



Candidatura N. 34902 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC FELTRE
Codice meccanografico	BLIC83300P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA A. FUSINATO 14
Provincia	BL
Comune	Feltre
CAP	32032
Telefono	0439885680
E-mail	BLIC83300P@istruzione.it
Sito web	www.comprensivofeltre.it
Numero alunni	1075
Plessi	BLAA83301G - VIGNUI BLAA83302L - ANZU' BLAA83303N - MUGNAI BLAA83304P - PASQUER BLAA83305Q - TOMO BLAA83306R - VELLAI BLEE83301R - "VITTORINO DA FELTRE" FELTRE BLEE83302T - FARRA BLEE83303V - OSPEDALE CIVILE BLEE83304X - FOEN BLEE833051 - MUGNAI BLMM83301Q - "GINO ROCCA" FELTRE



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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 34902 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Feltre a fumetti	€ 5.682,00
Lingua madre	Ad alta voce	€ 5.682,00
Matematica	Matematica....e non solo!	€ 10.764,00
Scienze	Scienza magica	€ 5.682,00
Lingua straniera	This is where I live	€ 10.764,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Teatro in lingua	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.256,00



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: POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE

Descrizione progetto	
	<p>In considerazione delle particolari esigenze della nostra realtà scolastica, il progetto che presentiamo prevede la realizzazione di laboratori pomeridiani che occupino i ragazzi in attività coinvolgenti, volte a stimolare la motivazione allo studio e nel contempo a sviluppare, consolidare e potenziare le loro competenze, nel rispetto delle attitudini individuali anche se in presenza di difficoltà di apprendimento per i motivi più disparati (alunni DSA, BES, L. 104/92, stranieri, ecc.). é prevista l'attivazione di sei moduli didattici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un modulo di matematica, che prevede la realizzazione di una 'brochure' promozionale del territorio locale. - Un modulo di scienze, finalizzato alla realizzazione di un laboratorio ludico - scientifico. - Due moduli di italiano, volti alla realizzazione di un fumetto sulla storia di Feltre e di un laboratorio di lettura espressiva. - Due moduli di lingua inglese, uno per la Scuola Primaria e uno per la Scuola Secondaria. Per la Scuola Primaria si prevede di realizzare una rappresentazione teatrale in lingua inglese, per la Scuola Secondaria un'attività di avviamento al CLILL e la predisposizione di quiz in lingua inglese relativi al territorio locale. <p>Per la realizzazione dei moduli verranno attuate collaborazioni a titolo oneroso con esperti nei vari settori e verranno coinvolti docenti in servizio.</p> <p>Le attività verranno realizzate per la maggior parte negli ambienti della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto con il supporto di esperti esterni, ma sono previste anche diverse uscite sul territorio in vari Enti pubblici o aziende.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



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)

Contesto di riferimento

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

Feltre, seconda città della Provincia di Belluno, occupa una posizione di rilievo per gli aspetti storico-culturali che la caratterizzano. La città e il territorio comunale sono situati in un'ampia conca delimitata da una zona pedemontana e montana, in cui il nucleo centrale urbano (città di Feltre) si espande in un'immediata periferia caratterizzata da quartieri densamente popolati con un'alta percentuale di famiglie straniere; vi sono poi una ventina di frazioni dislocate nella zona pedemontana. In passato a Feltre era fiorente il settore dell'artigianato, ora il substrato socio-economico è formato da una popolazione attiva impegnata principalmente nei settori secondario e terziario, anche se negli ultimi anni si è assistito ad una rivalutazione dei prodotti agroalimentari tipici, con il conseguente rilancio del settore primario. In tale contesto sono presenti diversi plessi di scuola dell'Infanzia e Primaria variamente dislocati e una grande Scuola Secondaria di 1° gr., ma un servizio di trasporto pubblico poco diffuso che complica la partecipazione delle scuole e degli alunni alle manifestazioni presenti sul territorio determinando una percentuale di rinunce. L'Istituto è frequentato da molti studenti con bisogni educativi speciali tra i quali si rileva un'alta percentuale di alunni stranieri.



Obiettivi del progetto

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

- Sviluppare capacità di analisi a fronte di situazioni problematiche;
- Sviluppare ragionamenti logici sequenziali;
- Analizzare in maniera razionale i problemi;
- Compiere delle scelte positive ed efficaci;
- Attivare le competenze del pensiero critico, la creatività, la comunicazione e la collaborazione stimolando la curiosità e le iniziative personali;
- Promuovere interventi coerenti con gli specifici bisogni degli alunni in sinergia con le risorse già esistenti, all'interno e all'esterno delle istituzioni scolastiche;
- Promuovere il dialogo, lo scambio di esperienze e la convivenza costruttiva tra soggetti provenienti da ambienti culturali diversi;
- Sviluppare la capacità di osservare situazioni, fatti e fenomeni;
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo;
- Abituare gli alunni ai diversi linguaggi e alle tecniche multimediali;
- Acquisire apprendimenti formali attraverso il metodo induttivo valorizzando le esperienze.
- Diffondere l'abitudine alla ricerca;
- Attuare un approccio interdisciplinare;
- Ampliare l'offerta formativa attraverso una metodologia laboratoriale;
- Sensibilizzare gli allievi sul tema dei beni ambientali e culturali al fine di maturare responsabilità verso il bene comune;
- Conoscere e raccontare il territorio dal punto di vista storico – artistico, con linguaggi espressivi diversi;
- Rendere consapevoli gli alunni della sovrapposizione tra la storia e la cultura nazionale e la dignità delle tante storie locali di cui è fatto il nostro Paese.

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

I moduli del progetto abbracciano diverse aree disciplinari che spaziano dall'ambito linguistico all'ambito logico-matematico.

Pertanto i corsisti avranno l'opportunità di partecipare ad azioni di:

recupero nelle discipline dove sono state evidenziate quelle carenze messe in luce dalle osservazioni sistematiche e dalle valutazioni periodiche.

potenziamento ed approfondimento nel caso di spiccato interesse rilevato nell'ambito delle attività di orientamento.

Inoltre si intende assecondare la richiesta di approfondimento del codice linguistico sul piano pratico e comunicativo, venendo incontro ad un interesse di uso della lingua straniera da un punto di vista veicolare per un eventuale scambio di conoscenze, di esperienze culturali dal vivo.

Le attività proposte esulano dalle metodologie tradizionali e trasmissive e sono pertanto rivolte anche ai ragazzi più deboli sul versante della motivazione come hanno rilevato le azioni di autovalutazione messe in atto dall'Istituto.

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.

Negli ultimi anni le scuole del nostro Istituto, in particolare la Scuola Secondaria di Primo Grado, sono state teatro di numerose attività pomeridiane, curricolari e non.

L'attivazione di classi a tempo prolungato, l'istituzione dei corsi di strumento musicale, il coinvolgimento di alunni in attività sportive o di recupero/potenziamento nelle varie discipline da un lato e lo svolgimento di attività di aggiornamento e formazione, gruppi di lavoro e corsi per adulti dall'altro, hanno fatto sì che la scuola abbia da tempo elaborato formule organizzativo-didattiche consolidate:

- flessibilità oraria del personale scolastico;
- collaborazione con gli Enti territoriali, in particolare con il Comune per il riscaldamento degli ambienti;
- collaborazioni e convenzioni con realtà del territorio (associazioni sportive e culturali).

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.*

Nel progetto potranno essere coinvolti diversi Enti, aziende ed esperti del territorio locale e regionale.

In particolare per i moduli di matematica e scienze si potrebbero avere collaborazioni con:

Esperti della Casa Editrice Erickson;

Ente Parco Dolomiti Bellunesi;

Istituto Minerario di Agordo;

Docenti dell' Università Ca' Foscari di Venezia;

Aziende agro – alimentari del territorio (Lattebusche);

Progetto 'Pitecum';

Istituto Agrario di Feltre;

Altri istituti del territorio.

Per i moduli di lingua madre con:

Guide turistiche esperte della città di Feltre;

Fumettista diplomato alla Scuola internazionale di Comics Accademia delle Arti Figurative e Digitali;

Comune di Feltre;

Polo museale feltrino;

Direttore artistico TIB teatro di Belluno;

Associazione 'Centro Libro Parlato';

Associazione 'Bizzarri lettori'.

Per i moduli di inglese con:

New Cambridge Institute - Feltre

Le collaborazioni consisteranno in visite guidate al territorio circostante, visite ad aziende ed enti provinciali e regionali, seminari e laboratori con personale esperto.



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.

Nell'attuazione del progetto si intende ridurre al minimo la presenza di lezioni frontali, privilegiando il lavoro nei laboratori specifici e strategie didattiche maggiormente coinvolgenti quali i *problem solving* e la *flipped classroom*, che permettono di condurre gli allievi verso la ricerca con prove empiriche ed applicazioni pratiche.

Si farà uso dei laboratori di informatica e di scienze, mentre in aula verranno usate le Lavagne Interattive Multimediali e si cercherà di mettere, di volta in volta, il discente in possesso degli strumenti più idonei ai risultati da raggiungere.

Particolare importanza rivestiranno inoltre le operazioni di *scaffolding* messe in atto da parte dei docenti, ovvero la struttura di supporto che l'insegnante usa per sostenere gli alunni durante l'apprendimento: struttura che verrà via via alleggerita man mano che gli alunni diventeranno più esperti nell'affrontare il compito.

Per quanto riguarda le modalità di lavoro, per sollecitare la maggiore autonomia da parte degli alunni si darà spazio particolarmente ampio al lavoro di coppia o piccolo gruppo e al *peer tutoring*.

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.

Nel nostro Istituto vi sono diversi progetti che hanno caratteristiche comuni ai moduli proposti, come si può vedere nell'apposita sezione dei progetti collegati.

In particolare i moduli d'italiano e matematica, 'Feltre a fumetti' e 'problem solving', si pongono in diretta continuità con il progetto d'Istituto 'conosci la tua vallata' che pone l'obiettivo di far conoscere agli alunni il territorio circostante. I moduli in particolare cercheranno di approfondire quegli aspetti storici, culturali e naturalistici che il nostro Istituto non può approfondire per questioni logistiche ed economiche.

Inoltre da un paio d'anni abbiamo intrapreso un percorso di avviamento alla pratica teatrale, tramite il progetto 'fare teatro' che si collega al modulo 'teatro in lingua'.

Per quanto riguarda i progetti finanziati con altre azioni PON - FSE, il nostro Istituto ha già usufruito di tali finanziamenti. In particolare per questo e gli altri eventuali progetti PON verranno utilizzati gli strumenti digitali ottenuti con i finanziamenti dell'avviso PON 9035/2015.



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.

Le caratteristiche di inclusività del progetto risiedono nelle metodologie dei moduli e nella scelta dei destinatari del progetto. Come specificato verranno utilizzate, tra le altre, pratiche di lavoro come il “*cooperative learning*” e il “*tutoring peer to peer*”. Tali modalità favoriscono fortemente l'inclusione degli alunni in difficoltà, in particolare cognitiva o linguistica o di relazione. In esse infatti l'insegnante assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore dei lavori, fissando un “ambiente di apprendimento” in cui gli studenti, incitati da un clima relazionale positivo, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo cooperativo, conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di ognuno.

Per quanto riguarda gli alunni destinatari del progetto, saranno scelti in maggioranza tra quelli che beneficiano in particolare modo delle suddette pratiche e cioè alunni in difficoltà di apprendimento, con problemi di comprensione della lingua italiana per differenza culturale, alunni BES o con diagnosi di DSA o L. 104/92, demotivati e con disaffezione allo studio. Non verranno tralasciati alunni che non fanno parte di queste categorie e che ottengono buoni risultati scolastici poiché il progetto presenterebbe l'occasione di applicare strategie che non sempre si usano nella didattica quotidiana e quindi potrebbe essere un'opportunità di sviluppo, consolidamento e/o potenziamento delle competenze di base per ogni tipo di alunno.

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.

Durante ogni modulo, vi saranno momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzioni. A tal fine saranno predisposte delle bacheche virtuali formulate attraverso software specifici (come ad esempio google for application, Trello), nelle quali docenti e studenti potranno confrontarsi e registrare le proprie osservazioni in un processo di valutazione e autovalutazione.

Tali momenti sono indicatori importanti di verifica della consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto. Una valutazione sarà data anche alla qualità delle soluzioni trovate dai gruppi di lavoro.

Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo, saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.

Alle fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali criticità emerse che verranno pubblicati sul sito della Scuola. La valutazione degli impatti previsti sui destinatari avverrà attraverso osservazioni sistematiche dirette in itinere e finali utilizzando bacheche virtuali e questionari di gradimento pubblicati sul sito della Scuola, I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.



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, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e nella rete locale e provinciale delle scuole. Si prenderanno contatti con le testate giornalistiche locali per la pubblicazione di articoli inerenti al progetto.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto. Inoltre gli alunni partecipanti ai percorsi attivati potranno essere coinvolti in attività di tutoring peer to peer nelle quali condivideranno le competenze acquisite nel corso del progetto anche con i compagni che non hanno partecipato alle azioni attuate nel progetto.

I materiali visivi, grafici, multimediali prodotti potranno essere riutilizzati per altre attività didattiche dell'Istituto, dalle altre scuole della rete e dagli Enti presenti nel territorio.

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.

Gli studenti saranno parte attiva e creativa durante le diverse fasi della progettazione e della realizzazione di ogni singolo modulo previsto. Inoltre saranno coinvolti direttamente nell'ideazione e concretizzazione degli artefatti finali (brochure di promozione del territorio, fumetto sulla storia della città di Feltre, quiz in lingua inglese volti ad una migliore conoscenza della realtà locale, esperimenti di scienze e sito di archiviazione degli stessi, video sulle esperienze teatrali).

I genitori potranno seguire le attività in fieri, partecipando direttamente o attraverso il sito della scuola, le bacheche virtuali di cui ai punti precedenti e potranno commentare, porre domande, dare suggerimenti e offrire la loro esperienza.

Alla fine del progetto verrà organizzato un momento d'incontro per la presentazione dei prodotti finali, a cui saranno invitati i genitori e le autorità locali.



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
"Do you speak English?"	Area lingue straniere	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Alla scoperta del fiume Piave	Area abilità logico - linguist	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Andiamo a teatro	Area 'Espressione: Arte - Musi	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Conosci la tua vallata (Conosci la tua città)	Area "storia e storie"	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Fare teatro	Area "Espressione: Arte - Musi	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Guerre di ieri, guerre di oggi.	Area abilità logico - linguist	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Insieme si conta di più	Abilità logico-matematiche	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Laboratorio per un metodo di studio individuale	Area abilità logico - linguist	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Quando il Montello era un frondoso mare	Area abilità logico - linguist	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Sfida all'ultima pagina	Area abilità logico - linguist	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Storie di migranti. Migrazioni di ieri, migrazioni di oggi.	Area "storia e storie"	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Teatro in lingua	Area lingue straniere	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Interventi sugli argomenti del modulo. Consulenze varie. Visite e uscite didattiche		Esperti Casa Editrice Erickson Ente Parco Dolomiti Bellunesi Istituto Minerario di Agordo Docenti dell' Università Ca' Foscari di Venezia Aziende del territorio Progetto "Pitecum" Istituto Agrario di Feltre Altri istituti del territorio.				



Introduzione alla storia di Feltre		Guida turistica della città di Feltre Fumettista diplomato alla Scuola internazionale di Comics accademia della arti figurative e digitali. Comune di Feltre Polo museale feltrino.				
Letture espressive ad alta voce.		Direttore artistico TIB teatro di Belluno Associazione "Centro Libro Parlato" Associazione "Bizzarri lettori".				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Feltre a fumetti	€ 5.682,00
Ad alta voce	€ 5.682,00
Matematica....e non solo!	€ 10.764,00
Scienza magica	€ 5.682,00
This is where I live	€ 10.764,00
Teatro in lingua	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.256,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Feltre a fumetti

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Feltre a fumetti



Descrizione modulo	<p>Struttura: 2 ore teoriche su alcuni eventi della storia di Feltre, 15 ore di avviamento al disegno, 13 ore per la realizzazione del fumetto.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la storia di Feltre; - Utilizzare risorse ambientali e culturali locali; - Introdurre il linguaggio e la tecnica del fumetto; - Ideare, progettare e realizzare una 'storytelling' sul periodo storico prescelto; - Favorire la socializzazione e la capacità di lavorare in gruppo apportando contributi personali. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studio degli eventi storici prescelti; - Tecniche del fumetto (inquadratura, campo lungo, figura intera, piano americano, ecc.); - Linguaggio del fumetto (onomatopée, dialoghi, baloon, ecc.); - Principi basilari nell'uso di alcuni software (Photoshop). <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezione dialogata; - Lavoro di gruppo; - Brainstorming; - Cooperative learning; - Peer tutoring; - Storytelling; - Uso di software. <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipazione attiva; - Collaborazione e condivisione nel lavoro di gruppo. - Miglioramento della motivazione; - Acquisizione del senso di appartenenza alla comunità; - Consapevolezza delle proprie inclinazioni e competenze. <p>Modalità di verifica e valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione in itinere di interesse e partecipazione alle attività proposte; - Elaborati individuali e di gruppo in formato cartaceo e digitale; - Risposte a questionari.
Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BLMM83301Q
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Feltre a fumetti

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €



	TOTALE					5.682,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Ad alta voce

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ad alta voce
Descrizione modulo	<p>Struttura: 5 ore teoriche su tecniche di respirazione e recitazione, 10 ore di lettura analisi e comprensione di diverse tipologie testuali, 15 ore pratiche di lettura recitata.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - leggere in modo espressivo adeguando il tono di voce al contenuto del testo e rispettando i ritmi narrativi; - acquisire consapevolezza della propria individualità; - attivare la creatività personale attraverso il fantastico e l'immaginario; - conoscere la grammatica dell'arte del teatro e sviluppare capacità nella recitazione; - prendere coscienza delle proprie emozioni e saperle rielaborare. <p>Destinatari:</p> <p>Alunni con limitato rendimento scolastico, con limitati livelli di competenze, a rischio di abbandono del percorso scolastico, alunni con problemi di comprensione della lingua italiana per differenze culturali, alunni con buoni livelli di competenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensione della struttura delle tipologie testuali prescelte e delle relative tematiche; - Analisi dei testi utilizzati; - Esercizi di lettura silenziosa ed espressiva; - Creazione di una registrazione audio/video dell'attività svolta; - Realizzazione di un 'Diario di bordo' sulle attività. <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezione dialogata; - Lavoro di gruppo; - Cooperative learning; - Peer tutoring; - Uso di tecnologie didattiche digitali e analogiche. - Attività ludiche (drama catching) per potenziare la conoscenza di sé. <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipazione attiva; - Collaborazione e condivisione nel lavoro di gruppo; - Miglioramento della motivazione; - Consapevolezza dell'uso espressivo della propria voce; - Educazione all'ascolto; - Consapevolezza della capacità di suscitare emozioni; - Miglioramento della capacità di dizione. <p>Modalità di verifica e valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione in itinere di interesse e partecipazione alle attività proposte; - Risposte a questionari. - Valutazione del diario di bordo.
Data inizio prevista	22/09/2017
Data fine prevista	26/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BLMM83301Q



Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ad alta voce

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Matematica....e non solo!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica....e non solo!
Descrizione modulo	<p>PREMESSA: Il problema solving è un approccio didattico che sviluppa sul piano psicologico, comportamentale ed operativo, l'abilità nella risoluzione dei problemi. Tali abilità non sono pertinenti solo all'area logico-matematica ma sono essenziali nella risoluzione di tutte le situazioni problematiche. Per questo motivo è stata scelta, come fase conclusiva del progetto, l'elaborazione di una brochure di promozione del territorio (compito di realtà). Siamo consapevoli che le competenze metacognitive sono di fondamentale importanza per applicare con successo le strategie del problema solving poiché un ragazzo capace di individuare il tipo di ragionamento a cui è più portato sarà in grado di scegliere per sé la strategia migliore e di elaborare un pensiero creativo e produttivo.</p> <p>DESTINATARI: alunni di prima secondaria 1° grado.</p> <p>STRUTTURA: Prima fase: analisi dei diversi stili cognitivi dei ragazzi, per poter intervenire in modo più specifico sulle particolarità di ciascuno e renderli consapevoli del proprio personale modo di apprendere, per gestire efficacemente il proprio apprendimento sia a livello individuale che di gruppo; Seconda fase: proposta di attività di Problem Solving (analisi di situazioni problematiche strettamente legate con la realtà quotidiana, attraverso cui l'alunno potrà ricercare dati e informazioni, fare stime e calcoli, formulare ipotesi risolutive, proporre soluzioni e prendere decisioni. L'allievo potrà, attraverso tale attività, scoprire ed acquisire in modo autonomo, conoscenze nuove) Terza fase: il compito di realtà consisterà nella realizzazione di una brochure di promozione del territorio, inserendosi nel progetto previsto dal PTOF d'Istituto 'Conosci la tua vallata', e nell'organizzazione di un evento al quale parteciperanno i genitori, in occasione del quale gli alunni saranno protagonisti della presentazione dell'artefatto</p>



	<p>prodotto. Quest'ultima fase sarà oggetto di valutazione da parte dei docenti.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO - FORMATIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - recupero delle abilità e delle conoscenze di base; - aumento della percezione di autoefficacia degli alunni; - sviluppo della capacità di ricercare e valutare le informazioni; - potenziamento delle seguenti competenze: identificare, individuare, valutare, organizzare, utilizzare e comunicare le informazioni; - potenziamento dell'utilizzo delle tecnologie digitali; - analisi di situazioni problematiche ed attuazione di procedure di risoluzione delle stesse; - astrazione di caratteristiche generali e loro trasferimento a nuovi contesti; - risoluzione di situazioni problematiche che richiedono l'applicazione di uno o più percorsi operativi; - disegno di figure geometriche e costruzione di modelli materiali, anche nello spazio; - classificazione di numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà; - conoscenza del territorio, delle sue peculiarità e problematicità. <p>CONTENUTI: percorsi per la strutturazione delle conoscenze e del loro utilizzo (test di Cornoldi sugli stili di apprendimento), numeri, spazio e figure, tabelle e grafici, risoluzione di problemi, conoscenza del territorio.</p> <p>METODOLOGIA: APS applicazione del PS in situazioni reali , DMAIC (Define, Measure, Analyze, Improve and Control), Brain storming, Flipped Classroom, Problem Solving, didattica laboratoriale, ricerca - azione, tutoring peer to peer, coding, compito di realtà, mastering learning, studio di caso.</p> <p>STRUMENTI E MEZZI</p> <p>Gli strumenti digitali e tecnologici accompagneranno le attività del progetto in ognuna delle fasi di lavoro previste con gli alunni. Verranno utilizzati il pc con software vari per l'esecuzione di esercizi interattivi predisposti dall'insegnante, la rielaborazione dei materiali, l'elaborazione dei materiali finali.</p> <p>I mezzi utilizzati potranno essere, a seconda delle attività progettate: videocamera o altri strumenti per la registrazione audio e video, scanner, fotocamera digitale, cartelloni, disegni, mappe e grafici, testi scritti.</p> <p>RISULTATI ATTESI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo e consolidamento delle competenze di base al fine di garantire il successo formativo di tutti gli studenti, anche di quelli con maggiori difficoltà nel metodo. - Miglioramento della motivazione, dell'autostima dei ragazzi. - Miglioramento degli esiti degli alunni, riducendo la concentrazione eccessiva nelle fasce più basse. - Miglioramento dei risultati della prova INVALSI di matematica. <p>MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - autovalutazione da parte dei ragazzi attraverso dei questionari di fine lavoro; - osservazioni sistematiche durante il percorso, anche sulla curiosità, l'iniziativa, l'inventiva...dimostrati; - valutazione in itinere delle diverse attività proposte; - valutazione finale dell'artefatto prodotto e della sua presentazione alle famiglie attraverso una griglia adeguatamente strutturata.
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	30/09/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BLMM83301Q
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica....e non solo!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: Scienza magica

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Scienza magica



**Descrizione
modulo**

PREMESSA:

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo conclusioni che siano basate su fatti comprovati. L'obiettivo principale del modulo è avviare gli alunni a una valida conoscenza dei fenomeni scientifici e, nel caso specifico, di elementi di fisica, chimica, biologia e scienze della Terra attraverso la creazione di un laboratorio inteso come "luogo ludico di ricerca e sperimentazione". L'approccio laboratoriale infatti stimola la curiosità innata dei ragazzi anche di quelli poco motivati. Prima di essere "ambiente", il laboratorio è uno "spazio mentale attrezzato", una forma mentis, un modo di interagire con la realtà per comprenderla e/o per cambiarla. Nello "spazio" del laboratorio si può ambientare e realizzare la mediazione didattica più efficace alla personalizzazione dei percorsi di studio per ciascun alunno, che conduce, attraverso un percorso induttivo esperienziale, al raggiungimento di conoscenze che si concretizzano in competenze spendibili.

DESTINATARI:

Allievi di seconda e terza secondaria 1° grado.

TARGET :

Allievi con bassi livelli di competenze; allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio; DSA, BES e L. 104/92. Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare. Allievi con esiti scolastici positivi ma con problemi relazionali.

STRUTTURA:

Prima fase:

- Attraverso un'attività di cooperative learning si cercherà di rispondere alla domanda: "Cosa è il metodo scientifico?". Verranno selezionate alcune domande-stimolo, situazioni problematiche utili per mobilitare dinamiche cognitive interessanti e per predisporre attività di ricerca-sperimentazione.

Seconda fase :

- lavori di gruppo per la comprensione e realizzazione degli esperimenti didattici;
- progettazione e realizzazione di brevi video di comunicazione degli esperimenti scientifici e delle attività laboratoriali; videointerviste; presentazioni multimediali inerenti il tema trattato .

- Predisposizione, mediante un generatore online, di un quiz scientifico riepilogativo .

Terza fase:

- I materiali ed i video prodotti verranno pubblicati in un sito web, appositamente predisposto, aggiornabile e personalizzabile secondo le esigenze specifiche e consultabile da tutti gli utenti della Scuola.

OBIETTIVI DIDATTICO - FORMATIVI:

- Recuperare le abilità e le conoscenze di base confutando eventuali misconoscenze scientifiche.

- Sviluppare la capacità di ricercare, analizzare, interpretare, valutare e comunicare i dati e le informazioni.

- Potenziare l'utilizzo delle tecnologie digitali.

- Dare la possibilità a tutti gli alunni, anche ai meno motivati, di dare maggior spazio all'esercizio dell'operatività al fine di recuperare interesse e profitto.

- Creare, attraverso le attività di laboratorio, quelle strategie che promuovono l'interesse per la materia;

- Favorire l'attività di laboratorio, inteso come luogo in cui si confrontano idee, si progettano e si realizzano esperienze, si costruisce una conoscenza condivisa.

- Avvicinare gli studenti all'ambiente, alla Natura, e portarli verso la comprensione del metodo scientifico.

- Passare dalla teoria alla sperimentazione scientifica, attraverso l'osservazione dei fenomeni partendo da quelli più semplici per arrivare a quelli un poco più complessi.

- Acquisire una corretta metodologia di ricerca sperimentale .

- Sviluppare comportamenti responsabili, ispirati alla conoscenza della legalità e della sostenibilità ambientale.

CONTENUTI:

Ai ragazzi verranno proposti un numero limitato di focus tematici (che comprendano



tematiche relative ai vari ambiti scientifici) sui quali animare semplici esperienze di laboratorio scientifico utilizzando materiali di facile reperimento. I contenuti possono essere raggruppati in tre titoli:

1. Fenomeni fisici e chimici;
2. Ambienti e cicli naturali;
3. Organismi: piante, animali e uomo;

METODOLOGIA

Issues-based learning (Apprendimento basato su problemi) • Inquiry learning • Active learning ; Verranno utilizzate anche altre metodologie quali : Brain storming, Flipped Classroom, Problem Solving, didattica laboratoriale, ricerca - azione, tutoring peer to peer, compito di realtà, mastering learning, studio di caso

STRUMENTI E MEZZI

Cercare di coinvolgere i ragazzi in tutte le fasi del lavoro (progettazione, realizzazione dell'esperienza, verifica ed interpretazione dei risultati), programmando lo svolgimento di attività in piccoli gruppi.

Integrare l'attività di laboratorio con la discussione, prevedendo una continua interazione tra momenti pratici ed esplorativi e momenti in cui attraverso il confronto e la condivisione di idee i ragazzi elaborano nuove ipotesi interpretative

Gli strumenti digitali e tecnologici accompagneranno le attività del progetto in ognuna delle fasi di lavoro previste con gli alunni.

I mezzi utilizzati potranno essere, a seconda delle attività progettate : pc con software vari videocamera o altri strumenti per la registrazione audio e video, scanner, fotocamera digitale, cartelloni, disegni, mappe e grafici, testi scritti, materiali di facile consumo ; microscopio e altri strumenti tecnico-scientifici.

Per ottimizzare le opportunità formative e di ricerca didattica ci si potrà avvalere delle strutture presenti sul territorio presso scuole, centri didattici, parchi naturali, musei, orti botanici, ecc..

RISULTATI ATTESI:

- far acquisire un metodo di ricerca applicabile ad una vasta gamma di situazioni anche di carattere non scientifico;
- incentivare l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.
- migliorare la motivazione e l'autostima dei ragazzi;
- migliorare gli esiti degli alunni, riducendo la concentrazione eccessiva nelle fasce più basse;
- Far emergere (e valorizzare) ciò che i ragazzi già sanno per favorire, attraverso la rielaborazione di idee preesistenti, il graduale sviluppo di conoscenze.
- Riconoscere il ruolo trasversale delle scienze per la comprensione delle problematiche complesse legate ai cambiamenti in atto nella nostra società.
- Valorizzare la scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.

MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE:

- autovalutazione da parte dei ragazzi attraverso dei questionari di fine lavoro;
- osservazioni sistematiche durante il percorso, anche sulla curiosità, l'iniziativa, l'inventiva...dimostrati;
- valutazione in itinere delle diverse attività proposte;
- correzione e valutazione delle relazioni sulle attività di laboratorio;
- valutazione finale dell'artefatto prodotto attraverso una griglia adeguatamente strutturata.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	BLMM83301Q
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scienza magica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: This is where I live

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Titolo modulo	This is where I live
Descrizione modulo	<p>Il modulo "This is where I live" ha come temi di fondo la conoscenza del territorio ed il potenziamento delle competenze in lingua inglese. Si tratta di attività task oriented, in quanto si intende arrivare alla creazione da parte dei ragazzi di un prodotto finale. Il gruppo di alunni partecipanti si confronterà con contenuti in lingua italiana o in lingua inglese e realizzerà materiali digitali in lingua inglese.</p> <p>La realizzazione di materiali digitali quali giochi ed attività interattive, a misura di ragazzo, oltre ad accrescere la motivazione, contribuirà a veicolare in modo dinamico le conoscenze acquisite.</p> <p>Le attività del modulo si realizzano quindi in tre fasi:</p> <p>a- l'acquisizione dei contenuti b- la realizzazione dei materiali c- la condivisione</p> <p>Fase a- I contenuti della prima fase sono testi autentici in lingua inglese recuperati da siti internet, guide turistiche, selezionati ed eventualmente adattati dall'insegnante, nonché testi in lingua italiana o immagini (fotografie filmati), anche prodotti da altri alunni nel corso delle attività legate alla conoscenza del territorio, svolte nell'ambito del progetto "Conosci la tua vallata", facente parte del piano dell'offerta formativa dell'istituto.</p> <p>Fase b – dopo essersi confrontati con i materiali forniti, anche in modo autonomo i ragazzi procedono ad allestire quiz, giochi e altre attività interattive da sottoporre ai loro compagni, secondo modalità tipiche della flipped classroom. I materiali prodotti in questa fase sono soprattutto giochi interattivi digitali, creati con applicazioni gratuite (es. Hot potatoes, Quiz Faber, JClick) oppure con editor di testo o strumenti di presentazione.</p> <p>Fase c. Gli alunni condividono quanto prodotto all'interno del gruppo oppure con gli altri alunni della scuola, ma anche con coetanei stranieri per mezzo di scambi interculturali (e-twinning., ...).</p> <p>Il modulo è rivolto ad alunni di scuola secondaria con un livello medio di competenza nella lingua inglese collocabile tra il livello A1 e il livello A2 del QCER, ovvero ad alunni in grado di cogliere le informazioni principali in testi letti od ascoltati, se il linguaggio utilizzato è</p>



semplice, e di interagire con domanda/risposta per chiedere o dare informazioni in riferimento a tali testi; gli alunni coinvolti inoltre sanno usare il computer per cercare informazioni in rete e per scrivere, utilizzando i programmi di videoscrittura, di calcolo e di presentazione.

Finalità e obiettivi del Progetto (disciplinari, linguistici, trasversali, digitali ecc.)

Finalità principale del progetto è quella di portare gli alunni a saper interagire in lingua inglese per far conoscere a loro coetanei stranieri la realtà territoriale in cui vivono.

Obiettivi linguistici

Ascolto:

-comprendere gli elementi principali di un brano in cui si parli dell'ambiente circostante e se ne descrivano le caratteristiche.

Letture:

-ricavare informazioni da un testo autentico, ad esempio tratto da guide turistiche e siti internet, eventualmente adattato da parte dell'insegnante

Produzione orale:

-parlare della propria città, descrivendo gli elementi che ci circondano, indicando la loro collocazione e dando informazioni su di essi

Produzione scritta:

-scrivere brevi testi per parlare del luogo in cui si vive a coetanei che non parlano la lingua italiana

-produrre semplici questionari e giochi linguistici (cruciverba, cloze,...) sugli argomenti trattati

Interazione:

-chiedere e dare semplici informazioni sul luogo in cui si vive, anche sotto forma di domande e risposte su modello dato

Strategie metodologiche

Nella scelta della metodologia CLIL da utilizzare si è tenuto conto

-dell'importanza dell'uso di strumenti e materiali digitali nelle attività

-della necessità di arrivare alla creazione da parte dei ragazzi di un prodotto finale, sempre di natura digitale

Per questo motivo il progetto si svilupperà in attività task oriented. Questo permetterà di tenere sotto stretto controllo le competenze in ingresso e in uscita, oltre a facilitare l'utilizzo della lingua veicolare in contesti autentici, reali o simulati.

Per quanto riguarda le modalità di lavoro, per sollecitare la maggiore autonomia da parte degli alunni si darà spazio particolarmente ampio al lavoro di coppia o piccolo gruppo e al peer tutoring, ovviamente oltre alle attività laboratoriali necessarie per la produzione dei materiali.

Mezzi e Strumenti

Gli strumenti digitali e tecnologici accompagneranno le attività del progetto in ognuna delle fasi di lavoro previste con gli alunni. In particolare verrà utilizzata la Lavagna Interattiva multimediale in classe per

-la presentazione dei contenuti (testi – immagini – video...)

-la ricerca in internet di materiali di approfondimento

-l'analisi e la rielaborazione collaborativa (brainstorming, mappe, labelling...)

Gli alunni lavoreranno individualmente, in coppia e in piccolo gruppo in laboratorio informatico, usando il computer per

-l'esecuzione di esercizi interattivi predisposti dall'insegnante

-la rielaborazione dei materiali (produzione di riassunti, presentazioni, mappe, nuovi esercizi interattivi)

-l'elaborazione dei materiali finali

Per la produzione autonoma dei materiali verranno usati anche

-videocamera o altri strumenti per la registrazione audio e video

-scanner

-fotocamera digitale

Verranno comunque utilizzate altre forme di visualizzazione o produzione di materiali cartacei, quali:

-cartelloni

-disegni



-mappe e grafici

-testi scritti

Innovatività e riproducibilità del Progetto

Tra le caratteristiche che rendono maggiormente innovativo questo progetto c'è innanzitutto il ruolo che si trovano a svolgere gli alunni che producono i materiali digitali. Essi infatti si pongono nell'ottica non del discente, quanto piuttosto del facilitatore, se non addirittura del docente che sceglie e prepara i materiali, prima per trasmettere i contenuti, e poi per testare l'avvenuta conoscenza. Per operare una tale rivoluzione copernicana, l'alunno andrà a rafforzare le proprie conoscenze disciplinari, così come le proprie abilità linguistiche ad un alto livello di competenza (cfr. il concetto di "Cognitive Academic Language Proficiency" di Cummins - CALP).

Il progetto è altamente riproducibile, sia perché gli alunni potranno applicare le competenze apprese in altri contesti ed adoperarsi per la creazione di simili materiali digitali per altre tematiche e discipline, sia perché a loro volta altri alunni, ai quali i compagni avranno sottoposto il loro lavoro, potranno trasformarsi in nuovi "creatori" di materiali e diffondere in tal modo la buona pratica, anche in virtù dell'alto grado di motivazione che ci si aspetta di ottenere.

Tecnologie utilizzate e loro impiego nello sviluppo del progetto

Nella fase di input ed esercitazione: utilizzo della LIM e del computer per

- ricerca di materiale in internet
- esplorazione di contenuti dati (testi, immagini, video...)
- esecuzione di giochi ed esercizi interattivi

Nella fase di produzione di materiali (contenuti):

- uso del computer per scrittura, produzione di schemi – grafici-tabelle, presentazioni
- videocamera
- scanner e stampante

Nella fase di produzione dei materiali digitali (prodotto finito)

- uso del computer come al punto precedente
- uso di software per la creazione di quiz ed esercizi interattivi
- uso di software per la creazione di ipertesti e mappe

Nella fase di condivisione:

- uso della rete come strumento di comunicazione e condivisione (piattaforme di socialnetworking, e-mail,)

Materiali digitali del Progetto

Caratteristiche e tipologie dei materiali prodotti nell'ambito del Progetto

I materiali prodotti nell'ambito del progetto sono costruiti secondo uno schema comune e concorrono alla definizione di un tutto organico, sono tuttavia

- autoconsistenti (ogni materiale può essere fruito indipendentemente dagli altri)
- fruibili on line ed off line (possono essere diffusi in rete)

Ogni prodotto consta di

- una parte in cui vengono presentati i contenuti che può essere un testo, una presentazione in slides, una serie di immagini o un video
- una parte di attività interattive sui contenuti forniti (cruciverba, quiz...)

Entrambe le parti vengono prodotte in formati aperti, adatti alla pubblicazione on line e vengono allestite sotto forma di ipertesto navigabile.

Dimensione dell'internazionalizzazione del Progetto

Per sua natura il progetto prevede di mettere gli alunni in grado di interagire con loro coetanei di madrelingua diversa dall'italiano per far loro conoscere il posto in cui vivono. Pertanto si prevedono scambi con studenti di altre scuole sotto varie forme:

- occasioni di scambi di corrispondenza (on line sincrona e asincrona con chat e email)
- esperienze di e-twinning
- gemellaggi con paesi che sono già in contatto con il nostro territorio soprattutto per simili esperienze tra studenti più grandi.

Data inizio prevista

01/10/2017



Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	BLMM83301Q
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: This is where I live

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Teatro in lingua

Dettagli modulo

Titolo modulo	Teatro in lingua
Descrizione modulo	<p>Struttura: Un modulo da 15 ore di laboratorio teatrale per un gruppo di 15 alunni delle classi terze della scuola primaria, un modulo da 15 ore di laboratorio teatrale per un gruppo di 15 alunni delle classi quarte della scuola primaria.</p> <p>Obiettivi: - Potenziare le competenze linguistico-comunicative in lingua straniera. - Favorire l'acquisizione di una competenza comunicativa che permetta agli allievi di servirsi della lingua in modo adeguato alla situazione e al contesto dell'interazione. - Motivare l'avvicinamento alla lingua, attraverso meccanismi ludici e divertenti. - Favorire la socializzazione e la capacità di lavorare in gruppo apportando contributi personali. - Aumentare la capacità espressiva. - Sviluppare la creatività e immaginazione. - Aumentare il senso di sicurezza personale.</p> <p>Contenuti e metodologia: Il lavoro seguirà diversi step. Primo fase: il gruppo. Training teatrale per formare il gruppo. Esercizi di movimento nello</p>



	<p>spazio e brevi improvvisazioni in cui si inizierà a utilizzare l'inglese in modo che si sviluppi una familiarità con la lingua in un contesto ludico e stimolante.</p> <p>Seconda fase: la creazione. A seconda delle età dei partecipanti viene proposto un argomento o un testo in lingua adatto alla classe. Ai ragazzi è chiesto di rielaborare personalmente il testo o argomento, sempre tenendo conto del livello di competenza linguistica acquisito. Il lavoro di rielaborazione viene fatto solitamente sia a tavolino, sia attraverso le improvvisazioni fisiche. In questo momento è importante la collaborazione del/della docente: è sicuramente interessante scegliere un testo/argomento che possa essere anche affrontato e sviluppato in classe, in modo che la ricaduta del laboratorio di teatro in lingua sia maggiore.</p> <p>Terzo fase: l'esito. Il laboratorio si conclude con una messa in scena, di durata variabile a seconda del numero di incontri svolto e del percorso fatto. Lo spettacolo è la parte conclusiva, nella quale si riassumono le competenze acquisite e le idee elaborate durante il laboratorio, ma non deve considerarsi come lo scopo, in quanto il fine degli incontri è piuttosto quello di favorire l'apprendimento della lingua Inglese e l'attività teatrale deve essere intesa come un mezzo utile a questo.</p> <p>Strumenti: Gli strumenti digitali e tecnologici accompagneranno le attività del progetto in ognuna delle fasi di lavoro previste con gli alunni. Verrà usato il PC collegato alla LIM per la lettura di brani e copioni teatrali e la ricerca in internet di materiali dedicati. Per la lettura dei testi potrà essere utilizzato software specifico di audio – lettura. Si prevede la realizzazione di un video dell'attività finale con utilizzo di videocamera e montaggio del filmato.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento dell'uso della lingua inglese. - Collaborazione e condivisione nel lavoro di gruppo. - Miglioramento della motivazione. - Acquisizione del senso di appartenenza al gruppo. - Consapevolezza delle proprie inclinazioni e competenze. <p>Modalità di verifica e valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione in itinere di interesse, progressi disciplinari e partecipazione alle attività proposte. - Realizzazione di materiale video. - Questionari in ingresso (aspettative e punto di partenza). - Questionario finale (autovalutazione dell'alunno). - Spettacolo finale in lingua straniera.
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	04/06/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	BLEE83301R BLEE83302T BLEE83304X BLEE833051 BLMM83301Q
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IC FELTRE (BLIC83300P)

Scheda dei costi del modulo: Teatro in lingua

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE	€ 44.256,00
TOTALE PROGETTO	€ 44.256,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 34902)
Importo totale richiesto	€ 44.256,00
Num. Delibera collegio docenti	4837
Data Delibera collegio docenti	08/09/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	6814
Data Delibera consiglio d'istituto	12/11/2016
Data e ora inoltro	15/05/2017 10:58:33
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	Lingua madre: <u>Feltre a fumetti</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Ad alta voce</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica...e non solo!</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Scienza magica</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>This is where I live</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Teatro in lingua</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE"	€ 44.256,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 44.256,00	



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
Ufficio IV

MIUR

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

Scuola IC FELTRE (BLIC83300P)