazione di vita concreta, ad ogni componente del gruppo verrà affidato un ruolo (ROLE PLAYNG) e attraverso scenette di vita del mondo degli adulti si conducono verso il problema da risolvere (PROBLEM POSING AND SOLVING).</p> <p>A questo punto i ragazzi si troveranno di fronte ad ostacoli da superare e, attraverso l'aiuto reciproco all'interno del proprio gruppo o attraverso la guida dell'insegnante,</p>



saranno stimolati ad apprendere tecniche aritmetiche o concetti matematici utili per arrivare alla conclusione del lavoro.

Il ruolo dell'insegnante è molto importante, gli si chiederà di:

- essere capace di creare situazioni stimolanti per ciascun gruppo
- creare durante l'intero percorso un clima sereno, collaborativo, in cui ognuno potrà dare il proprio contributo ed essere valorizzato
- essere in grado di risolvere o, ancora meglio, evitare conflitti all'interno dei gruppi
- essere supervisore e consigliere, cercando di lasciare fare il più possibile ai ragazzi (anche l'errore porta all'apprendimento).

LE METODOLOGIE CHE SI ATTIVERANNO PER L'INTERO PROGETTO SONO:

- La metodologia S.O.L.E. (Self Organized Learning Environment) che è un metodo educativo che incoraggia l'auto-apprendimento. I ragazzi vengono sottoposti a domande-stimolo e, divisi in piccoli gruppi e con l'ausilio di computer o altri device, li si incoraggia ad andare alla ricerca delle informazioni da condividere, alla fine della ricerca, con tutti gli altri gruppi del progetto.
- La metodologia Learning by doing cioè l'apprendimento attraverso il fare, l'operare, attraverso le azioni. Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di sapere come saper fare, pertanto i ragazzi prendono coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come le conoscenze possono essere utilizzate. Attraverso giochi di simulazione, i ragazzi dovranno perseguire un obiettivo concreto applicando le conoscenze e le abilità già in possesso e attivandosi per imparare tutto ciò che è necessario per raggiungere l'obiettivo. Dovrà trattarsi di obiettivi in grado di motivare e incuriosire ogni ragazzo. La finalità di questa metodologia è migliorare le strategie per imparare e l'imparare è inteso come comprendere e non memorizzare.

- La metodologia del Role Playing, cioè del gioco di ruolo in cui gli obiettivi sono di far emergere il ruolo di ogni studente in un piccolo gruppo, le norme comportamentali e ogni singola persona con la propria creatività e con le proprie capacità.

In un clima collaborativo, rilassato e accogliente si organizza l'attività che è divisa in 4 fasi:

- Attraverso scenette, interviste e discussioni si crea un clima sereno dove si fa emergere il problema da risolvere
- I ragazzi vengono invitati ad immedesimarsi in ruoli diversi e ad ipotizzare possibili soluzioni
- Si esce poi dai ruoli e dal gioco e si prendono le distanze
- Si analizza, si commenta e si discute di ciò che è avvenuto.

- La metodologia del Problem, Posing and Solving cioè il metodo della didattica per problemi che consente agli allievi di imparare a risolvere, con gradualità, problemi sempre più complessi che permettono loro di acquisire abilità cognitive di livello elevato.

Un problema può consistere in:

- una domanda che richiede una risposta precisa ed esauriente
- un quesito che richiede l'individuazione o la costruzione di regole e di procedure che soddisfino condizioni predefinite e consentano di risolvere il quesito stesso

I problemi non devono essere imposti, in modo direttivo, ma essere discussi e condivisi dal gruppo classe e/o nei piccoli gruppi.

I docenti assumono la funzione di guida metodologica, di assistenza e di consulenza per ciascun allievo o per il gruppo di alunni impegnato nella soluzione del problema.

Il docente svolge le funzioni di tutor.

Quando un allievo s'imbatte in un problema, inizialmente ne sa molto poco, ma potrà diventare esperto di quel particolare problema, formulando ipotesi risolutive, seppure inadeguate ed insoddisfacenti, criticando, rivedendo ed affinando le ipotesi stesse, dopo averle messe alla prova.

STRUMENTI

- LIM, pc, tablet
- Accesso a internet



- Righelli, squadre, goniometri, compassi
- Carte colorate, cartoncini, spago, listelli di legno, forbici, colla, ecc...
- Block notes, biro, matite, colori vari.

RISULTATI ATTESI

Ciò che ci si aspetta alla fine dell'intero progetto sono, ovviamente, un notevole miglioramento in ambito logico-matematico e il rinforzo degli obiettivi che ci siamo dati all'inizio del percorso. E' nostra convinzione che ciò possa accadere più facilmente se saremo riusciti a creare un ambiente sereno in cui i ragazzi potranno sentirsi a loro agio. La curiosità e la voglia di imparare dovranno essere stimolati a tal punto che ogni studente si sentirà invogliato e desideroso di frequentare regolarmente. Uno degli obiettivi più importanti è dare non solo la possibilità ai ragazzi di recuperare e migliorarsi, ma offrire loro l'opportunità di potenziare le proprie competenze.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Alla fine di ogni unità di apprendimento, cioè ogni 2 incontri, vengono esposti i percorsi di lavoro di ciascun gruppo a tutti gli altri studenti. Questo modo di condividere il percorso fatto dovrà essere dinamico, piuttosto rapido e interessante. Servirà a fare una prima verifica sul lavoro svolto e servirà a dare stimoli importanti per gli appuntamenti futuri. L'insegnante valuterà il percorso di ciascun gruppo sottolineando gli aspetti positivi e dando suggerimenti utili per il miglioramento. Non è utile in questo percorso dare valutazioni con voti o giudizi, è preferibile incoraggiare ciascun alunno a dare il meglio, far sentire la nostra stima, dare ad ognuno fiducia nei propri mezzi

Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	30/04/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	REEE85404G
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Vivere la matematica (BIS)

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

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Vivere la matematica



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Vivere la matematica
Descrizione modulo	<p>STRUTTURA</p> <p>Il modulo è rivolto ad un gruppo di 25 studenti circa, preferibilmente di 3°, 4° e 5° classe di scuola primaria; sarà costituito da 15 lezioni da 2 ore ciascuna, con una frequenza di una volta alla settimana.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e sapere operare con i numeri naturali, relativi, razionali, decimali • Rafforzare le tecniche di calcolo orale e scritto, utilizzando molteplici strategie • Saper risolvere problemi concreti e di vita quotidiana attraverso la scelta di più percorsi utili • Conoscere, classificare, riprodurre figure geometriche piane e solide • Utilizzare il piano cartesiano • Saper stimare, misurare, confrontare, rimpicciolire, ingrandire • Utilizzare strumenti convenzionali e non per misurare • Essere in grado di leggere e rappresentare grafici e tabelle • Calcolare perimetri e aree <p>METODOLOGIE E CONTENUTI</p> <p>Gli studenti verranno accompagnati in un percorso dove ci saranno simulazioni di vita concreta (dalla compravendita, all'acquisto di immobili con calcoli di interesse, dalla costruzione di aquiloni di varie forme geometriche, alla recinzione di aiuole o orti, ecc.). Lo scopo del progetto sarà la molla concreta per l'apprendimento (LEARNING BY DOING), ogni studente si troverà di fronte a problemi concreti di vita quotidiana, sarà stimolato ad apprendere per portare a termine il progetto, si troverà di fronte a situazioni che per superarle dovrà: attivare strategie di calcolo orale o scritto, apprendere i principi della geometria, possedere capacità logiche e conoscenze dei numeri, fare stime, misurazioni, confronti, essere in grado di rimpicciolire o ingrandire, di utilizzare il piano cartesiano. Ogni ragazzo avrà la voglia di imparare per risolvere concretamente la situazione-stimolo che gli è stata proposta.</p> <p>I ragazzi che parteciperanno al progetto saranno divisi in gruppi di 3 o 4 componenti. A ciascun gruppo verrà data da risolvere una simulazione di vita concreta, ad ogni componente del gruppo verrà affidato un ruolo (ROLE PLAYNG) e attraverso scenette di vita del mondo degli adulti si conducono verso il problema da risolvere (PROBLEM POSING AND SOLVING).</p> <p>A questo punto i ragazzi si troveranno di fronte ad ostacoli da superare e, attraverso l'aiuto reciproco all'interno del proprio gruppo o attraverso la guida dell'insegnante, saranno stimolati ad apprendere tecniche aritmetiche o concetti matematici utili per arrivare alla conclusione del lavoro.</p> <p>Il ruolo dell'insegnante è molto importante, gli si chiederà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • essere capace di creare situazioni stimolanti per ciascun gruppo • creare durante l'intero percorso un clima sereno, collaborativo, in cui ognuno potrà dare il proprio contributo ed essere valorizzato • essere in grado di risolvere o, ancora meglio, evitare conflitti all'interno dei gruppi • essere supervisore e consigliere, cercando di lasciare fare il più possibile ai ragazzi (anche l'errore porta all'apprendimento). <p>LE METODOLOGIE CHE SI ATTIVERANNO PER L'INTERO PROGETTO SONO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La metodologia S.O.L.E. (Self Organized Learning Environment) che è un metodo educativo che incoraggia l'auto-apprendimento. I ragazzi vengono sottoposti a domande-stimolo e, divisi in piccoli gruppi e con l'ausilio di computer o altri device, li si incoraggia ad andare alla ricerca delle informazioni da condividere, alla fine della ricerca, con tutti gli altri gruppi del progetto. • La metodologia Learning by doing cioè l'apprendimento attraverso il fare, l'operare,



attraverso le azioni. Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di sapere come saper fare, pertanto i ragazzi prendono coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come le conoscenze possono essere utilizzate. Attraverso giochi di simulazione, i ragazzi dovranno perseguire un obiettivo concreto applicando le conoscenze e le abilità già in possesso e attivandosi per imparare tutto ciò che è necessario per raggiungere l'obiettivo. Dovrà trattarsi di obiettivi in grado di motivare e incuriosire ogni ragazzo. La finalità di questa metodologia è migliorare le strategie per imparare e l'imparare è inteso come comprendere e non memorizzare.

• La metodologia del Role Playing, cioè del gioco di ruolo in cui gli obiettivi sono di far emergere il ruolo di ogni studente in un piccolo gruppo, le norme comportamentali e ogni singola persona con la propria creatività e con le proprie capacità.

In un clima collaborativo, rilassato e accogliente si organizza l'attività che è divisa in 4 fasi:

- Attraverso scenette, interviste e discussioni si crea un clima sereno dove si fa emergere il problema da risolvere
- I ragazzi vengono invitati ad immedesimarsi in ruoli diversi e ad ipotizzare possibili soluzioni
- Si esce poi dai ruoli e dal gioco e si prendono le distanze
- Si analizza, si commenta e si discute di ciò che è avvenuto.

• La metodologia del Problem Posing and Solving cioè il metodo della didattica per problemi che consente agli allievi di imparare a risolvere, con gradualità, problemi sempre più complessi che permettono loro di acquisire abilità cognitive di livello elevato.

Un problema può consistere in:

- una domanda che richiede una risposta precisa ed esauriente
- un quesito che richiede l'individuazione o la costruzione di regole e di procedure che soddisfino condizioni predefinite e consentano di risolvere il quesito stesso.

I problemi non devono essere imposti, in modo direttivo, ma essere discussi e condivisi dal gruppo classe e/o nei piccoli gruppi

I docenti assumono la funzione di guida metodologica, di assistenza e di consulenza per ciascun allievo o per il gruppo di alunni impegnato nella soluzione del problema.

Il docente svolge le funzioni di tutor.

Quando un allievo s'imbatte in un problema, inizialmente ne sa molto poco, ma potrà diventare esperto di quel particolare problema, formulando ipotesi risolutive, seppure inadeguate ed insoddisfacenti, criticando, rivedendo ed affinando le ipotesi stesse, dopo averle messe alla prova.

STRUMENTI

- LIM, pc, tablet
- Accesso a internet
- Righelli, squadre, goniometri, compassi
- Carte colorate, cartoncini, spago, listelli di legno, forbici, colla, ecc...
- Block notes, biro, matite, colori vari.

RISULTATI ATTESI

Ciò che ci si aspetta alla fine dell'intero progetto sono, ovviamente, un notevole miglioramento in ambito logico-matematico e il rinforzo degli obiettivi che ci siamo dati all'inizio del percorso. E' nostra convinzione che ciò possa accadere più facilmente se saremo riusciti a creare un ambiente sereno in cui i ragazzi potranno sentirsi a loro agio. La curiosità e la voglia di imparare dovranno essere stimolati a tal punto che ogni studente si sentirà invogliato e desideroso di frequentare regolarmente. Uno degli obiettivi più importanti è dare non solo la possibilità ai ragazzi di recuperare e migliorarsi, ma offrire loro l'opportunità di potenziare le proprie competenze.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Alla fine di ogni unità di apprendimento, cioè ogni 2 incontri, vengono esposti i percorsi di lavoro di ciascun gruppo a tutti gli altri studenti. Questo modo di condividere il percorso



	fatto dovrà essere dinamico, piuttosto rapido e interessante. Servirà a fare una prima verifica sul lavoro svolto e servirà a dare stimoli importanti per gli appuntamenti futuri. L'insegnante valuterà il percorso di ciascun gruppo sottolineando gli aspetti positivi e dando suggerimenti utili per il miglioramento. Non è utile in questo percorso dare valutazioni con voti o giudizi, è preferibile incoraggiare ciascun alunno a dare il meglio, far sentire la nostra stima, dare ad ognuno fiducia nei propri mezzi.
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	30/04/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	REEE85401C
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Vivere la matematica

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Promuovere le competenze di base per essere pienamente cittadini	€ 40.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 40.656,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35067)
Importo totale richiesto	€ 40.656,00
Num. Delibera collegio docenti	3833/A15e
Data Delibera collegio docenti	26/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	3850/A15d
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	27/04/2017 19:47:11
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Dire, fare, comunicare (parte prima)</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Dire, fare, comunicare (parte seconda)</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Illuminati da un raggio di SOLE – Dalle idee al testo: il giornalino!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Domande curiose, infinite risposte</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Domande curiose, infinite risposte (BIS)</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Problemi, figure e creazioni</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Vivere la matematica (BIS)</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 LAZZARO SPALLANZANI
(REIC85400A)

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Vivere la matematica</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Promuovere le competenze di base per essere pienamente cittadini"	€ 40.656,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 40.656,00	