



Candidatura N. 35494 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO PERUGIA 4
Codice meccanografico	PGIC868005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA G. P. DA PALESTRINA SNC
Provincia	PG
Comune	Perugia
CAP	06124
Telefono	07533752
E-mail	PGIC868005@istruzione.it
Sito web	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it
Numero alunni	1111
Plessi	PGAA868012 - VIA G.P.DA PALESTRINA CALVINO PGAA868023 - LEONARDO DA VINCI PGAA868034 - VIA F.COPERTE/MONTESSORI M.MONT PGAA868045 - VIA ALFIERI/MONTESSORI PAOLINI PGEE868017 - " GIOVANNI CENA " PGEE868028 - LOMBARDO RADICE PGMM868016 - "CARDUCCI-PURGOTTI"



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
10.2.1 Azioni per la scuola de ll'infanzia	10.2.1A Azioni specifich e per la scuola de ll'infanzia	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie
10.2.2 Azioni di i ntegrazio ne e pote nziament o delle aree disciplina ri di base	10.2.2A Compete nze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	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



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 35494 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Linguaggi	L'arte del raccontare	€5.082,00
Musica	Sinergia musicale	€5.082,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	A scuola di piccolo circo	€5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€15.246,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Leggo e scrivo... pubblicità!	€5.682,00
Lingua madre	Imparando giocando attraverso la web radio	€5.682,00
Lingua madre	Vorrei trovare parole nuove	€5.082,00
Matematica	Alea, turris, tangram	€5.682,00
Matematica	CLASH OF MINDS	€5.682,00
Matematica	MATHS FOR FUN	€5.082,00
Lingua straniera	The English Experience	€5.682,00
Lingua straniera	The English Experience II	€5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€44.256,00



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: Creativa.....mente (ci) muoviamo (CM-M)

Descrizione progetto

PREMESSA

Il progetto "Creativa....Mente...(ci) Muoviamo" si configura come risposta ai bisogni di apprendimento dei bambini in età prescolare, che si intrecciano tra la serenità e lo stare bene in gruppo con la motivazione ad apprendere attraverso metodologie ludico/creative, a partire dall'assunto (presente nel PTOF di istituto: <http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019/>) che l'apprendimento si sviluppa e si consolida con maggiore efficacia in un clima positivo e dinamico, attraverso metodologie laboratoriali. Il progetto si configura come una sperimentazione, che può diventare modello da implementare nella didattica curricolare, in cui la ludicità viene assunta come strategia vincente per acquisire le competenze di base, (corporee....spaziali....linguistiche...narrative....)

Il gioco, infatti, costituisce un potente stimolo all'apprendimento in quanto il bambino sperimenta e ripete qualcosa che lo diverte e lo gratifica di per sé, prende in considerazione stimoli normalmente irrilevanti, sperimentando nuovi modi di guardare la realtà e costruendo nuovi significati. (J. S. Bruner)

Il bando per la scuola, "Competenze di base in chiave innovativa", offre l'opportunità di sperimentare in orari aggiuntivi – estivi – metodologie innovative, operative e cooperative per tutti gli alunni della scuola dell'infanzia. Nel progetto si è scelto di proporre le attività soltanto per i bambini dell'ultimo anno, puntando a potenziare così competenze fondamentali per affrontare la scuola di base.

L'ultimo anno di frequenza della scuola dell'infanzia è un periodo molto importante per ogni bambino, è un anno di passaggio in cui, alla fine del percorso, è ragionevole attendersi che ognuno abbia sviluppato alcune competenze di base per strutturare la sua crescita personale e affrontare al meglio la scuola primaria. In special modo è un anno delicato per coloro che mostrano, sin da questa età, difficoltà di apprendimento o situazioni di emarginazione socio-familiare, che necessitano pertanto di essere accompagnati al passaggio con l'istruzione formale della scuola di base attraverso metodologie innovative e coinvolgenti, che suscitino motivazione, crescita nell'autostima, consapevolezza delle proprie capacità, fiducia nell'affrontare la complessità, capacità di cooperazione nel piccolo e grande gruppo.

Il progetto consente di :

- Valorizzare la scuola come luogo formativo in grado di accogliere e rispondere ai bisogni della propria utenza, aprendo i propri locali in orario extracurricolare;
- Offrire percorsi formativi che inclusivi di tutti gli alunni soprattutto di coloro in stato di disagio cognitivo o socio-culturale
- Sollecitare la capacità di lavorare in gruppo, superando atteggiamenti egocentrici
- favorire una prima applicazione della competenza digitale creando prodotti mediali
- favorire consapevolezza del proprio corpo e fiducia nelle proprie possibilità

Il progetto "Creativa....Mente...(ci) Muoviamo" prende in considerazione 5 moduli coesi ed integrativi del curricolo scolastico il cui focus si basa sullo sviluppo logico-linguistico, espressivo-motorio e musicale con primi approcci alle nuove tecnologie per la didattica.

I moduli si svolgeranno nelle prime due settimane di luglio, dal lunedì al venerdì con orario antimeridiano di 6 ore di attività per modulo, con pranzo.

Si è inteso considerare 2 moduli per l'ambito linguistico e per quello corporeo perché vi è una richiesta più volte affermata da molti genitori che ritengono particolarmente importanti ed innovative tali attività ad integrazione del curricolo scolastico e in tal modo si riuscirebbe a soddisfare l'esigenza espressa per circa 100 alunni complessivamente coinvolti nei vari moduli. Le esperienze che vivranno, oltre che per il valore educativo descritto, assumono importanza anche perché in grado di offrire un'opportunità formativa alle molte famiglie in condizioni di svantaggio socio-economico, che nel periodo estivo sono in difficoltà nel gestire i figli.



Il progetto basa la sua ispirazione teorica sulle affermazioni di natura pedagogica derivanti dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo (2012), dalle sollecitazioni della Legge 107/15, ma anche sulle suggestioni derivate dalla ricerca di tipo metodologico e psicologico (Bruner, Dewey, Gardner, Freire, Canevaro) che pongono l'attenzione sulla valorizzazione delle esperienze vissute dal bambino sin dall'infanzia che portino ad acquisire il sé corporeo, la creatività, la narrazione e il canto come strumenti che agevolano il pensiero critico e divergente, capace di autonomia nella gestione della realtà socio-culturale. Oggi più che mai abbiamo bisogno di formare cittadini che accettino il rischio e il cambiamento, che siano in grado di saper costruire il proprio futuro. Questo è quanto emerge anche da soggetti internazionali come l'UNESCO, che attraverso la Guida UNESCO 2015, invita a preparare gli studenti per le sfide del 21 ° secolo e gli esiti di tre eventi chiave sull'educazione alla cittadinanza globale nonché il terzo rapporto UNESCO (Global Report on Adult Learning and Education 2016) che evidenzia l'apprendimento come una costante che dura tutta la vita.

Il progetto "Creativa...Mente...(ci) Muoviamo" si inserisce all'interno di questo quadro di riferimento e intende contribuire alla promozione delle competenze sociali e relazionali che permettono di acquisire comportamenti positivi e versatili con cui affrontare le richieste e sfide che la vita pone. (Life skills per il XXI secolo- OMS/93) grazie ad un'organizzazione delle attività basate sul gioco, sull'errore, sulla creatività in cui il gruppo svolge il ruolo di propulsore dell'apprendimento. In particolare si promuove lo sviluppo di:

- Pensiero critico: capacità di analizzare situazioni ed esperienze, prendere decisioni, risolvere problemi, gestire progetti ecc.
- Pensiero creativo: capacità di esplorare soluzioni alternative, creare nuova conoscenza, raccontare storie in modo artistico ecc.
- Collaborazione: cooperazione, impegno, consenso, costruzione di comunità ecc.
- Capacità di relazioni in chiave interculturale: confronto tra diverse culture, cognitive e organizzative
- Comunicazione efficace: costruzioni di messaggi e uso effettivo dei mezzi di comunicazione
- Competenze digitali: uso effettivo della informazione digitale e degli strumenti di conoscenza
- Autoconsapevolezza, iniziativa e imprenditorialità: gestione del cambiamento, apprendimento lungo l'arco della vita e ridefinizione delle carriere

L'opportunità che viene offerta, quindi, diventa un valore importante per organizzare attività di potenziamento, consolidamento e sviluppo di competenze che possano garantire il successo scolastico al maggior numero di alunni, sperimentando modalità e strategie metodologiche innovative rispetto all'organizzazione tradizionale della didattica, che spesso sono causa di abbandono scolastico e formativo nel corso della carriera dello studente.

Il progetto, inoltre, si inserisce all'interno di una visione complessiva dell'istruzione e dell'educazione enunciata nel POF di istituto, che individua nella verticalità del curricolo la via innovativa del percorso formativo, a partire dalla scuola dell'infanzia. Come si può rilevare nelle affermazioni della mission che l'istituto Comprensivo Perugia 4 (ICPG4) ha già assunto nel proprio PTOF : "...L'Istituzione assume il concetto di scuola del curricolo come espressione di azioni educative, organizzative e valutative volte alla promozione del diritto allo studio per tutti gli alunni e orientate alla maturazione di competenze culturali, disciplinari e di cittadinanza attiva per gli allievi in uscita dalla scuola secondaria di primo grado..."

(<http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019>) e soprattutto con l'introduzione della L. 107/15 ha investito risorse ed energie professionali per affrontare la grande sfida della "scuola per tutti, nessuno escluso" organizzando una formazione pianificata e trasversale ai tre ordini di scuola per studiare, approfondire e elaborare il curricolo di istituto, a partire dall'assunto costituzionale del diritto allo studio e il raggiungimento delle competenze di base per tutti gli studenti.

Si sono costituiti gruppi di ricerca in collaborazione con agenzie esterne accreditate (CIDI, ENTI LOCALI, UNIVERSITA'), il cui lavoro si è riferito alla elaborazione, sperimentazione e selezione di buone pratiche didattiche per il curricolo di italiano (http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Curricolo_di_lingua_italiana) per il curricolo di matematica ed inglese, oltre che per le discipline espressive e le scienze

(http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Curricolo_di_scienze) .

L'istituto ha aderito ai bandi promossi dal MIUR e a bandi locali che potessero contribuire alla costruzione di un curricolo scolastico che privilegi la promozione delle competenze di base e dei



saperi essenziali come primo obiettivo della scuola. Tra le buone pratiche realizzate con gli alunni della scuola dell'infanzia si citano i percorsi di attività sul coding per bambini, sull'educazione alla bellezza e al paesaggio, su creatività ed accoglienza, sull'educazione alimentare e le narrazioni fantastiche in digitale, sulle progettualità inerenti ambito musicale. Le documentazioni di queste progettualità sono inserite in http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Pagina_principale ed elencate nella apposita sezione di questa piattaforma.

E' nostra intenzione, perciò, proseguire nell'intento di implementare il curricolo scolastico con la prototipazione di un modello innovativo di proposta didattica, in cui anche le nuove tecnologie vengano considerate una forma di comunicazione preziosa sin dall'infanzia se inserite all'interno di attività legate ai Campi di Esperienza e volte a guardare alla tecnologia con spirito critico.

IL PROGETTO

Il progetto "Creativa...Mente...(ci) Muoviamo" prende in considerazione 5 moduli coesi ed integrativi del curricolo scolastico il cui focus si basa sullo sviluppo logico-linguistico ed espressivo-motorio/musicale, con primi approcci alle nuove tecnologie per la didattica.

Tutti i moduli si svolgeranno nel periodo di luglio dopo la fine delle lezioni. Due settimane dal 1° al 15 luglio, (lunedì-venerdì), con orario di 6 ore di attività, più il pranzo = 30 ore di attività per modulo per 10 giornate lavorative

I moduli caratterizzanti riguardano:

- Ambito linguistico: L'arte del raccontare

(modulo 1 e modulo 2): le attività di potenziamento saranno organizzate in orario extracurricolare nelle prime due settimane di luglio, come prolungamento delle lezioni, a partire dall'a.s. 2017-2018, fatta salva la comunicazione di ammissibilità del progetto.

- Ambito motorio espressivo: A scuola di piccolo circo

(modulo 1 e modulo 2): le attività di potenziamento saranno organizzate in orario extracurricolare nelle prime due settimane di luglio, come prolungamento delle lezioni, a partire dall'a.s. 2017-2018, fatta salva la comunicazione di ammissibilità del progetto.

- Ambito musicale: Sinergia musicale

(1 modulo): le attività di potenziamento saranno organizzate in orario extracurricolare nelle prime due settimane di luglio, come prolungamento delle lezioni, a partire dall'a.s. 2017-2018, fatta salva la comunicazione di ammissibilità del progetto.

Orario extrascolastico

La scelta di dedicare uno spazio specifico, al di fuori della data di inizio e termine lezioni, creando le condizioni di anticipo e di prosecuzione delle attività didattiche, rispetto al calendario scolastico, deriva dalle seguenti valutazioni:

- Maggior efficacia dell'organizzazione full immersion per consolidare le competenze di base negli alunni, attraverso un percorso concentrato sull'attività laboratoriale, con una precisa fase di inizio e l'esito da produrre;
- Volontà di far diventare la scuola un luogo formativo a disposizione delle esigenze dei giovani, della comunità, prolungando gli orari di apertura e diventando uno spazio vivo, di incontro, dove trovare diverse opportunità di impegno che contrastano l'emarginazione e fattori di rischio sociale;
- Disponibilità di tempo, energie, impegno da parte degli studenti liberi dalle attività curricolari.

FASI DEL PROGETTO

I percorsi seguiranno le stesse fasi di sviluppo:

FASI DEL PROGETTO

I percorsi seguiranno le stesse fasi di sviluppo:

FASE 0: è la fase propedeutica alla progettazione e alla realizzazione svoltasi sin dalla fase di stesura del presente progetto con l'obiettivo di avviare un percorso partecipativo e valutativo di esperienze sperimentali condotte dalla Scuola. .Docenti e associazioni dei genitori, soggetti di



settore, enti e istituzioni scolastiche/universitarie si sono incontrati per analizzare i bisogni specifici, valutare le possibili attività da svolgere all'interno delle linee progettuali individuate dal MIUR e le tipologie di output da produrre.

FASE 1: da avviare a seguito dell'eventuale ammissione del progetto: sarà costituito un gruppo di coordinamento (di seguito G. di C.) formato da rappresentanti dei partner coinvolti nel progetto, con l'obiettivo di affiancare la scuola durante tutte le fasi di sviluppo operativo del progetto.

FASE 2: il G. di C. procederà alla definizione del cronoprogramma delle attività specifiche e alla stesura di un questionario per la valutazione e il monitoraggio in entrata e in uscita da ciascun modulo dedicato alle famiglie coinvolte.

FASE 3: individuazione dei gruppi di bambine e bambini da coinvolgere nel progetto e invio delle comunicazioni ai genitori, secondo criteri definiti dal progetto e pubblicizzati ad alunni e famiglie.

FASE 4: individuazione di esperti professionisti da coinvolgere nella formazione e stesura del bando di evidenza pubblica

FASE 5: una volta selezionati i tutor e firmati i contratti dei formatori professionisti si procederà all'avvio dei tre moduli. Ogni percorso sarà documentato attraverso riprese video e diario di bordo da parte dei tutor e dei docenti coinvolti.

FASE 6: attuazione dei moduli. All'inizio, a metà percorso e alla fine di ogni modulo sarà somministrata ai bambini una scheda valutativa ad immagini e smile per rilevare il grado di riflessione e soddisfazione delle attività.

FASE 7: presentazione dei lavori realizzati in un evento pubblico aperto alle famiglie, a rappresentanti dell'amministrazione e degli enti territoriali coinvolti nel processo di digitalizzazione per la scuola.

FASE 8: valutazione dei risultati ottenuti.

FASE 9: disseminazione dei risultati di progetto presso stakeholder territoriali e tramite l'utilizzo di piattaforme web.

FASE 10: ricerca di fondi privati e pubblici e partecipazioni a bandi finanziati per replicare e allargare ad altre studentesse e studenti l'esperienza sperimentata con il progetto.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'area urbana, in cui si insedia l'ICPG4 di Perugia è caratterizzata dalla presenza di famiglie non italiane che svolgono lavori di assistenza domestica e da famiglie di ceto medio che lavorano nel terziario. Il contesto socio-culturale risulta vario e diversificato. La popolazione scolastica è costituita, in larga parte, da alunni che risiedono nella zona di riferimento della scuola con numerose presenze di alunni residenti fuori zona, i cui genitori scelgono di far frequentare loro le scuole dell'istituto.

L'istituto è da sempre impegnato nell'ampliare l'offerta formativa tramite la partecipazione a molteplici progetti, che garantiscono ricerca, sperimentazione e innovazione didattica ai propri alunni e crescita professionale continua del personale con progetti europei multilaterali, iniziative sul curricolo in verticale e sulle dinamiche relazionali, attivazione dei progetti PON per l'innovazione tecnologica della didattica.

L'identità dell'istituto, come si evince dal PTOF, è configurabile nel binomio ricerca e innovazione, processi che convergono a rendere concreta la missione della scuola come istituzione che tende a lavorare per adeguare ai bisogni formativi degli alunni il processo di insegnamento/apprendimento, avendo come finalità la formazione di giovani con solide competenze disciplinari e trasversali.

Obiettivi del progetto

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

Obiettivi generali

- arricchire l'offerta formativa della scuola in periodi in cui non è prevista attività didattica
- prevenire il rischio di esclusione e emarginazione, coinvolgendo bambini/e e genitori sin dalle prime fasi del progetto
- sperimentare un modello organizzativo con approcci di classe ribaltata, agendo in particolare sugli assi di competenza del se corporeo; discorsi parole; multimediale

Obiettivi formativi comuni ai percorsi

- far dialogare cultura e creatività a partire da corpo e movimento
- promuovere competenze logiche e creative attraverso i linguaggi espressivi globali
- favorire il senso di appartenenza al gruppo attraverso attività collettive di creazione
- essere in grado di analizzare e trovare soluzioni a problemi derivanti dalle esperienze vissute

Obiettivi formativi L'ARTE DEL RACCONTO

- saper trasformare immagini astratte in elementi concreti
- migliorare la capacità linguistica
- accrescere le competenze trasversali

Obiettivi formativi A SCUOLA DI CIRCO

- sviluppare creatività, immaginazione e espressività.
- sviluppare la fiducia in se stessi e nelle proprie potenzialità

Obiettivi formativi SINERGIA SONORA

- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali curando intonazione, espressività e interpretazione
- Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale



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 RAV e il PdM della scuola sono state occasioni per riflettere sui bisogni dei bambini che vivono nel contesto socio-culturale attuale. E' emerso che:

- i bambini utilizzano devices tecnologici fin da tenera età e la scuola deve misurarsi con tale realtà usando strategicamente abilità e motivazioni acquisite per volgerle verso l'apprendimento;
- i bambini sin da piccoli sono costantemente immersi in attività pomeridiane che non garantiscono spazi per muoversi liberamente, per affrontare e gestire piccoli rischi, per confrontarsi con i coetanei senza mediazione.

La scuola deve creare condizioni e spazi di crescita controllati ma non direttivi per il maggior numero possibile di alunni. Questa è la motivazione che origina il coinvolgimento di circa 100 alunni di 5 anni, individuati attraverso i criteri:

- essere iscritti alle scuole dell'infanzia dell'ICPG4
- Percentuale equilibrata di genere
- Percentuale equilibrata per numero di bambini non italiani

- Percentuale del 20 % dei posti riservati ai bambini di famiglie in difficoltà economica
- 10% alunni con bisogni educativi speciali (BES e DSA) a cui sono assicurati percorsi di apprendimento assistito.



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO
PERUGIA 4 (PGIC868005)

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.

L'ICPG4 assume l'idea della scuola aperta tutti i giorni e per buona parte del giorno, per garantire un reale ampliamento dell'offerta formativa anche in termini di spazi e di tempi (<http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019/>)

Da tempo la scuola rimane aperta, in collaborazione con risorse interne ed esterne, per numerose attività laboratoriali pomeridiane, connesse con quelle curricolari con un buon successo di alunni coinvolti e di apprendimenti rilevati. Finora, però, le attività si sono svolte in modo non sistematico. Il progetto CM-M consentirà di dare valore aggiunto agli sforzi finora profusi, con prolungamento del tempo scuola nel periodo estivo, replicabile, che potranno diventare prassi identificativa dell'istituto e della sua mission, sulla quale investire risorse ed energie derivanti da opportunità anche economiche del territorio.

I moduli proposti si svolgeranno all'interno del plesso Calvino, il più grande tra le sedi dell'infanzia, in cui sono disponibili ben 5 aule e la grande palestra della scuola primaria "Giovanni Cena". La sede interna al plesso di sc. Primaria, consentirà inoltre di usare le aule alternative organizzate con materiali tecnologici e arredi derivanti dai progetti PON-FSER.

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.*

- **Associazione ON** che metterà a disposizione materiali e competenze per la progettualità delle attività digitali
- **Associazione dei Genitori ICPG4** che metterà a disposizione a titolo volontario le competenze presenti nell'associazione e sosterrà la pubblicizzazione del progetto nel territorio (reti tv locali, giornale scolastico)
- **Liceo Scienze Sociali della Formazione, statale Pieralli** che metterà a disposizione competenze professionali per le discipline di base e organizzerà laboratori con il tutoring degli studenti verso i più piccoli
- Associazione **CIRCOINSTABILE** che sosterrà con le proprie competenze la progettualità e i contenuti delle attività motorie e circensi
- **Comune di Perugia**, assessorato alle Politiche Scolastiche e giovanili che sosterrà le azioni promosse dalla scuola per l'inclusione e il contrasto all'abbandono scolastico.
- **ICPG12** che metterà a disposizione alcune classi come gruppo di controllo della efficacia delle azioni e degli esiti di apprendimento conseguiti
- **Università degli studi di Perugia, Dipartimento di Matematica e Informatica**, con il ruolo di valutatore delle proposte didattiche e metodologiche per la prototipazione del modello sperimentale (STEM)
- **Associazione Libreltalia** che promuoverà azioni di consapevolezza sulla sicurezza digitale per le famiglie e i bambini



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.

Il progetto è fortemente innovativo perché mette in pratica – sfruttando lo spazio alternativo per l'apprendimento e l'atelier creativo – il project based learning. Utilizzando metodologie riconducibili al “learning by doing” e “learning by creating”, si favorisce la partecipazione di circa 100 bambini/e e famiglie.

In “L'ARTE DI RACCONTARE” sarà valorizzato l'apprendimento attivo e manipolativo in ambito linguistico e la didattica interdisciplinare ispirata al principio dell'edutainment. Le attività linguistiche saranno proposte con ascolto e drammatizzazione e roleplay delle storie, disegno degli elementi, animati dai bambini attraverso il digital storytelling.

In “ A SCUOLA DI PICCOLO CIRCO” sarà valorizzato l'apprendimento ludico e il gioco in ambito motorio, la didattica circense. Il controllo oculo-manuale sarà rafforzato con giochi motori in cui piccoli attrezzi, esplorati prima in modo creativo e poi in modo più tecnico.

In “SINERGIA MUSICALE” sarà valorizzato l'apprendimento attivo e partecipato e la didattica musicale connessa a poesia e filastrocca, movimento e ritmo. La creazione di testi da mettere in musica verrà “costruita” a partire dai nomi dei bambini, da parole nonsense, per creare sillabazioni sonore in cui ciascuno potrà dare il proprio contributo. Il risultato sarà una composizione che rispetti le regole del linguaggio musicale prodotto con idee originali, legate ai vissuti dei partecipanti.



Coerenza con l'offerta formativa

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

CM-M s'inserisce nella linea di continuità assunta dall'istituto nel corso degli ultimi anni, in cui l'identità della scuola si è basata sull'attivazione di progetti e percorsi laboratoriali aventi come focus le strategie più corrispondenti alle esigenze di apprendimento e di formazione degli alunni. Si fa riferimento ai numerosi gruppi di ricerca e sperimentazione, alla valorizzazione di buone pratiche attraverso la loro diffusione a livello collegiale e nel web.

Ambito linguistico:

1. Giro_girotondo_degli_amici_insieme_a_Milly_e_Molly.
 2. Eventi teatrali e drammatizzazioni
 3. Narrazioni e creatività
 4. Fiabe online
 5. Percorsi di potenziamento e consolidamento di italiano
 6. Oh, che bel castello!

Ambito motorio

1. CirSchool
2. Gioco Sport
3. Progetto benessere

Ambito musicale

1. Musica 2020
2. linguaggi espressivi e musica
3. laboratorio di potenziamento linguistico con la musica
4. Progetto CLEU

Si ha la convinzione che lo studente debba essere l'attore principale del proprio processo di conoscenza, operando in modo autonomo, collaborativo e creativo affinché gli esiti del suo lavoro cognitivo e manipolativo possano essere riconoscibili come consolidamento delle conoscenze e delle competenze di base. Su questo assunto è imperniato il Piano triennale dell'offerta formativa (<http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019/>).



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
PERUGIA 4 (PGIC868005)

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.

La tradizione di azioni inclusive e progetti volti all'accoglienza e all'integrazione che nel corso degli anni la scuola ha messo in campo, (vedasi anche il rapporto del Nucleo di Valutazione Esterna) la fanno oggetto di scelta da parte delle famiglie che qui trovano applicato il diritto allo studio e alla valorizzazione delle differenze. Le attività progettuali curricolari ed extracurricolari si intersecano nei nodi dei saperi di base puntando ad individuare le strategie più coinvolgenti e vicine agli interessi degli studenti, in modo che la scuola sia per tutti, nessuno escluso. Le opportunità di realizzare ambienti di apprendimento innovativi facilitano in modo particolare gli studenti che trovano l'aula e la lezione tradizionale uno spazio ristretto di azione sia dal punto di vista fisico che mentale. Creativa...Mente...(ci) Muoviamo mira a costruire una comunità in cui soggetti con diversi livelli di apprendimento cooperino e siano in grado di raggiungere un adeguato sviluppo delle singole potenzialità, grazie all'affiancamento di compagni con i quali condividere le idee creative. Il progetto, prevedendo attività laboratoriali con il corpo, la musica e strumenti digitali, favorirà l'inclusione di alunni (DSA e BES) che spesso trovano difficoltà a esprimere le loro potenzialità con strumenti didattici standard.

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.

L'impatto sui destinatari sarà valutato per gli alunni attraverso brainstorming registrati e per, docenti e genitori con la somministrazione di questionari online in entrata, a metà percorso e in uscita. Nei bambini/e saranno valutate le competenze acquisite anche con riferimento alla ricaduta su quelle di base. Nei genitori il grado di soddisfazione rispetto alle aspettative, al cambiamento di comportamenti quotidiani dei figli. Per i docenti incaricati di ricoprire il ruolo di tutor si prevedono rilevazioni – tramite diari di bordo, questionari ed interviste - sia sulle conoscenze professionali acquisite che sulle conoscenze disciplinari degli alunni, sull'uso del linguaggio specifico delle tecnologie nonché sulla capacità del progetto di generare positive interconnessioni con le attività curricolari. Il progetto contribuisce sostanzialmente a quella ricerca educativa che vede la ricerca per l'innovazione svolta nel campo del fare su cui ICPG4 investe dagli inizi del 2000. Al termine del percorso sarà prodotta una relazione in cui far emergere punti di forza e debolezza.

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 favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto si presta a una sua scalabilità e replicabilità perché costruisce 4 percorsi rivolti alla scuola dell'infanzia che, utilizzando strumenti molto vari, si propongono di raggiungere le finalità educative e gli obiettivi formativi dei Campi di Esperienza e dei linguaggi espressivi. Al termine del percorso sarà realizzato un tool kit scaricabile e consultabile dal sito della scuola: un pdf sulle attività proposte, video-lezioni interattive (basate sul modello TED-Ed) rivolte ai docenti, video delle attività svolte dagli alunni/e. Sarà organizzato un evento di restituzione aperto alla comunità scolastica e al territorio con una campagna di comunicazione online più specifica sulle attività, gli obiettivi, le finalità. Gli output di progetto confluiranno all'interno delle piattaforme di tutto il partenariato e diffuso online, su reti web dedicate alle buone pratiche a scuola. Tutte le attività in essere s'integreranno nelle priorità di ricerca e progettazione della scuola anche a valere su fonti di finanziamento diversificate.

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.

Alunne e alunni così come i genitori tramite l'associazione dei genitori e i rappresentanti di classe sono stati coinvolti nel progetto sin dalle prime fasi in un percorso condiviso che ha portato alla definizione delle tematiche, delle metodologie e del tipo di output da produrre.

Alle famiglie dei bambini dei 5 plessi di scuola dell'infanzia sono stati presentati l'avviso di bando e alcune ipotesi progettuali spiegando loro la tipologia e le diverse attività secondo quelle preselezionate, in modo da renderli in grado di decidere a maggioranza quale preferissero.

Negli incontri formali, ai genitori sono stati invece illustrati i diversi tipi output secondo e i percorsi e le metodologie formative da mettere in atto, chiedendo loro di dare un contributo anche in termini di supporto alla realizzazione.

È previsto il coinvolgimento dei genitori con competenze specifiche, sia durante alcune fasi di attuazione del progetto, come ad esempio il modulo sulle narrazioni o sulle tecniche digitali, in un rapporto di scambio costante con i docenti, che nella fase di monitoraggio e nella fase di diffusione e di comunicazione delle attività e di restituzione alla comunità territoriale.



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
A scuola di giornalismo	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=A_scuola_di_giornalismo
Arte e linguaggio	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Dalla_macchia_a_a_Mir%C3%B2:_apprendere_attraverso_l'immaginario
Atelier creativi	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Atelier_creativi
Avvio alla lettura	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_Lettura_e_Biblioteca
Cittadinanza e Costituzione	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Discussioni_categoria:Cittadinanza_e_costituzione
Cleu	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_Cleu
Curricolo di lingua italiana	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Curricolo_di_lingua_italiana
DIGITAL STORYTELLING PER L'INTEGRAZIONE INTERGENERAZIONALE E LA CITTADINANZA ATTIVA	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Digital_storytelling_per_l'E2%80%99integrazione_intergenerazionale_e_per_la_
DIGITAL-MENTE Spazi alternativi per l'apprendimento	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_PON_FESR_2
Digital storytelling: la rete per la scuola di tutti, nessuno escluso	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_PON_FESR_1
EUROPA CODE WEEK	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=EUROPA_CODEWEEK
Educazione alle regole e legalità	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=File:La_magica_citt%C3%A0_dei_diritti.pdf
Imparare a leggere e scrivere	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Imparare_a_leggere_e_scrivere_narrando_storie...
Io...noi...insieme	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Educazionealla_cittadinanza:_io..._noi..._insieme



KIDSBIT - imparare divertendosi nel ventunesimo secolo!	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=KIDSBIT
L'algoritmo delle fiabe: un gioco per tutte le età (sviluppo del pensiero creativo e del lessico)	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_Openness:_Fiabe_online,_un_gioco_per_tutte_le_et%C3%A0
Noi informatici per il futuro del mondo	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=NOI_INFORMATICI_PER_IL_FUTURO_DEL_MONDO:_a_lezione_di_coding&action=submit
Orchestrando la nostra amicizia	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Orchestrando_la_nostra_amicizia
Percorsi di didattica integrata	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Percorsi_di_didattica_integrata
Percorsi e approccio all'orientamento	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=KIDSBIT
Recupero e potenziamento	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Laboratorio_di_recupero_linguistico
Riflettere e agire per creare comunità	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=FilosofArt

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Metterà a disposizione materiali e competenze per la progettualità delle attività digitali	1	Associazione Culturale ON	Accordo	2950/B28	15/05/2017	Sì
Ruolo di valutatore delle proposte didattiche e metodologiche per la prototipazione del modello sperimentale	1	UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PERUGIA - Dipartimento di Lettere, Lingue, Letterature e Civiltà Antiche	Dichiarazione di intenti	2950/B28	15/05/2017	Sì
Promuoverà azioni di consapevolezza sulla sicurezza digitale per le famiglie e i bambini	1	LIBREITALIA ONLUS	Accordo	2950/B28	15/05/2017	Sì
Sosterrà le azioni promosse dalla scuola per l'inclusione e il contrasto all'abbandono scolastico	1	COMUNE DI PERUGIA	Dichiarazione di intenti	2950/B28	15/05/2017	Sì



Metterà a disposizione a titolo volontario le competenze presenti nell'associazione e sosterrà la pubblicizzazione del progetto nel territorio (reti tv locali, giornalino scolastico)	1	COMITATO GENITORI CARDUCCI - PURGOTTI	Dichiarazione di intenti	2950/B28	15/05/2017	Sì
Sosterrà con le proprie competenze la progettualità e i contenuti delle attività motorie e circensi	1	Circoinstabile	Accordo	2950/B28	15/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
metterà a disposizione competenze professionali per le discipline di base e organizzerà laboratori con il tutoring degli studenti verso i più piccoli	PGPM010004 LICEO 'A. PIERALLI'	Prot. N. 2950/B28	15/05/2017	Sì
metterà a disposizione competenze professionali per le discipline di base e organizzerà laboratori con il tutoring degli studenti verso i più piccoli	PGIC840009 I.C. PERUGIA 12	Prot. N. 2950/B28	15/05/2017	No

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
L'arte del raccontare	€5.082,00
Sinergia musicale	€5.082,00
A scuola di piccolo circo	€5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Linguaggi
Titolo: L'arte del raccontare

Dettagli modulo

Titolo modulo	
L'arte del raccontare	



**Descrizione
modulo**

Il percorso di digital storytelling denominato “L’arte del raccontare” interesserà bambine e bambini dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia, scelti secondo i criteri sottoindicati tra tutti i bambini dell'istituto comprensivo 4. Il modulo si svilupperà per 30 ore di attività, suddivise in 3 ore per ogni giornata, volte a sviluppare competenze linguistiche ed artistiche e multimediali.

La creazione di storie è un’attività che affascina molto i bambini e le bambine e ha un ruolo centrale nella crescita e nell’educazione in quanto attività motivante e divertente oltre che un esercizio di condivisione sociale. La narrazione stimola atteggiamenti positivi nei confronti della lingua, che è percepita come esperienza reale e completa. Infine, sviluppa l’ascolto e la concentrazione, stimola la fantasia e permette di fare previsioni circa possibili eventi futuri.

Lo storytelling è di per sé uno strumento unico per stimolare e rafforzare la curiosità e creatività dei bambini tramite la partecipazione attiva alla costruzione della narrazione. Partendo dall’ascolto orale di racconti e dalla visione di brevi corti animati, i bambini e le bambine affiancati da professionisti esperti, tramite l’utilizzo della tecnica della stop-motion realizzeranno brevi storie animate. Video da diffondere online che, a partire dalla curiosità di ciascun bambino, siano in grado di trasformare immagini astratte in elementi concreti del proprio racconto.

Lo storytelling è infatti di per sé uno strumento unico per stimolare e rafforzare la curiosità e creatività dei bambini tramite la partecipazione attiva alla costruzione della narrazione. Successivamente all’ascolto e all’esplorazione visiva si passerà alla fase di ideazione e produzione delle storie tramite attività di learning by playing in cui verranno utilizzati i mattoncini lego cercando di sviluppare la capacità di assemblare storie per mezzo di oggetti concreti, in modo del tutto libero.

Divisi poi in gruppi, i bambini ideeranno un racconto e definiranno la mappa narrativa utilizzando simboli standard per semplificare le diverse parti che caratterizzano il climax di un racconto.

Durante la fase di produzione vera e propria assembleranno le scenografie e i protagonisti utilizzando i mattoncini Lego e procederanno poi ad animare la storia muovendo i personaggi all’interno del set e riprendendo i movimenti tramite utilizzo di tablet e software specifici per lo stop-motion.

La stop motion è una tecnica di animazione che usa, in alternativa al disegno eseguito a mano, oggetti inanimati mossi progressivamente, spostati e fotografati a ogni cambio di posizione. La proiezione in sequenza delle immagini dà l’illusione di movimento: esattamente come accade nel cinema con gli esseri umani.

Tale attività permetterà a bambine e bambini di utilizzare lo strumento digitale in modo proattivo e non passivo. Il digital storytelling è infatti una modalità di raccontare che prevede siano utilizzati diversi strumenti multimediali utili al racconto della storia e alla sua riproducibilità su dispositivi digitali.

Lo storytelling favorisce la capacità di verbalizzare e scrivere storie in modo logico, ordinato, rispettoso di una determinata struttura narrativa in modo divertente.

Verrà privilegiato il lavoro cooperativo per sottogruppi di bambini, favorendo così la vita di relazione in cui ciascuno sarà impegnato ad assumere un ruolo specifico con l’obiettivo di creare un prodotto comune.

Questo tipo di attività seppur prevede un’output multimediale consentirà di consolidare abilità espressive e sensoriali legate allo sviluppo del linguaggio.

Nello specifico il modulo prevede:

- attività introduttive approcciate tramite metodi informali che permettono di favorire la creazione del gruppo di lavoro
- visione di alcuni prodotti video adatti ai bambini che utilizzano la tecnica dello stop-motion adatti a bambine e bambini
- analisi dei video
- creazione di storie libere con mattoncini Lego
- creazione della mappa del racconto utilizzando simboli standard
- creazione di un racconto utilizzando i lego e scenografie create ad hoc
- riprese con supporto di strumenti di registrazione e con utilizzo di software per lo stop-motion

RISULTATI ATTESI



	<p>Al termine del modulo ciascun gruppo verrà realizzato un prodotto video di 1 minuto che potrà essere diffuso tramite canali web.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <p>sapere trasformare immagini astratte in elementi concreti miglioramento della capacità linguistica nell'atto di raccontare miglioramento nella memorizzazione del racconto sul piano cognitivo capacità di generare altre storie secondo il meccanismo dell'inter-testualità capacità di lavorare in gruppo accrescimento delle competenze trasversali, digitali e linguistiche accrescimento della concentrazione e della capacità di sapere ascoltare stimolare la fantasia</p> <p>FASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Racconti e drammatizzazioni di storie fantastiche 2. Disegni in sequenze e creazione di piccoli libri per immagini e didascalie 3. Insalata di fiabe: invenzioni di storie con capovolgimento dei ruoli degli elementi di una fiaba 4. Inserimento all'interno della piattaforma "Fiabe online" i lavori 5. Con l'ausilio di carte da gioco specifiche, realizzazione di testi creativi e fantastici originali 6. Divisione in sequenze per storyboard 7. Creazione dei personaggi e del canovaccio di recitazione secondo le tecniche iconiche per il digitale 8. Uso del software per digital story telling con il coinvolgimento diretto dei bambini 9. Creazione di videoclip 10. Presentazione con evento pubblico <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>A livello individuale, saranno predisposte schede con immagini e smile e brainstorming di gruppo per verificare il grado di soddisfazione rispetto alle attività proposte e il raggiungimento degli obiettivi, consentendo così di cogliere il livello di coinvolgimento, motivazione e percezione vissuta da ogni singolo. La performance finale sarà un'ulteriore forma di verifica degli apprendimenti intervenuti.</p> <p>Tutto il percorso sarà documentato con video, di lezione in lezione, permettendo così di osservare le dinamiche relazionali, i livelli di apprendimento, le capacità di ogni bambino e i miglioramenti raggiunti sul campo cognitivo, relazionale e psicomotorio.</p> <p>Alla fine del percorso, verranno somministrati questionari online ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e di percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento e la ricaduta di questa nuova metodologia sulle competenze acquisite dai bambini.</p>
Data inizio prevista	03/07/2017
Data fine prevista	14/07/2017
Tipo Modulo	Linguaggi
Sedi dove è previsto il modulo	PGAA868012
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: L'arte del raccontare

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

Elenco dei moduli

Modulo: Musica

Titolo: Sinergia musicale

Dettagli modulo

Titolo modulo	Sinergia musicale
Descrizione modulo	<p>La musica, componente fondamentale e universale dell'esperienza umana, offre uno spazio simbolico e relazionale propizio all'attivazione di processi di cooperazione e socializzazione, all'acquisizione di strumenti di conoscenza, alla valorizzazione della creatività e della partecipazione, allo sviluppo del senso di appartenenza a una comunità, nonché all'interazione fra culture diverse. La stessa Legge 107/15 valorizza il potenziamento di tale disciplina laddove recita l'importanza delle competenze nella pratica e nella cultura musicale, nell'arte, nel cinema, nelle tecniche media per la produzione e diffusione delle immagini, dei suoni, anche con il coinvolgimento di soggetti esterni alla scuola. Il modulo mira anche a coinvolgere i bambini in approcci alla cittadinanza attiva attraverso contenuti che valorizzino l'intercultura, il dialogo e la diversità come valore, grazie a proposte musicali provenienti da diverse culture, come sollecitano le Indicazioni Nazionali per il curricolo (2012).</p> <p>Il progetto si baserà sul potenziamento delle due dimensioni della musica: 1) la produzione, mediante l'azione diretta (esplorativa, compositiva, esecutiva) con e sui materiali sonori, in particolare attraverso l'attività corale e di musica d'insieme; 2) la fruizione consapevole, che implica la costruzione e l'elaborazione di significati personali, sociali e culturali, relativamente a fatti, eventi, opere del presente e del passato. Sarà utilizzata l'aula alternativa (PON 2_ Ambienti di apprendimento) dedicata alla musica in cui sono presenti sia lo strumentario OLOF, che strumenti a corda accanto ad strumenti digitali con software dedicati alla registrazione di contenuti canori e sonori prodotti dai bambini.</p> <p>Il canto, la pratica degli strumenti musicali, la produzione creativa, l'ascolto, la comprensione e la riflessione critica favoriscono lo sviluppo della musicalità che è in ciascuno; promuovono l'integrazione delle componenti percettivo-motorie, cognitive e affettivo-sociali della personalità; contribuiscono al benessere psicofisico in una prospettiva di prevenzione del disagio, dando risposta a bisogni, desideri, domande, caratteristiche delle diverse fasce d'età.</p> <p>La metodologia privilegiata sarà a carattere attivo e coinvolgente, ancorando la proposta ai bisogni di apprendimento/formazione, alle motivazioni e agli interessi degli alunni. Nello specifico il modulo prevede:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi musicali di accoglienza sul nome e le parole 2. Filastrocche in musica, ritmo e rima 3. Storie musicali: ascolto e memorizzazione 4. Invenzione di una storia fantastica da musicare 5. Riproduzione in sequenze con disegni e didascalie in rima 6. Drammatizzazione dei brani musicati



7. Proposte canore e sonore di arie conosciute
8. Coro a una voce e a canone
9. Composizione di una rappresentazione musicale che narri l'esperienza vissuta
10. Performance per il pubblico

RISULTATI ATTESI

Al termine del modulo si prevede la realizzazione di un evento pubblico di tipo corale con accompagnamento in collaborazione con genitori musicisti e la documentazione con un video di tutti gli step affrontati, delle varie attività proposte, che potrà essere diffuso tramite canali web.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Utilizzare la propria voce e gli strumenti in modo corretto
- Apprendere i metodi di respirazione corretta
- Imparare la postura corretta e il comportamento in coro e nella musica strumentale d'insieme
- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione
- Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza (classe quarta e quinta)
- Memorizzare: canti adatti all'estensione vocale dei bambini e semplici brani strumentali
- Cantare a canone (classe terza, quarta e quinta) e a due voci (classe quarta e quinta)
- Comprendere le proprie possibilità e potenzialità vocali e strumentali

VERIFICA E VALUTAZIONE

Al termine del modulo, l'evento pubblico rappresenterà la prima forma di verifica delle abilità, conoscenze e apprendimenti intervenuti. Ai bambini sarà richiesto di disegnare usando il colore le sensazioni e le attività più gradite che verranno discusse in gruppo con approcci di focus group. Il materiale e la partecipazione alla conversazione (registrata) permetteranno di cogliere il livello di coinvolgimento, motivazione e percezione vissuta da ogni singolo. Tutto il percorso sarà documentato con video, di lezione in lezione, permettendo così di osservare le dinamiche relazionali, i livelli di apprendimento, le capacità di ogni bambino e i miglioramenti raggiunti sul campo cognitivo, relazionale e psicomotorio.

Alla fine del percorso, verranno somministrati questionari online ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e di percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento e la ricaduta di questa nuova metodologia sulle competenze acquisite dai bambini.

Data inizio prevista	03/07/2017
Data fine prevista	19/07/2017
Tipo Modulo	Musica
Sedi dove è previsto il modulo	PGAA868012
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sinergia musicale

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: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: A scuola di piccolo circo

Dettagli modulo

Titolo modulo	A scuola di piccolo circo
Descrizione modulo	<p>Il secondo modulo, denominato "A scuola di piccolo circo", si svilupperà per 30 ore di attività, suddivise in 3 ore per giornata in cui gli alunni, bambini e bambine di 5 anni della scuola dell'infanzia, saranno coinvolti in un'attività motoria particolare che intende favorire lo sviluppo psicomotorio, finalizzato ad una performance creativa basata sulle tecniche circensi.</p> <p>Il circo utilizza un linguaggio universale: il corpo e il movimento in attività informali e non competitive rinforzando la costruzione del sé corporeo, l'immaginario e il pensiero divergente.</p> <p>La didattica circense, sperimentata nel nostro istituto tramite un progetto Comenius LLP, consente di sviluppare competenze motorie, spaziali ma soprattutto incita ad essere tenaci, a perseverare di fronte all'insuccesso, assumendo l'altro come aiutante e non come rivale. Con questo modulo si intende valorizzare la ludicità che è in ciascuno di noi, elaborare semplici performance ma create dalla fantasia e dall'impegno cognitivo dei bambini, in un processo di cooperative learning e il learning by doing per creare insieme una performance creativa, con il corpo, il movimento e piccoli attrezzi. Si consolideranno pertanto capacità di equilibrio, di coordinazione statica e dinamica, di interazione con oggetti e persone, di pensiero creativo.</p> <p>Le attività di circo permettono ai bambini di combinare e di integrare le loro abilità corporee e gestuali, le loro percezioni sensorio-motrici, le loro emozioni e gli affetti, i loro sistemi di comunicazione sociale, le loro costruzioni simboliche, i loro processi cognitivi ed il loro immaginario. Quello che accade nella pratica circense, sostanzialmente, è lo stabilirsi di una sicurezza affettiva, attraverso la liberazione disinibita delle emozioni e soprattutto del ridere. Vengono rafforzati dunque gli stimoli e la facilità nei rapporti sociali, anche per un processo di ritualizzazione dei gesti e dei comportamenti. Le condotte ritualizzate degli attori del circo sono allo stesso tempo dei fermenti e delle griglie di lettura che stimolano, rivelano e consolidano le competenze di base e le costruzioni complesse che esse fondano.</p> <p>Ma non solo: la lezione di circo ha anche l'effetto di destabilizzare la routine e la rigidità della lezione frontale. Il professore lascia la sua cattedra e i suoi corsi formali. Tra lui e il suo alunno, le lezioni diventano scambi, fusioni, incoraggiamenti e consigli. L'insegnante, infatti, ha un ruolo importante in questo caso: è l'unico che può fare da tramite tra l'artista e gli alunni in quanto li conosce, a differenza di un artista che forse li vede per la prima volta; è una collaborazione essenziale, quindi, per far sì che ogni alunno riesca a tirare fuori al meglio le sue capacità.</p> <p>Il gioco per un bambino è l'esercizio, è la preparazione per la vita adulta. Il bambino impara giocando, è l'esercizio che fa sviluppare le sue potenzialità.</p> <p>Per tutto questo, l'attività circense è sicuramente un percorso altamente inclusivo, perché permette ad ogni singolo bambino, con disagio comportamentale, culturale o sociale, di esprimere se stesso, la propria personalità, nel suo essere unico e irripetibile, riuscendo a progredire positivamente sul suo comportamento, sulle sue insicurezze, sulle sue competenze, riuscendo prima di tutto ad essere lui il maestro di se stesso, accrescendo</p>

l'autostima e la fiducia sulle proprie capacità.

Montagner descrive cosa accade quando il bambino diventa attore del circo:

“Quando diventa “induttore del ridere” (ossia, in sostanza, clown), il bambino afferma la sua personalità, canalizza o dirotta la sua aggressività e crea o rinforza i legami con l'altro. Il bambino “conquistatore dello spazio”, assieme al “manipolatore di oggetti” e al “mago” ha la possibilità di mettere in mostra le proprie abilità fisiche, in un ambiente festivo che stimola e libera le emozioni, gli affetti e i fantasmi. I bambini egocentrici, timidi, paurosi, bloccati, inibiti... possono allora sbloccare la loro psiche insieme alle loro evoluzioni motorie.”

Nello specifico il modulo prevede:

- attività introduttive con il corpo libero
- giochi di movimento
- attività ludiche per sviluppare capacità di ascolto
- attività di coordinazione motoria e controllo dei singoli segmenti corporei
- attività individuali di coordinamento anche con piccoli attrezzi
- organizzazione di attività collettive di creazione
- formazione di gruppi per usare attrezzi di equilibrio che favoriscono l'integrazione e la fiducia nell'altro

FASI

- Introduzione ed accoglienza del gruppo con giochi collettivi
- Esercitazione con foulards e cappelli
- Uso dei piatti cinesi
- Giochi di equilibrio, con piccoli trampoli e pedalò
- Uso creativo degli oggetti e costruzione di piccole performance da mostrare al gruppo
- Giochi di grande gruppo, con attenzione al tempo, allo spazio e al comando
- Lanci e riprese di piccoli attrezzi
- Creazione di storie inventate con uso degli attrezzi circensi
- Selezione delle proposte e definizione di una narrazione unitaria da rappresentare
- Performance finale

RISULTATI ATTESI

Al termine del modulo si prevede la realizzazione di una piccola performance circense creativa e la documentazione con un video di tutti gli step affrontati, delle varie attività proposte, che potrà essere diffuso tramite canali web.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Sviluppare capacità cognitive come la concentrazione e l'ascolto
- sviluppare la creatività, l'immaginazione e l'espressività.
- Perfezionare la percezione e la coscienza corporea
- accrescere l'autostima
- sviluppare la fiducia in se stessi e nelle proprie potenzialità
- favorire l'Integrazione al proprio gruppo, attraverso attività collettive di creazione, rafforzando un sentimento di équipe;

VERIFICA E VALUTAZIONE

Per verificare il raggiungimento degli obiettivi verrà richiesto ai bambini di eseguire delle rappresentazioni grafiche e brainstorming sulle attività svolte, che permetteranno di cogliere il livello di coinvolgimento, motivazione e percezione vissuta da ogni singolo. Tutto il percorso sarà documentato con video, di lezione in lezione, permettendo così di osservare le dinamiche relazionali, i livelli di apprendimento, le capacità di ogni bambino e i miglioramenti raggiunti sul campo cognitivo, relazionale e psicomotorio.

Alla fine del percorso, verranno somministrati questionari online ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e di percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento e la ricaduta di questa nuova metodologia sulle competenze acquisite dai bambini.



Data inizio prevista	03/07/2017
Data fine prevista	17/07/2017
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	PGAA868012
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A scuola di piccolo circo

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 €



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: GIOCANDO, SBAGLIANDO, CREANDO ... IMPARIAMO (G-SCI)



**Descrizione
progetto**

PREMESSA

Nel settembre 2015 la comunità internazionale ha adottato l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, che include diciassette Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) e 169 target da raggiungere entro il 2030. L'Obiettivo di sviluppo sostenibile 4 mira a garantire "un'educazione di qualità, inclusiva, equa, e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti." Oltre a ciò, l'Agenda si impegna a non lasciare nessuno indietro, il che significa che deve necessariamente favorire coloro che sono attualmente svantaggiati – le famiglie più povere e, soprattutto, i bambini. Secondo il "Rapporto sulla povertà educativa" 2016 di Save the Children la povertà minorile è multidimensionale, e per affrontare le cause alla radice dello svantaggio abbiamo bisogno di considerare anche la povertà educativa. I bambini che sono poveri dal punto di vista dell'educazione vengono anche privati della possibilità di sviluppare le competenze che permettono loro di crescere dal punto di vista emotivo, instaurare relazioni e di raggiungere i propri obiettivi in una società a cui sentono di poter appartenere. La deprivazione materiale e la povertà educativa influiscono negativamente sullo sviluppo dei bambini e sul loro benessere sin dai primi anni di vita, I bambini i cui genitori provengono da un background socio-economico svantaggiato hanno una probabilità di un terzo maggiore di non raggiungere competenze minime in matematica e lettura rispetto ai bambini i cui genitori provengono dal background socio-economico più avvantaggiato.

Gli ultimi dati disponibili dimostrano che il 22% dei quindicenni in Europa non sono capaci di applicare la matematica che hanno imparato a scuola a situazioni di vita reale, e il 20% non raggiunge competenze minime in lettura (OCSE PISA 2012).

Come enunciato nella Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 30.12.2006 l'acquisizione di competenze di base — elemento fondamentale per lo sviluppo di competenze chiave in un'ottica di apprendimento permanente — riveste un'importanza cruciale per migliorare l'occupabilità, l'inclusione sociale e la realizzazione personale dei cittadini.

Occorre pertanto agire per combattere il rischio di ottenere risultati al di sotto delle potenzialità nel campo dell'istruzione e l'esclusione sociale. Le competenze di base in lettura e matematica sono le componenti strutturali per «imparare ad imparare»: consentono alla persona di acquisire, procurarsi, elaborare, assimilare e comunicare nuove conoscenze e abilità e la aiutano ad acquisire autonomia nell'apprendimento.

Alcuni dati internazionali, compresi gli studi PISA e TIMSS, hanno individuato che le questioni sistemiche, quali le differenze tra gli istituti scolastici e le diverse origini degli studenti (ad es. a causa di circostanze socioeconomiche, del livello d'istruzione dei genitori, della disponibilità di strumenti informatici in casa, etc.) sono fattori che incidono sui risultati nella lettura, matematica e scienze.

Queste le premesse di partenza del progetto GIOCANDO, SBAGLIANDO, CREANDO ... IMPARIAMO (G-SCI). Altra fonte di riferimento sono gli esiti delle prove INVALSI e il RAV di istituto (il RAV a cui si fa riferimento è relativo al 3° Circolo Didattico, essendo l'ICPG 4 Comprensivo di nuova costituzione) da cui emerge una situazione dinamica con un discreto risultato rispetto ai dati umbri e nazionali, ma che potrebbero essere migliorati proprio agendo sul consolidamento delle competenze di base degli alunni con livelli medio/bassi di apprendimento.

L'opportunità che viene offerta rappresenta occasione fondamentale per realizzare una scuola per tutti e per ciascuno, in recepimento di una visione pedagogica ispirata alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo (2012). In questo mondo sempre più complesso la creatività e la capacità di continuare ad apprendere ed innovare conterranno altrettanto, se non di più, di specifiche conoscenze settoriali potenzialmente destinate all'obsolescenza. L'apprendimento permanente rappresenterà la norma.

GIOCANDO, SBAGLIANDO, CREANDO ... IMPARIAMO (G-SCI) si configura come una sperimentazione, che può diventare modello da implementare nella didattica curricolare, in cui la ludicità viene assunta come strategia vincente per approfondire conoscenze, per giocare a smontare e rimontare i contenuti disciplinari, per destrutturare e ricostruire creativamente generi letterari, situazioni problematiche, codici tecnologici con l'obiettivo di creare prodotti mediali da diffondere online. Questa finalizzazione garantisce un forte impulso motivazionale che può spingere gli alunni coinvolti ad impegnarsi nell'analisi, nello studio, nell'arricchimento dei contenuti disciplinari ritenuti più ostici.

Nel contempo il progetto consente di:

- valorizzare la scuola come comunità attiva e aperta ai contributi della collettività locale, del mondo della formazione e delle imprese;



- ritenere la scuola un luogo formativo in grado di accogliere e rispondere ai bisogni della propria utenza, aprendo i propri locali in orario extracurricolare;
- valorizzare percorsi formativi individualizzati e coinvolgere gli alunni e gli studenti;
- individuare percorsi che possano premiare e valorizzare il merito degli alunni e degli studenti. GIOCANDO, SBAGLIANDO, CREANDO ... IMPARIAMO (G-SCI) consente di promuovere competenze sociali e relazionali che permettono di acquisire comportamenti positivi e versatili con cui affrontare le richieste e sfide che la vita pone. (Life skills per il XXI secolo- OMS/93) grazie ad un'organizzazione delle attività basate sul gioco, sull'errore, sulla creatività in cui il gruppo svolge il ruolo di propulsore dell'apprendimento:
- Pensiero critico: capacità di analizzare situazioni ed esperienze, prendere decisioni, risolvere problemi, gestire progetti ecc.
- Pensiero creativo: capacità di esplorare soluzioni alternative, creare nuova conoscenza, raccontare storie in modo artistico ecc.
- Collaborazione: cooperazione, impegno, consenso, costruzione di comunità ecc.
- Capacità di relazioni in chiave interculturale: confronto tra diverse culture, cognitive e organizzative
- Comunicazione efficace: costruzioni di messaggi e uso effettivo dei mezzi di comunicazione
- Competenze digitali: uso effettivo della informazione digitale e degli strumenti di conoscenza
- Autoconsapevolezza, iniziativa e imprenditorialità: gestione del cambiamento, apprendimento lungo l'arco della vita e ridefinizione delle carriere.

Il progetto si colloca appieno nella mission che l'istituto Comprensivo Perugia 4 (ICPG4) ha già assunto nel proprio PTOF : "...L'Istituzione assume il concetto di scuola del curricolo come espressione di azioni educative, organizzative e valutative volte alla promozione del diritto allo studio per tutti gli alunni e orientate alla maturazione di competenze culturali, disciplinari e di cittadinanza attiva per gli allievi in uscita dalla scuola secondaria di primo grado..."

(<http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019>) e soprattutto con l'introduzione della L. 107/15 ha investito risorse ed energie professionali per affrontare la grande sfida della "scuola per tutti, nessuno escluso" organizzando una formazione pianificata e trasversale ai tre ordini di scuola per studiare, approfondire e elaborare il curricolo di istituto, a partire dall'assunto costituzionale del diritto allo studio e il raggiungimento delle competenze di base per tutti gli studenti.

Si sono costituiti gruppi di ricerca in collaborazione con agenzie esterne accreditate (CIDI, ANISN, ENTI LOCALI, UNIVERSITA'), il cui lavoro si è riferito alla elaborazione, sperimentazione e selezione di buone pratiche didattiche per il curricolo di italiano (http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Curricolo_di_lingua_italiana) per il curricolo di matematica ed inglese, oltre che per le discipline espressive e le scienze (http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Curricolo_di_scienze). L'istituto ha aderito ai bandi promossi dal MIUR e a bandi locali che potessero contribuire alla costruzione di un curricolo scolastico che privilegi la promozione delle competenze di base e dei saperi essenziali come primo obiettivo della scuola. Tra le buone pratiche realizzate si citano i percorsi sulla regole e trasgressione, tg-cena, Dal Mercurio express al giornalino online, (http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Notiziari_parlanti) (http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Mercurio_Express) . Per la lingua inglese molto importanti si sono rivelati i progetti Comenius di scambio e multilaterale (<http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Categoria:Tecnologia>) (http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Categoria:Progetti_LLPEuropa).

Infine gli alunni hanno potuto vivere esperienze importanti di approfondimento linguistico come il progetto "Digital Storytelling per l'Integrazione intergenerazionale e la cittadinanza attiva" (http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Digital_storytelling_per_l%27integrazione_intergenerazionale_e_per_la_cittadinanza_attiva) finanziato con fondi sociali regionali e il progetto l'"Algoritmo delle fiabe" finanziato con fondi di Agenda Digitale Umbria (http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_Openness:_Fiabe_online,_un_gioco_per_tutte_le_et%C3%A0).

E' nostra intenzione proseguire nell'intento di implementare il curricolo scolastico con la prototipazione di un modello innovativo di proposta didattica, in cui anche le nuove tecnologie vengano considerate una forma di comunicazione preziosa, che possa diventare parte integrante delle scelte di istituto al punto tale da contribuire alla identificazione della Scuola



come il luogo di elaborazione del cambiamento e culturale del Paese (PNSD 2015) tramite la promozione di attività laboratoriali che, utilizzando tematiche e strumenti motivanti, siano efficaci alla diffusa acquisizione di competenze di base.

IL PROGETTO

Il progetto G-SCI si struttura in 3 percorsi sviluppati in moduli di attività di 30 ore ciascuno, suddivisi in tre ore al giorno per 10 giornate lavorative:

- lingua italiana (3 moduli): le attività di potenziamento saranno organizzate in orario extracurricolare in tre distinti periodi, a partire dall'a.s. 2017/2018 (fatta salva la data della comunicazione di ammissibilità del progetto):

- 1° modulo – da novembre a febbraio

- 2° modulo – da novembre a febbraio

- 3° modulo – da gennaio a aprile

- ambito matematico (3 moduli): le attività di potenziamento saranno organizzate in orario extracurricolare in tre distinti periodi, a partire dall'a.s. 2017/2018 (fatta salva la data della comunicazione di ammissibilità del progetto):

- 1° modulo – da novembre a febbraio

- 2° modulo – da novembre a febbraio

- 3° modulo – da gennaio a aprile

- lingua inglese (2 moduli): le attività di potenziamento saranno organizzate in orario extracurricolare in due distinti periodi, a partire dall'a.s. 2017/2018 (fatta salva la data della comunicazione di ammissibilità del progetto):

- 1° modulo – periodo precedente all'inizio settembre

- 2° modulo – periodo precedente fine delle lezioni da marzo a primi giugno

La scelta di dedicare uno spazio specifico, al di fuori della data di inizio e termine lezioni, creando le condizioni di anticipo e di prosecuzione delle attività didattiche, rispetto al calendario scolastico, deriva dalle seguenti valutazioni:

- maggior efficacia dell'organizzazione full immersion per consolidare le competenze di base negli alunni, attraverso un percorso concentrato sull'attività laboratoriale, con una precisa fase di inizio e l'esito da produrre;

- volontà di far diventare la scuola un luogo formativo a disposizione delle esigenze dei giovani, della comunità, prolungando gli orari di apertura e diventando uno spazio vivo, di incontro, dove trovare diverse opportunità di impegno che contrastano l'emarginazione e fattori di rischio sociale;

- disponibilità di tempo, energie, impegno da parte degli studenti liberi dalle attività curricolari.

I PERCORSI

LINGUA ITALIANA – Titolo del Percorso LE NARRAZIONI

- Il modulo SCRITTURA CREATIVA interesserà studentesse e studenti delle 5° classi della scuola primaria e le classi 1° della secondaria di primo grado. Si sviluppa in 30 ore ed è volto a promuovere competenze linguistiche basate su tecniche della scrittura creativa attraverso attività laboratoriali. Gli studenti saranno guidati attraverso il metodo learning by doing ad acquisire le tecniche proprie della scrittura creativa, a partire da racconti e narrazioni classici, testi canori e poesie, per manipolarne i testi e crearne di originali attraverso l'introduzione dell'immaginario e della fantasia. Il prodotto che si intende realizzare sarà una raccolta di prodotti originali sotto forma di e-book creato dagli studenti guidati da esperti e docenti che consentirà la diffusione degli apprendimenti e dei metodi usati per creare, con la tecnica della classe de rêve come strumento che coniuga l'immaginario con il letterario, storie, testi canori e poesie, da diffondere in online e inserito nei siti istituzionali. Attraverso tale modulo si garantirà a tutti gli alunni di ampliare le conoscenze letterarie, di produrre testi originali ponendo attenzione all'arricchimento del linguaggio e alla struttura della narrazione, nonché a conoscere software di editing.

- Il modulo DIGITAL STORY TELLING interesserà studentesse e studenti delle classi 2° della scuola secondaria di primo grado. Si sviluppa in 30 ore ed è volto a promuovere competenze di comunicazione mediale di narrazioni con le tecniche digital su tematiche di attualità, utilizzando fonti letterarie di vario genere utili alla elaborazione di storie originali attraverso lo strumento dello storyboard. Gli studenti saranno guidati a leggere e trarre informazioni da documenti specifici, elaborare storie, anche metaforiche, che mettano in evidenza i contenuti comunicativi fondamentali, pianificare e realizzare lo storyboard, utilizzare il software apposito per la



creazione di clip narrative. Attraverso tale modulo si garantirà a tutti gli alunni di riflettere su fonti documentali, ampliare e approfondire il lessico specifico, di produrre testi originali, ponendo attenzione alla struttura della narrazione digitale.

- Il modulo PODCAST interesserà studentesse e studenti delle classi 2° e 3° della scuola secondaria di primo grado. Si sviluppa in 30 ore ed è volto a promuovere competenze di comunicazione mediale di narrazioni originali basate sul genere letterario poetico e canoro da trattare con il metodo caviardage. Gli studenti saranno guidati alla lettura, decodifica della struttura poetica classica, dalla quale evidenziare parole prescelte che, insieme, andranno a formare una frase, un pensiero, un componimento poetico. Tale tecnica è anche conosciuta, in inglese, come Found Poetry. La poesia è un genere letterario spesso trattato come secondario, mentre la creatività, l'emotività, l'immaginario proprio qui trovano la loro massima espansione. Riuscire a creare testi poetici originali, in gruppo o individualmente, curare la ricerca delle semantica e della semiotica delle parole, curare la dizione e tradurre la recitazione in semplici video da inserire online in podcast, è lo scopo di tale modulo, che consente peraltro di aggiungere competenze tecnologiche, di facile apprendimento. Il prodotto che si intende realizzare sarà una webradio gestita da una redazione di studenti e docenti che consentirà la diffusione del mezzo comunicativo a scopi didattici, trasmettendo tutte le storie, le canzoni e le poesie create, da diffondere in online e inserito nei siti istituzionali

MATEMATICA – Titolo del Percorso DAL CONCRETO ALL'ASTRATTO

- Il modulo MATHS FOR FUN, di 30 ore, rivolto al 2° anno della secondaria di I grado che presentano soprattutto difficoltà e disaffezione verso la matematica, è incentrato sulla proposta di quattro giochi matematici, presumibilmente torre di Hanoi, tangram, dadi e policubi. Il focus sarà l'apprendimento di strategie risolutive in un contesto ludico-laboratoriale introdotte con il metodo dell'animazione matematico scientifica, il learning by doing ed il debate. Dopo una parte introduttiva di 2 ore, verranno proposte l'analisi e lo studio dei giochi, le soluzioni e la matematica correlata per altre 24 ore. Per quest'ultima, nello specifico, si favorirà l'accesso al trattamento di strategie algoritmiche di tipo ricorsivo ed iterativo a differenti gradi di complessità, con la traduzione in uno pseudolinguaggio di programmazione (per avvicinare alle Olimpiadi di Problem Solving giocate in Istituto), all'esponenziale, all'equiestensione e l'isoperimetria di superfici e il teorema di Pitagora, il cerchio e la circonferenza, all'aritmetica del gioco di dadi di diverse forme con le frazioni e la probabilità, alla tridimensionalità e le principali relazioni geometriche nello spazio. Infine, per 4 ore, si passerà alla realizzazione da parte degli alunni di un prodotto per ciascun gioco, quali prototipi (con eventuali varianti) e/o presentazioni multimediali. Per tutti verrà rilasciato un attestato di partecipazione al laboratorio.

- Il modulo CLASH OF MIND, di 30 ore, rivolto alla 5° primarie e 1° anno della secondaria di I grado, in una forma di continuità verticale, è rivolto soprattutto ad alunni che presentano carenze nella realizzazione di uno story telling logico, cioè nella capacità di ripercorrere i processi e arrivare a delle pianificazioni risolutive, acquisendo le dovute conoscenze procedurali. In particolare ci si rivolgerà a coloro che presentano svantaggi linguistici. Il clash, le sfide di gioco, aiuteranno a superare i filtri emotivi che ostacolano l'accesso alla disciplina. E' incentrato sulla proposta di quattro giochi matematici, presumibilmente movimenti di un robot, i ponti di Königsberg, tangram e dadi. Il focus sarà l'apprendimento di abilità di pianificazione in un contesto ludico-laboratoriale introdotte con il metodo dell'animazione matematico scientifica, il learning by doing ed il debate. Dopo una parte introduttiva di 2 ore, verranno proposte l'analisi e lo studio dei giochi, le soluzioni e la matematica correlata per altre 24 ore. Per quest'ultima, nello specifico, si favorirà l'accesso all'orientamento nel piano, attraverso lo studio di percorsi contenenti vincoli, ostacoli e premi e descritti con coordinate cartesiane e comandi, indagando le diverse combinazioni possibili con algoritmi di gioco e strumenti di pianificazione vicini alla programmazione (coding). Inoltre si presenterà il metodo dei grafi associato alla combinazione di grandezze matematiche e alberi binari, ternarie, ecc. per modellizzare fenomeni naturali, gestire percorsi di varia complessità e sfidarsi, richiamando le Olimpiadi del Problem Solving giocate nell'Istituto. Ancora oltre si affronteranno raffigurazioni nel piano con forme geometriche, operando con esse trasladole, ruotandole e ribaltandole, realizzando isometrie, composizioni e tassellazioni. In ultimo avverrà l'accesso all'aritmetica sottesa al gioco dei dadi, con sfide attraverso dadi poliedrici e la possibile introduzione della misura della casualità con cenni di statistica e probabilità. Infine, per 4 ore, si passerà alla realizzazione da parte degli alunni di un prodotto per ciascun gioco, quali prototipi (con eventuali varianti) e/o presentazioni multimediali. Per tutti verrà rilasciato un attestato di partecipazione al laboratorio.



INGLESE – Titolo del Percorso THE ENGLISH EXPERIENCE

Il modulo interesserà studenti e studentesse delle classi 5° di scuola primaria e 1° secondaria di primo grado. A differenza degli altri percorsi verrà replicato lo stesso modulo in due momenti distinti, affrontando contenuti e ambiti diversi in un continuum volto a consolidare ed esplorare i contesti con modalità diversificate e multiformi. La scelta di replicare il modulo scaturisce dalla volontà di dare opportunità di partecipazione al maggior numero di alunni possibile. Ciascun modulo avrà la durata di 30 ore. Tre gli approcci metodologici favoriti: 1. dramatisation, che contribuisce a superare la resistenza di studenti e studentesse trasformando l'apprendimento di una nuova lingua in un'esperienza piacevole, generando in loro il "bisogno" di imparare una lingua attraverso il ricorso alla tensione creativa (situazioni che richiedono soluzioni immediate) e conferendo più responsabilità a chi apprende rispetto a chi insegna. 2. Theatre, attività che prevede la creazione di uno spettacolo tramite un copione teatrale scritto ad hoc. Il copione non sarà un classico testo di sketch o personaggi ma un testo in rima che prevede il coinvolgimento costante di tutti i partecipanti del gruppo tramite un approccio corale e fisico. 3. Storytelling, che verte su un'attività di ascolto e comprensione di testi già affrontati e di creazione di uno storyboard personalizzato in cui si fa ricorso a diversi strumenti e forme di linguaggio visivo: multimediali, grafici, pittorici.

FASI

I percorsi seguiranno le stesse fasi di sviluppo:

FASE 0: è la fase propedeutica alla progettazione e alla realizzazione svoltasi sin dalla fase di stesura del presente progetto con l'obiettivo di avviare un percorso partecipativo. Docenti e associazioni dei genitori, soggetti di settore, enti e istituzioni scolastiche/universitarie si sono incontrati per analizzare i bisogni specifici, valutare le possibili attività da svolgere all'interno delle linee progettuali individuate dal MIUR e le tipologie di output da produrre, si è inoltre avviato un percorso con le studentesse e gli studenti per illustrare gli obiettivi del bando e condividere la tipologia di attività da portare avanti facendoli partecipare attivamente alla progettazione grazie alle esperienze di potenziamento proposte in questo anno scolastico.

FASE 1: da avviare a seguito dell'eventuale ammissione del progetto: sarà costituito un gruppo di coordinamento (di seguito G. di C.) formato da rappresentanti dei partner coinvolti nel progetto, con l'obiettivo di affiancare la scuola durante tutte le fasi di sviluppo operativo del progetto.

FASE 2: il G. di C. procederà alla definizione del cronoprogramma delle attività specifiche e alla stesura di un questionario per la valutazione e il monitoraggio in entrata e in uscita da ciascun modulo.

FASE 3: individuazione dei gruppi di studentesse e studenti da coinvolgere nel progetto e invio delle comunicazioni ai genitori, secondo criteri definiti dal progetto e pubblicizzati ad alunni e famiglie.

FASE 4: individuazione di esperti professionisti da coinvolgere nella formazione e stesura del bando di evidenza pubblica rivolto ai tutor

FASE 5: una volta selezionati i tutor e firmati i contratti dei formatori professionisti si procederà all'avvio del primo modulo di ciascun percorso. Ogni percorso sarà documentato attraverso riprese video e diario di bordo da parte dei tutor e dei docenti coinvolti.

FASE 6: attuazione dei moduli sia per la prima che per la secondaria di primo grado con restituzione periodica da parte dei partecipanti al gruppo classe di appartenenza. All'inizio, a metà percorso e alla fine del modulo sarà somministrato ai partecipanti un questionario atto a valutare competenze.

FASE 7: presentazione dei lavori realizzati in un evento pubblico aperto alle famiglie, a rappresentanti dell'amministrazione e degli enti territoriali coinvolti nel processo di digitalizzazione per la scuola.

FASE 8: valutazione dei risultati ottenuti.

FASE 9: disseminazione dei risultati di progetto presso stakeholder territoriali e tramite l'utilizzo di piattaforme web.

FASE 10: ricerca di fondi privati e pubblici e partecipazioni a bandi finanziati per replicare e allargare ad altre studentesse e studenti l'esperienza sperimentata con il progetto.



Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'area urbana, in cui si inseriscono le scuole dell'ICPG4 è caratterizzata da una popolazione di età mediamente anziana, fattore che implica la presenza di numerosi nuclei familiari di cittadini stranieri che svolgono lavori di assistenza e che qui si sono stabiliti. Il contesto socio-culturale risulta diversificato: accanto a famiglie in stato di indigenza convivono nuclei familiari appartenenti al settore terziario e alle libere professioni. La popolazione scolastica è costituita, in larga parte, da alunni che risiedono nel quartiere con alcune presenze di residenti fuori zona; si registra una presenza equilibrata di alunni "cittadini non italiani", di prima e seconda generazione. L'identità dell'istituto, come si evince dal PTOF, è configurabile nel binomio ricerca e innovazione, processi che convergono a rendere concreta la missione della scuola che tende ad adeguare ai bisogni formativi degli alunni il processo di insegnamento/apprendimento, avendo come finalità la formazione di giovani con solide competenze disciplinari e trasversali. L'istituto è da sempre impegnato nell'ampliamento dell'offerta formativa attraverso lo sviluppo di progettualità diversificate, che generano ricerca, sperimentazione, innovazione didattica e crescita professionale continua del personale.

Obiettivi del progetto

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

Obiettivi generali: Arricchire l'offerta formativa della scuola in orario pomeridiano - Prevenire il rischio di esclusione e abbandono scolastico, coinvolgendo studenti/esse e genitori sin dalle prime fasi del progetto - Contribuire alla diffusione della società della conoscenza sviluppando le life skills del XXI secolo

Obiettivi formativi comuni ai percorsi: saper realizzare un progetto seguendo indicazioni date - saper lavorare in gruppo - essere in grado di analizzare e trovare soluzioni ai problemi posti in modo creativo

Obiettivi formativi specifici

LINGUA ITALIANA: 1) Affinare e potenziare caratteristiche e potenzialità della lingua italiana 2) Conoscere in maniera più approfondita e sperimentare le varie forme espressive letterarie 3) Capire i meccanismi della comunicazione ed essere in grado di produrre contenuti multimediali

MATEMATICA: 1) Favorire il miglioramento degli esiti scolastici e il potenziamento in ambito logico-matematico 2) Promuovere l'apprendimento favorendo processi peer-to-peer 3) Saper comunicare contenuti scientifici in forma orale.

INGLESE: 1) Raggiungere la consapevolezza dell'importanza del comunicare 2) Utilizzare linguaggi diversi come strumento di espressione 3) Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi.

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

Lo sviluppo del progetto per la partecipazione al bando in oggetto si è opportunamente collocato all'interno di percorsi pomeridiani per innalzamento e consolidamento delle competenze di lingua inglese, matematica ed attività linguistico/espressive. Complessivamente circa 100 famiglie sono state coinvolte nelle proposte, condivise con assemblee iniziali di istituto e valutate con incontri finali. Dai confronti intercorsi è emerso che le studentesse e gli studenti cui sarà proposta la partecipazione agli 8 MODULI previsti formeranno un gruppo misto con un numero pari di donne e uomini così suddivisi:

- 30% soggetti che raggiungono risultati sopra la media
- 30% di soggetti in linea con la media
- 30% soggetti con risultati sotto la media
- 10% alunni con bisogni educativi speciali (BES e DSA) a cui sono assicurati percorsi di apprendimento assistito.

Il gruppo di partecipanti sarà individuato in due fasi: 1. i consigli di classe si riuniranno e segnaleranno gli alunni con le caratteristiche individuate; 2. il consiglio d'istituto estrarrà i nomi dei 20 alunni per ogni modulo, a cui proporre la partecipazione. Saranno poi convocati i genitori degli alunni/e selezionati e richiesta la loro adesione al progetto, scalando la graduatoria in caso di soggetti non interessati a partecipare.



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.

L'ICPG4 assume l'idea della scuola "aperta" (<http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019/>). Da tempo la scuola rimane aperta, con risorse interne ed esterne, per numerose attività laboratoriali pomeridiane, connesse a quelle curricolari. Finora, però, le attività si sono svolte in modo non sistematico; il progetto G-SCI consentirà di dare valore aggiunto agli sforzi finora profusi.

I moduli proposti si svolgeranno all'interno del plesso del "G. Cena", non escludendo la possibilità di utilizzo dei nuovi ambienti della scuola "Carducci - Purgotti" una volta disponibili dopo la ricostruzione.

Italiano e matematica si svolgeranno in orario pomeridiano per 3 ore settimana/in 2 lezioni x 10 settimane consecutive. Il modulo di lingua inglese si svilupperà con uno stage intensivo di una settimana per 3 ore giornaliere (18 ore), prima dell'inizio delle lezioni (settembre) per poi concludersi con due interventi di 3 ore ciascuno nelle due settimane successive all'inizio dell'a.s. (12 ore).

Alcune classi della scuola hanno il tempo pieno, la struttura garantisce quindi tutti i pomeriggi la presenza del personale ATA standard a cui si aggiunge quello dedicato al progetto secondo i costi standard individuati.

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.*

- Associazione dei Genitori ICPG4, metterà a disposizione a titolo volontario le competenze presenti nell'associazione e sosterrà la pubblicizzazione del progetto nel territorio - Liceo Scienze Sociali della Formazione statale Pieralli, metterà a disposizione competenze professionali per le discipline di base e organizzerà laboratori con il tutoring degli studenti verso i più piccoli - LibrelItalia Onlus, sosterrà con le proprie competenze su sistemi Open Source, sicurezza digitale e applicazioni multimediali - Comune di Perugia, assessorato alle Politiche Scolastiche e giovanili, sosterrà le azioni promosse dalla scuola per l'inclusione e il contrasto all'abbandono scolastico - ICPG12, metterà a disposizione alcune classi come gruppo di controllo della efficacia delle azioni e degli esiti di apprendimento conseguiti - Università degli studi di Perugia, Dipartimento di Matematica e Informatica, con il ruolo di valutatore delle proposte didattiche e metodologiche per la prototipazione del modello sperimentale.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO
PERUGIA 4 (PGIC868005)

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.

Il progetto è fortemente innovativo perché mette in pratica – sfruttando gli strumenti dello spazio alternativo per l'apprendimento e dell'atelier creativo realizzati con fondi PON – il **project based learning**. Utilizzando le metodologie didattiche riconducibili ai presupposti concettuali del “learning by doing” e del “learning by creating”, favorisce la partecipazione di almeno 80 studenti/tesse e famiglie in modo diretto e circa 300 studenti in modo indiretto.

In LE NARRAZIONI sarà valorizzato: apprendimento attivo - didattica interdisciplinare ispirata al principio dell'*edutainment*.

In DAL CONCRETO ALL'ASTRATTO, il focus sarà: problema finalizzato ad un compito di realtà a squadre per una sana competizione creativa eolutiva - uso del modello flipped classroom per consentire sfide cognitive e manipolative

In THE ENGLISH EXPERIENCE, i fattori di innovazione risiedono in: uso delle tecniche teatrali, gag e roleplay come strumenti innovativi nei quali cimentarsi attraverso una seconda lingua - uso di tecniche storyboard e strutture lessicali in inglese finalizzate alla sceneggiatura.

L'approccio *digital storytelling* favorisce conoscenza connettiva e creatività combinatoria, confronto dialogico, spirito critico e ricerca di nuove interpretazioni e punti di vista su un problema.



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO
PERUGIA 4 (PGIC868005)

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto s'inserisce nel percorso assunto dall'istituto, fondando l'identità della scuola sull'attivazione di progetti e percorsi laboratoriali aventi come focus le strategie più corrispondenti alle esigenze di apprendimento degli alunni. Si fa riferimento ai gruppi di ricerca e sperimentazione, alla valorizzazione di buone pratiche attraverso la loro diffusione a livello collegiale e digitale. Lo studente è l'attore principale del processo di conoscenza, operando in modo autonomo, collaborativo e creativo. Su questo assunto è imperniato il Piano triennale dell'offerta formativa.

Ambito matematico-scientifico –tecnologico: 1. partecipazione alle Olimpiadi del Problem Solving, con classi di scuola Primaria e Secondaria, classificazione alla finale nazionale; seminario patrocinato dell'USR Umbria 2. Progetto "Transformer" per primaria e secondaria, laboratorio sulle trasformazioni geometriche isometriche 3. Giochi matematici d'Autunno della Bocconi 4. Progetto di recupero e consolidamento 5. Progetto "Orientarti" 6. Coding 7. ISS

Ambito lingua straniera: 1. Certificazioni linguistiche KET, DELF 2. Potenziamento lingua inglese con madrelingua 3. Teatro in lingua 4. Approccio al CLIL con le fiabe

Ambito lingua madre: 1. Libriamoci 2. Eventi teatrali e drammatizzazioni 3. Digital storytelling sulle costanti migratorie 4. Fiabe online 5. Percorsi di potenziamento e consolidamento 6. Giornali scolastici cartacei e online 7. Co-progettazione di ambienti di apprendimento.

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.

La tradizione di azioni inclusive e progetti volti all'accoglienza e all'integrazione che nel corso degli anni la scuola ha messo in campo, (vedasi anche il rapporto del Nucleo di Valutazione Esterna) la fanno oggetto di scelta da parte delle famiglie che qui trovano applicato il diritto allo studio e alla valorizzazione delle differenze. Le attività progettuali curricolari ed extracurricolari si intersecano nei nodi dei saperi di base puntando ad individuare le strategie più coinvolgenti e vicine agli interessi degli studenti, in modo che la scuola sia per tutti, nessuno escluso. Le opportunità di realizzare ambienti di apprendimento innovativi facilitano in modo particolare gli studenti che trovano l'aula e la lezione tradizionale uno spazio ristretto di azione sia dal punto di vista fisico che mentale. L'inclusione nel progetto di soggetti con diversi livelli di apprendimento permette lo scambio e la cooperazione tra alunni e, seguendo step progressivi di avanzamento, farà raggiungere a tutti un adeguato sviluppo delle singole potenzialità. Il progetto, prevedendo attività laboratoriali con strumenti digitali e manipolativi, favorirà l'inclusione di soggetti BES e DSA che spesso trovano difficoltà a esprimere le loro potenzialità con strumenti didattici standard.

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.

L'impatto sui destinatari sarà valutato tramite la somministrazione a studenti/esse, docenti e genitori di questionari online in entrata, a metà percorso e in uscita, costruiti per far emergere indicatori specifici:

- negli studenti/esse saranno valutate le competenze acquisite;
- nei genitori il grado di soddisfazione sarà verificato rispetto alle aspettative, al cambiamento di comportamenti quotidiani dei figli;
- per i docenti incaricati di ricoprire il ruolo di tutor si prevedono rilevazioni – tramite diari di bordo, questionari ed interviste - sia sulle conoscenze professionali acquisite che sulle conoscenze disciplinari degli alunni, sull'uso del linguaggio specifico delle tecnologie nonché sulla capacità del progetto di generare positive interconnessioni con le attività curricolari.

Il progetto contribuisce sostanzialmente a quella ricerca educativa che vede nel digitale uno strumento che promuove l'innovazione nel campo del fare su cui ICPG4 investe dagli inizi del 2000, in cui l'interattività didattica consiste nel far interagire costantemente insegnanti e studenti nell'utilizzo di strumenti tecnologici in cui la metodologia della classe ribaltata diventa elemento determinante per la crescita della scuola tutta.

Al termine del percorso sarà prodotta una relazione in cui far emergere punti di forza e debolezza.



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 favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto si presta a una sua scalabilità e replicabilità perché costruisce tre percorsi rivolti alla scuola primaria, alle classi ponte e alla secondaria di primo grado che, utilizzando strumenti molto vari, si propongono di raggiungere le finalità educative e gli obiettivi formativi delle discipline target, per quanto concerne il grado delle classi individuate.

Al termine del percorso sarà realizzato un tool kit scaricabile e consultabile dal sito della scuola: un pdf sulle attività proposte, video-lezioni interattive (basate sul modello TED-Ed) rivolte ai docenti, video delle attività svolte dalle studentesse e dagli studenti. Sarà organizzato un evento di restituzione aperto alla comunità scolastica e al territorio con una campagna di comunicazione online più specifica sulle attività, gli obiettivi, le finalità.

Gli output di progetto confluiranno all'interno delle piattaforme di tutto il partenariato e diffuso online, su reti web dedicate alle buone pratiche a scuola.

Tutte le attività in essere s'integreranno con i processi prioritari di progettazione assunti dall'istituto a valere su fondi di diversa natura ed origine.



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.

Studentesse e studenti, così come i genitori tramite l'associazione dei genitori e i rappresentanti di classe, sono stati coinvolti nel progetto sin dalle prime fasi in un percorso condiviso che ha portato alla definizione delle tematiche, delle metodologie e del tipo di output da produrre.

A tutti gli alunni delle classi 4 e 5° della primaria e 1°, 2° e 3° della secondaria di primo grado sono stati presentati l'avviso di bando e alcune ipotesi progettuali spiegando loro la tipologia e le diverse attività secondo quelle selezionate in modo da renderli in grado di decidere a maggioranza quale preferissero.

Negli incontri formali, ai genitori sono stati invece illustrati i diversi tipi output, i percorsi e le metodologie formative da mettere in atto, chiedendo loro di dare un contributo anche in termini di supporto alla realizzazione.

È previsto il coinvolgimento dei genitori con competenze specifiche, sia durante alcune fasi di attuazione del progetto, come ad esempio il modulo sulle narrazioni o sulle tecniche digitali, in un rapporto di scambio costante con i docenti, che nella fase di monitoraggio, diffusione, comunicazione delle attività e restituzione alla comunità territoriale.



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
A scuola di giornalismo	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=A_scuola_di_giornalismo
ATELIER CREATIVI	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Atelier_creativi
Agenda digitale	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Categoria:Agenda_Digitale
Apprendere attraverso l'immaginario	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Dalla_macchia_a_Mir%C3%B2:_apprendere_attraverso_l'immaginario
CLIL: teatro, musica e video in lingua inglese	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=CLIL,_teatro,_musica_e_video_in_lingua_inglese
CirSchool, un nuovo modello di didattica integrata per l'apprendimento	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_Comenius_LLIP
DIGITAL STORYTELLING PER L'INTEGRAZIONE INTERGENERAZIONALE E LA CITTADINANZA ATTIVA	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Digital_storytelling_per_l'E2%80%99integrazione_intergenerazionale_e_per_la_
DIGITAL-MENTE Spazi alternativi per l'apprendimento	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_PON_FESR_2
Digital storytelling: la rete per la scuola di tutti, nessuno escluso	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_PON_FESR_1
EUROPA CODE WEEK	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=EUROPA_CODEWEEK
Fiabe ombre	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Italo_Calvino
Filosofart	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=FilosofArt
Giro girotondo degli amici insieme a Milly e Molly	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=File:Giro_girotondo_degli_amici_insieme_a_Milly_e_Molly.pdf
Gli animali nelle favole	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=File:GLI_ANIMALI_NELLE_FAVOLE.pdf



Inglese con la LIM	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Inglese_con_la_LIM
KIDSBIT - imparare divertendosi nel ventunesimo secolo!	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=KIDSBIT
L'isola dei quadrati magici	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/images/f/f7/L%27isola_dei_quadri_magici.pdf
Laboratori di potenziamento di matematica	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Laboratori_di_potenziamento_di_matematica
Le-gumes e pos-ates	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=File:Le-gumis_e_pos-ates.pdf
L'algoritmo delle fiabe: un gioco per tutte le età	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_Openness:_Fiabe_online,_un_gioco_per_tutte_le_et%C3%A0
NOI INFORMATICI PER IL FUTURO DEL MONDO: A LEZIONE DI CODING	29 + SINTESI	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=NOI_INFORMATICI_PER_IL_FUTURO_DEL_MONDO:_a_lezione_di_coding&action=submit
Oh che bel castello	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=File:Oh,_che_bel_castello!_prima_parte.pdf
Percorsi di didattica integrata	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Percorsi_di_didattica_integrata
Progetto Cleu	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_Cleu
Progetto lettura e biblioteca	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_Lettura_e_Biblioteca
Recupero e potenziamento	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Laboratorio_di_recupero_linguistico
Un viaggio d'acqua lungo un anno	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=L%27acqua..._dov%27%C3%A8%3F_Un_viaggio_d%27acqua_lungo_un_anno

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato



Mettere a disposizione le peculiari competenze professionali in favore di azioni di apprendimento non formale e informale; Sperimentare strategie di comunità di apprendimento e implementare la propria professionalità con il contatto diretto con il mondo dell'educazione formale; Accrescere la sensibilità verso l'inclusione e l'integrazione, inventando e utilizzando strategie operative adeguate ai bisogni degli alunni.	1	Psiquadro Societa' Cooperativa	Dichiarazione di intenti	2949/B28	15/05/2017	Si
Metterà a disposizione a titolo volontario le competenze presenti nell'associazione e sosterrà la pubblicizzazione del progetto nel territorio	1	COMITATO GENITORI CARDUCCI - PURGOTTI	Dichiarazione di intenti	2949/B28	15/05/2017	Si
Azione di disseminazione delle azioni e dei risultati sui propri mezzi di comunicazione	1	COMUNE DI PERUGIA	Dichiarazione di intenti	2949/B28	15/05/2017	Si
Sosterrà con le proprie competenze su sistemi Open Source, sicurezza digitale e applicazioni multimediali	1	LIBREITALIA ONLUS	Dichiarazione di intenti	2949/B28	15/05/2017	Si
Ruolo di valutatore delle proposte didattiche e metodologiche per la prototipazione del modello sperimentale.	1	UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PERUGIA - Dipartimento di Lettere, Lingue, Letterature e Civiltà Antiche	Dichiarazione di intenti	2949/B28	15/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. eg. to
Metterà a disposizione competenze professionali per le discipline di base e organizzerà laboratori con il tutoring degli studenti verso i più piccoli	PGPM010004 LICEO 'A. PIERALLI'	2949/B28	15/05/2017	Si
Metterà a disposizione alcune classi come gruppo di controllo della efficacia delle azioni e degli esiti di apprendimento conseguiti	PGIC840009 I.C. PERUGIA 12	2949/B28	15/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Leggo e scrivo... pubblicità!	€5.682,00
Imparando giocando attraverso la web radio	€5.682,00
Vorrei trovare parole nuove	€5.082,00
Alea, turris, tangram	€5.682,00
CLASH OF MINDS	€5.682,00
MATHS FOR FUN	€5.082,00
The English Experience	€5.682,00
The English Experience II	€5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€44.256,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Leggo e scrivo... pubblicità!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Leggo e scrivo... pubblicità!
Descrizione modulo	<p>FINALITA'</p> <p>Il percorso unisce alunni della V primaria e I secondaria di I grado con difficoltà nella lingua italiana, per consentire l'accesso reciproco alle peculiarità della formazione ricevuta nei due gradi scolastici di appartenenza e consentire di tenere le attività di questo modulo legate al percorso di continuità verticale che è iniziato a diventare sistematico con la nascita del nuovo Istituto Comprensivo avvenuta nell'a.s. 2016-2017. In particolare, gli alunni interessati da questa proposta, per la loro età, sono nella fase di passaggio dalla fanciullezza al periodo preadolescenziale. Della prima conservano i tratti di spontaneità, creatività ed originalità, poiché l'acquisizione linguistica è ancora in divenire e quindi la paura di sbagliare è ancora poco pregnante, permettendo il liberarsi della fantasia. Della seconda cominciano a manifestare l'acquisizione di maggior rigore ed attitudine metalinguistica, ma anche l'incremento di quello che viene definito un "filtro affettivo" che inibisce lo slancio verso la produzione scritta e talvolta orale, ponendoli sulla difensiva. Proprio, invece, lo scambio tra queste diversità ancora però contigue, offrirà l'occasione per riattivare la creatività necessaria per sperimentare la piacevolezza e libertà espressiva e, nello stesso tempo, acquisire quel rigore formale e capacità di scelta che danno più sostanza e pregnanza al gesto linguistico.</p> <p>Va aggiunto che i ragazzi sono immersi nei tanti messaggi della narrazione audiovisiva, nei tanti linguaggi diffusi socialmente che spesso risultano ibridi e complessi, sovrapponendosi codici e simboli. Non sono linguaggi facili da comprendere e da padroneggiare, anche per la conseguente costruzione di nuovi significati, nonostante che siamo di fronte ai nativi digitali. Con ciò risulta necessario facilitare l'accesso alla interpretazione più corretta dei messaggi, in particolare limitando il consumo passivo di immagini attraverso la rielaborazione in forma verbale del loro contenuto e andando a sollecitare il pensiero critico e l'intelligenza sequenziale.</p> <p>I macro – obiettivi del modulo sono:</p>



- recuperare e consolidare la correttezza linguistica formale e sostanziale e delle abilità strumentali;
- riavvicinare al piacere della lettura, della scrittura e della esposizione, permettendo di "risignificare" la lingua scritta, quando si fossero ridotti l'interesse e la motivazione;
- promuovere un'interazione dialettica tra pensiero divergente e pensiero convergente, tra immaginazione e razionalità, tra creatività e competenze logico-riflessive;
- sperimentare lavori in forma di condivisione e collaborazione;
- comunicare e documentare quanto appreso attraverso la realizzazione di prodotto (e – book e video dello spot) con la metodologia del digital story telling;
- realizzare la continuità verticale nell'istituto tra le classi ponte di primaria – secondaria.

Il ricorso agli strumenti digitali permetterà:

- di promuovere competenze di comunicazione mediale di narrazioni con le tecniche digital storyboard;
- di superare diverse difficoltà di gestione di forme laboratoriali di tipo analogico;
- di realizzare una classe virtuale per la gestione della documentazione prodotta e l'assegnazione di compiti e brevi percorsi in modalità flipped, per lavori di condivisione e collaborazione tra gli studenti, per aggiornare un diario di bordo.

FASI E CONTENUTI

1) Promozione della lettura, con la partecipazione di alcuni genitori – 3 ore

Alcuni genitori o familiari verranno invitati a raccontare la propria esperienza con un libro di lettura di quando avevano la stessa età dei ragazzi, leggendone alcuni passaggi chiave precedentemente selezionati con l'esperto. Si tratterà di una recensione molto personale. Lo scopo è appassionare e motivare alla lettura, potendo riscontrare nell'adulto la soddisfazione e il piacere contagioso che ne può scaturire. L'attenzione verrà orientata verso vissuti emozionali ed affettivi, che scaturiranno dall'interpretazione di alcuni passaggi dei testi proposti, in quanto a personaggi, situazioni e descrizioni e dovranno essere raccolti per la fase successiva.

2) Giochi linguistici e realizzazione di un e-book con la tecnica del digital story telling - 10 ore

La seconda fase sarà caratterizzata dalla riflessione ed analisi sulle potenzialità dello strumento linguistico, attraverso i brani precedentemente affrontati ed altri nuovi. Verranno messe in risalto le possibilità evocative che ne scaturiscono, indagare i vissuti emozionali personali suscitati. Si approfondirà dunque il registro poetico, realizzando delle brevi produzioni. Si andrà anche alla scoperta di quanto sollecita invece il senso critico, frapponendo un filtro verso le emozioni, con testi regolativi ed argomentativi. Infine si scoprirà quanto è sperimentabile agendo per pura immaginazione, destrutturando e ricomponendo in maniera libera, inedita, divergente e creativa alcuni testi. Ciò si baserà su tecniche di gioco linguistico per modificare, ritagliare ed incollare parole, locuzioni, espressioni, periodi, descrizioni e quant'altro utile e significativo. Quanto realizzato verrà documentato digitalmente, passo passo, per la realizzazione di un e-book.

3) Conoscenza del linguaggio pubblicitario – 4 ore

La riflessione si sposterà sull'analisi dei messaggi comunicativi in cui i ragazzi sono immersi attraverso i social ed i propri devices digitali. In particolare si rifletterà sul messaggio audiovisivo e pubblicitario e sulle loro convergenze e divergenze con i messaggi testuali e sequenziali utilizzati per l'apprendimento della comunicazione verbale. Verrà quindi attuata una lettura interdisciplinare degli elementi caratterizzanti dello spot pubblicitario, attraverso una scheda per l'analisi e l'osservazione di alcune pubblicità televisive selezionate, dell'uso del linguaggio verbale (descrizioni, slogan, parlato) e non verbale (inquadrature, musiche, jingle, prosodia, immagini) e la conseguente generazione di stimoli emozionali più o meno consci. Seguirà una riflessione sui valori ed i condizionamenti della pubblicità e sulla funzione specifica degli ingredienti del messaggio audiovisivo pubblicitario.

4) Ideazione di uno spot per la promozione della lettura – 5 ore

Verrà quindi lanciato un mini concorso destinato a dei sottogruppi, allo scopo di ideare uno spot pubblicitario per promuovere uno o più aspetti avvincenti della scrittura e della lettura, destinandolo a dei propri coetanei. La giuria sarà costituita dai pari dell'Istituto Comprensivo Perugia 12 ed esprimerà il proprio giudizio in base ad una specifica griglia di valutazione, che aiuti a generare un apprendimento anche nei giurati. Si chiederà di rivisitare l'idea di spot, provando a sollecitare la dimensione emozionale - affettiva, ma



anche ad approcciarsi alle competenze cognitive suscitando risposte riflessive attraverso la scelta di proposizioni e commenti audio adeguati allo scopo.

5) Realizzazione degli spot – 8 ore

La realizzazione dello spot avverrà seguendo degli step:

a) nella prima fase di pre - produzione, si andranno a decidere quali obiettivi conseguire; in seguito si procederà a stendere una sceneggiatura e lo story board, operando scelte tecniche e indicando le azioni necessarie per la regia;

b) nella fase di produzione, utilizzando anche i materiali prodotti nella fase di scrittura creativa, gli alunni assumeranno dei ruoli per la generazione dei media necessari : produzione di testi (scelti tra slogan, titoli, sottotitoli, testi in sovraimpressione), immagini (scelte tra fotografie, schizzi, clip, icone, carte geografiche, grafici, ritagli, screenshot) ed audio (registrazioni vocali, sottofondi musicali, effetti sonori);

c) nella fase di post produzione, avverrà il montaggio, la revisione e la diffusione, potendosi avvalere dei diversi stakeholders e delle collaborazioni e partneriati con gli attori del territorio.

Possibili sviluppi

Mantenere un appuntamento periodico con i genitori per la presentazione di testi della loro formazione di ragazzi.

Metodologie e strategie.

Il modulo integra sia strategie di carattere più espositivo, con una selezione e accuratezza che faciliti l'accessibilità ai contenuti al processo di lavoro e studio, che di carattere euristico, in cui è centrale l'individuo con i propri bisogni, e, attraverso la negoziazione, si crea una progettazione partecipata delle fasi modulari.

Attraverso modalità di tipo metacognitivo, si adotteranno percorsi di learning by doing favorite dall'adozione di un approccio induttivo, in contesti informali e flessibili di apprendimento.

Valutazione

Saranno somministrati dei questionari in entrata a metà percorso e in uscita atti a valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze, le attività che hanno raggiunto gli obiettivi prefissati e quello che non lo hanno fatto. Saranno inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento.

Data inizio prevista	01/11/2017
Data fine prevista	10/02/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE868017 PGMM868016
Numero destinatari	13 Allievi (Primaria primo ciclo) 12 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Leggo e scrivo... pubblicità!

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 madre

Titolo: Imparando giocando attraverso la web radio

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparando giocando attraverso la web radio
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede forme di scrittura creativa, che vanno dalla poesia fino ad arrivare alla canzone per poi creare dei podcast radiofonici dove vengono presentati gli elaborati migliori in maniera tale che anche gli altri alunni dell'Istituto possano poi beneficiare di questo percorso. Nel podcast radiofonico oltre che leggere alcuni elaborati dei ragazzi si parlerà anche di musica, poesia e libri. Il fine è quello di invogliare i giovani a leggere e ad ascoltare la musica in maniera critica stando attenti anche a ciò che vuole trasmettere un testo ed infine, cosa non di meno conto, verranno create iniziative tipo concorsi per invogliare i ragazzi a cimentarsi nelle varie forme di scrittura. Perciò saranno previste delle lezioni frontali dove si spiegheranno le caratteristiche delle varie forme letterarie prese in esame e si faranno esercitazioni di scrittura creativa che andranno dal caviardage, alla poesia, al racconto, all'articolo di giornale. Poi ci saranno delle lezioni sulla comunicazione e sul mezzo di comunicazione della radio e verrà strutturata una piccola redazione giornalistica dove gli alunni avranno vari ruoli. Questa è la ripartizione oraria prevista:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Poesia: struttura della poesia e analisi di alcune poesie di grandi poeti; 2. Canzone : struttura della canzone e analisi di alcune belle canzoni della gloriosa tradizione italiana; 3. Confronti tra canzone e poesia: somiglianze e divergenze; 4. Scrittura creativa di poesie: dal caviardage alla poesia vera e propria; 5. Scrittura creativa di poesie: dal riscrivere testi su canzoni note fino ad arrivare alla scrittura di testi originali; 6. La comunicazione: importanza ed elementi base della comunicazione sia scritta che orale; 7. Analisi del mezzo radiofonico, compiti e ruoli all'interno di una radio; 8. Preparazione di materiali da utilizzare per il podcast radiofonico; 9. Revisione dei materiali, strutturazione di una scaletta e prove di registrazione; 10. Registrazione di alcuni podcast radiofonici da mettere sul sito della Web Radio Radiophonica www.radiophonica.com e da inserire anche nel sito e nella pagina Facebook dell' I.C. 4 Perugia. <p>I podcast saranno anche la risultante delle competenze acquisite dai ragazzi in questo percorso.</p> <p>Obiettivi del modulo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Conoscere in maniera più approfondita varie forme espressive letterarie; 2) Sviluppare un senso critico verso le varie forme espressive letterarie; 3) Stimolare alla curiosità, alla ricerca e alla sperimentazione di queste forme letterarie prese in esame; 4) Capire i meccanismi della comunicazione e dei mass media; 5) Saper utilizzare i mezzi di comunicazione come la radio per fini di accrescimento culturale e sociale; 6) Affinare e potenziare le caratteristiche e potenzialità della lingua italiana.



	<p>Destinatari Ragazzi delle classi II della scuola secondaria di I grado con predilezione di quegli alunni che sperimentano disagio sociale e culturale e/o eventuale disagio negli apprendimenti.</p> <p>Innovazione Il progetto è altamente innovativo perché sensibilizza i giovani verso forme culturali e letterarie come la poesia, la canzone d'autore che si vanno sempre più perdendo e che invece vanno recuperate per rallentare un po' i ritmi di questo mondo in continuo mutamento, frammentario e a tratti anche schizofrenico. Il fatto che poi i giovani possano creare un prodotto come una trasmissione radiofonica e trasferire via radio ai loro coetanei i loro percorsi di approfondimento ha una valenza enorme e anche una ricaduta su tutto il territorio, non solo locale ma nazionale visto che si tratta di una web radio.</p> <p>Impatto e sostenibilità Per arrivare a creare un podcast radiofonico i ragazzi devono fare un percorso che li porterà senz'altro a sviluppare e migliorare le loro competenze linguistiche e conoscitive ed il format che andranno a realizzare sarà anche una significativa prova valutativa delle competenze acquisite in itinere. Per gli altri ragazzi, che saranno fruitori del podcast radiofonico, invece sarà un grande stimolo a ricercare, approfondire i contenuti trasmessi dai loro coetanei nonché, in futuro, a cimentarsi anche loro in queste attività creative, vivendo l'esperienza come alternativa all'appiattimento e al degrado culturale che stiamo vivendo.</p> <p>Modalità di coinvolgimento di studenti/esse e genitori Verranno coinvolti insegnanti, genitori e studenti attraverso il lancio di un concorso di poesia, canzone e racconto breve dove possono partecipare tutti gli studenti dell'Istituto Comprensivo 4; i migliori elaborati verranno premiati e letti all'interno del format radiofonico. I genitori che hanno esperienza nelle linee espresse dal progetto potranno essere invitati a scuola per parlare della loro esperienza.</p> <p>Valutazione Saranno somministrati dei questionari in entrata a metà percorso e in uscita atti a valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze, le attività che hanno raggiunto gli obiettivi prefissati e quello che non lo hanno fatto. Saranno inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento.</p>
Data inizio prevista	10/10/2017
Data fine prevista	10/02/2019
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE868017
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparando giocando attraverso la web radio

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 madre
Titolo: Vorrei trovare parole nuove

Dettagli modulo

Titolo modulo	Vorrei trovare parole nuove
Descrizione modulo	<p>Il modulo, destinato agli alunni del secondo anno della secondaria di I grado con carenze linguistiche ascrivibili a diversi fattori (difficoltà di apprendimento, svantaggio socio culturale, demotivazione, ecc.), affronta il problema della comunicazione in lingua in un contesto di maturazione legato al periodo della preadolescenza, che si caratterizza per un diffuso sentimento di disorientamento e di insicurezza rispetto ai propri vissuti, ma anche dall'impulso verso la ricerca della propria identità, di un proprio punto di vista sul mondo e su stessi. L'espressività linguistica intesa come manifestazione delle proprie idee, ipotesi e soluzioni, comincia ad acquistare, più o meno consapevolmente, la funzione di aprirsi agli altri rendendo il proprio pensiero accessibile e condivisibile. La funzione sociale assunta dal linguaggio lo rende connotato da forme linguistiche nuove, di generazione in generazione. Da un lato, quindi, è richiesto un arricchimento del lessico e dei costrutti funzionali ad una comunicazione che risulti maggiormente esaustiva per il soddisfacimento delle esigenze dell'alunno ed per il riconoscimento delle potenzialità di questo strumento di comunicazione. Dall'altro, proprio perché attraverso il linguaggio si dà il senso a ciò che accade, diventando attori sociali, si deve partire dagli usi linguistici che i destinatari sperimentano abitualmente e cioè dagli scambi comunicativi tipici del ricorso all'uso delle facilitazioni dalle tecnologiche, le quali portano solitamente ad una sovrabbondanza di produzione che non rispecchia criteri di correttezza, coesione e coerenza, trasferendo anche in ambito scolastico abitudini disfunzionali. Pertanto la visione generale del modulo, per rendere significativo e motivante il percorso, consiste in una ricomposizione delle finalità soggettive, per le quali spesso i ragazzi non deputano alla scuola un ruolo prioritario, con gli obiettivi di competenza formali, attraverso forme di apprendimento sia di tipo ludico che costruttivista, indirizzando creatività ed emozioni e realizzando forme di lavoro operativo che offrano concretezza, visibilità e misurabilità dell'impatto di quanto realizzato tramite il ricorso alle tecnologie digitali. I macro - obiettivi del modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - recuperare e consolidare la correttezza linguistica formale e sostanziale e le abilità strumentali; - riavvicinare al piacere della lettura, della scrittura e dell'esposizione, permettendo di "risignificare" lessico e morfo - sintassi trascurate per la caduta di interesse e motivazione; - sperimentare lavori in forma di condivisione e collaborazione; - comunicare e documentare quanto appreso attraverso la realizzazione di un prodotto (video o altro) con la metodologia del digital story telling. <p>Il ricorso agli strumenti digitali permetterà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - di promuovere competenze di comunicazione mediale di narrazioni con le tecniche digital storyboard; - di superare diverse difficoltà di gestione di forme laboratoriali di tipo analogico; - di realizzare una classe virtuale per la gestione della documentazione prodotta e l'assegnazione di compiti e brevi percorsi in modalità flipped, per lavori di condivisione e collaborazione tra gli studenti, per aggiornare un diario di bordo. <p>Il percorso si svolgerà in quattro sezioni principali :</p> <p>1) Analizzare e confrontarsi attraverso la lettura e l'ascolto – 8 ore</p>

A partire da racconti scelti da fonti letterarie di vario genere, ma incentrate su temi attuali e vicini al vissuto e alle problematiche più sentite dagli alunni, verranno stimolati con domande con tre principali scopi:

- mettersi in situazione al posto dei personaggi, per comprenderne i comportamenti, cogliere le relazioni e dire come si avrebbe personalmente agito, con quali finalità e con quali soluzioni;
- mettersi in situazione al posto di chi scrive, interrogandosi sull'idea principale, sull'uso delle parole, delle metafore e sulle caratteristiche della narrazione, offrendo personali sostituzioni di parole, cambiando tempi narrativi e altri elementi testuali;
- definire quali possono essere i requisiti che possono garantire la maggior efficacia e correttezza formale e sostanziale nella produzione scritta;
- individuare insieme dei format o prototipi di narrazione, in sintonia con le preferenze ed i bisogni riscontrati nel gruppo;
- sottolineare gli elementi propri della narratologia, in vista delle esigenze tecniche connesse alla realizzazione del prodotto finale;
- raccogliere le difficoltà e gli ostacoli lessicali e grammaticali, finalizzate alla scrittura e alla comunicazione orale, per l'elaborazione di schede di lavoro e recupero da studiare in modalità flipped.

2) Inquadrare e risolvere problemi – 6 ore

Nel recupero e consolidamento delle conoscenze ed abilità di ambito più conoscitivo diventa necessario sollecitare le abilità e strategie già possedute per sfruttarle in chiave compensativa, tra cui quelle connesse all'uso quotidiano di dispositivi digitali da parte degli alunni. Si ricorrerà inoltre al gioco, prevedendo sottogruppi che si sfidano in quiz e test attraverso una o più applicazioni per i tablet o smartphone. Tale scelta permette di connotare di velocità ed efficacia le attività, al modo più proprio dei nativi digitali.

La precedente attività avrà permesso di strutturare e fornire agli alunni delle "dispense di gioco" a cui avranno acceduto in forma di studio individuale tramite la classe virtuale. Queste conterranno le nozioni preliminari di lessico e grammatica e le informazioni sulle regole del gioco. Tali dispense saranno necessarie per accedere alla sfida per gruppi e/o singoli, implementata attraverso una piattaforma digitale (ad esempio Kahoot). Ogni alunno o i gruppi di alunni mentre giocano possono contestualmente raccogliere gli esiti delle proprie performance (esportando i risultati e registrando i punteggi) e quindi ricevere un attestato finale di partecipazione alla sfida. Dopo un primo momento di gioco, preparato dai conduttori (figure professionali) seguito da un primo confronto e valutazione dei risultati, si procederà con i seguenti step:

- a) una fase di ricerca e di costruzione di altri quiz per gruppi di alunni, con cui sfidarsi successivamente;
- b) una nuova gara, in forma di staffetta o altra modalità organizzativa, che servirà anche per testare la bontà dei prodotti realizzati;
- c) una fase per la scelta degli elementi migliori e la revisione delle regole e della dispensa di gioco;
- d) il perfezionamento del quiz, per essere proposto on line a dei pari dell'Istituto Comprensivo Perugia 12, implementando una breve sperimentazione.

3) Scrivere un breve racconto – 8 ore

In questa fase verrà ideato, scritto, sceneggiato un racconto, per la realizzazione di un successivo prodotto con il digital story telling, sulla base delle sollecitazioni ricevute nella prima attività e con la costituzione di gruppi omogenei in base alle abilità e alle caratteristiche delle singole intelligenze.

Per la costruzione dello scheletro della storia si passeranno in rassegna "gli ingredienti" comuni alla tecnica narrativa (un dettaglio centrale, il/i personaggi e le storie che li hanno condotti al punto in cui il racconto inizia, la trama divisa in parti, le punteggiature, ecc.). Dopo aver individuato lo scheletro della storia verranno lavorate le espansioni, in forma di condivisione e collaborazione (con google drive, ad esempio), in modo da conseguire degli obiettivi volti a connotare e descrivere ambienti e personaggi, scrivere dialoghi e commenti, ecc.

In particolare avverrà una prima ricerca e selezione delle informazioni in alcuni testi individuati dai conduttori (compresi quelli già letti insieme) e poi le ipotesi formulate dal



gruppo verranno inserite nel documento condiviso. Al termine dovrà essere realizzata la riscrittura del tutto.

4) Realizzare un prodotto di digital story telling, implementando le fasi di pre-produzione e produzione – 8 ore

Dal racconto realizzato si ricaverà un prodotto con il digital story telling.

Nella prima fase di pre - produzione, si andranno a decidere quali obiettivi conseguire. In seguito si procederà a stendere una sceneggiatura e lo story board, riadattando i contenuti del testo narrativo precedentemente scritto, operando le scelte tecniche (ad esempio per gli intrecci temporali) e indicando le azioni necessarie per la regia. I contenuti del testo precedentemente redatto verranno recuperati per la realizzazione dei singoli media. Gli alunni verranno suddivisi in quattro gruppi dedicati alla produzione di testi (scelti tra narrazioni, titoli, sottotitoli, vignette, didascalie, post, testi in sovrapposizione), immagini (scelti tra fotografie, schizzi, clip, icone, carte geografiche, grafici, ritagli, screenshot), audio (registrazioni vocali, sottofondi musicali, effetti sonori) e video (registrazioni video, screencast, animazioni). In questa fase verranno sollecitate diverse capacità, soprattutto quelle di sintesi.

Il lavoro delle fasi 3) e 4) verrà accompagnato dalla redazione di un diario di bordo, con cui i gruppi registreranno le attività svolte, i problemi riscontrati e le soluzioni individuate, per il quale sarà poi espressa una valutazione. Ciò consentirà di lavorare al prodotto estendendo le attività al di fuori dell'orario e dell'edificio scolastico.

METODOLOGIA

Le metodologie didattiche adottate sottolineano la centralità dell'apprendimento personale e dell'aiuto reciproco per valorizzare le competenze di ciascuno.

Da una parte le innovazioni tecnologiche consentono lo sviluppo di strumenti, tecniche e strategie del tutto inedite e, con esse, la predisposizione di nuovi ambienti di apprendimento, plurali e flessibili.

Dall'altra, si promuovono stili educativi volti a formare competenze spendibili nella complessità di un mondo continuamente cangiante.

La scuola si pone come laboratorio di formazione, contesto in cui più che trasmettere conoscenze si crea supporto verso la formazione di una cittadinanza attiva. Al centro di essa non è più l'insegnamento ma l'apprendimento. Non più le conoscenze, il sapere, ma il saper fare, il sapere agito, che renda capaci di comprendere i costanti cambiamenti e di muoversi agevolmente in essi.

SUCCESSIVI SVILUPPI

Resterà da completare l'artefatto nella fase di post produzione, con il montaggio, la revisione e la diffusione, ma tale attività sarà successiva al modulo, potendosi avvalere dei diversi stakeholders e delle collaborazioni e partneriati con attori del territorio.

Il racconto completo potrà essere riutilizzato per attività affini ed essere rivisitato per utilizzi in chiave metaforica, soprattutto per celebrare e accompagnare il rientro presso la nuova costruzione del plesso della Carducci - Purgotti, in cui i provini o gli altri elementi grafici, insieme ad artefatti concepiti appositamente, possono andare ad arredare un angolo della lettura o della scrittura, un corridoio o un atrio dedicato ad attività linguistiche in piccolo gruppo.

VALUTAZIONE

I prodotti medialti saranno valutati mediante apposite rubriche. La parte relativa alla scrittura del racconto richiederà la stesura di criteri specifici per l'originalità, la correttezza morfo-sintattica e l'ortografia. Per la parte grammaticale e nozionistica si utilizzeranno i risultati del quiz.

Saranno somministrati dei questionari in entrata a metà percorso e in uscita atti a valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze, le attività che hanno raggiunto gli obiettivi prefissati e quello che non lo hanno fatto. Saranno inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento.

Data inizio prevista 10/01/2018

Data fine prevista 30/04/2018



Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM868016
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Vorrei trovare parole nuove

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: Alea, turris, tangram

Dettagli modulo

Titolo modulo	Alea, turris, tangram
----------------------	-----------------------



**Descrizione
modulo**

Premesse

Il modulo è rivolto agli alunni della V primaria e I secondaria di I grado dell'Istituto ed intende offrire un'attività di matematica ludica, con l'intento di svolgere una sperimentazione di curricolo verticale per situazioni di difficoltà e carenza nell'utilizzo del pensiero logico-deduttivo e lineare, che è alla base della risoluzione, in diverse forme e gradi, del problema matematico. Le neuroscienze suggeriscono probabili tendenze di apprendimento di tipo più analogico e di pensiero più emotivo rispetto al passato, quale risultato della esposizione agli stimoli permessi dai devices digitali in età evolutiva. I "nativi digitali", cioè i nostri attuali alunni, che pure godono di nuove opportunità e posseggono capacità da valorizzare, necessitano di maggior educazione specifica per imparare ad esplorare, analizzare e dedurre, scendendo in profondità negli apprendimenti. Potendo ricavare facilmente informazioni per le facilitazioni offerte dalle tecnologie, sembra inoltre indebolito lo sforzo intellettuale per costruirsi una base culturale duratura fissando nella mente nozioni e concetti. Se la rapidità con cui si accede al sapere è aumentata, sembra altrettanto rapido il suo dileguarsi senza passare alla memoria a lungo termine. Il modulo quindi si prefigge di fornire stimoli rapidi ed emotivamente soddisfacenti per andare incontro all'attitudine posseduta dai nostri alunni di raccogliere velocemente diverse informazioni ed interessarli per la memorizzazione, ma anche di educare alla pianificazione logico-deduttiva delle soluzioni, mettendo al centro dell'attenzione metodi per trattenere nozioni, costruire nessi, individuare conseguenze, percorrere processi risolutivi anche complessi, sperimentando il ricorso all'insight matematico, ma anche il piacere di raggiungere un risultato non scontato e di aver scoperto nuove forme di ragionamento.

Un ingrediente "chiave" sarà la forma della conduzione, basata su una didattica di tipo informale e sull'animazione matematico-scientifica, con uno stile divulgativo - comunicativo attraente e dalla parte dei ragazzi che renda i contenuti trasparenti, ma che sia anche capace di promuovere la costruzione di un buon spessore di cultura scientifica. La logica verrà legata all'operatività, per favorire l'accesso alla concettualizzazione attraverso delle rappresentazioni semiotiche con un alto grado di contestualizzazione, così da permettere una facilitazione nella comprensione degli elementi linguistico - contenutistici più astratti.

Verrà inoltre mostrato come la matematica non è estranea al mondo che li circonda, cogliendo tutti i nessi possibili tra i giochi presentati e i loro campi di esperienza. Il ricorso a metodi attivi e ricostruttivi di apprendimento, mediante dei compiti di realtà, attivano il proprio pensiero critico e riflessivo e conducono ad identificare e perseguire obiettivi e percorsi di soluzione.

Gli alunni, attraverso i giochi matematici:

- effettuano esperienze concrete che contengono elementi di astrazione e generalizzazione;
- riconoscono i rapporti di causa/effetto mettendo i fenomeni in relazione tra loro e ordinare semplici situazioni in sequenze logiche che consentano di fare previsioni;
- riconoscono le variabili (dipendenti ed indipendenti) di un fenomeno da altri aspetti ininfluenti;
- riflettono e ripropongono schematicamente quanto sperimentato per una lettura più corretta ed esaustiva.

Destinatari: I destinatari sono studenti e studentesse delle classi quinte della scuola primaria e classi prime della scuola secondaria di primo grado che dimostrano, a diversi livelli, di costruire con difficoltà pianificazioni risolutive. La formazione del gruppo sarà effettuata selezionando un terzo tra gli alunni con votazione nella media o superiore, un terzo tra alunni con difficoltà più specifiche di apprendimento in ambito scientifico-matematico, un altro terzo con rendimento inferiore alla media per provenienza da un ambiente socio - culturale o linguistico svantaggiato. I destinatari prioritari sono individuati attraverso la segnalazione dei consigli di classe, l'osservazione delle valutazioni curricolari, l'analisi della documentazione di precedenti anni scolastici.

Obiettivi:

- miglioramento degli esiti scolastici disciplinari dei destinatari e potenziamento in ambito logico-matematico;
- motivazione all'apprendimento della matematica in un contesto didatticamente innovativo e ludico;



- superamento di luoghi comuni sulla complessità delle materie scientifiche e incoraggiare i ragazzi a scoprire il piacere della conoscenza;
- sviluppo una attitudine al problem solving e al ragionamento di tipo logico – matematico;
- offerta di stimoli alla curiosità relativamente agli aspetti matematici della vita quotidiana attraverso il gioco;
- promozione all'apprendimento di gruppo favorendo processi peer-to-peer sia per quanto riguarda le competenze trasversali che settoriali;
- formazione per saper comunicare pubblicamente contenuti scientifici in forma orale.

Contenuti.

Per semplicità di costruzione e concetti matematici che possono essere approfonditi, adattandoli alle caratteristiche dei discenti, verranno utilizzati i seguenti giochi: TORRE DI HANOI, TANGRAM, POLIMINI e DADI. Si individuano, di seguito, brevemente, alcuni punti di forza di ogni gioco, ma che non sono esaustivi della ricchezza di possibilità che offrono. Infatti, oltre a quanto identificato L'utilizzo e la soluzione di tali giochi oltre permettere di approfondire la geometria piana e solida, di analizzare le isometrie, di approfondire il concetto di frazione, consentirà anche di introdurre concetti quali gli algoritmi, i grafi, i frattali, la casualità, il sistema di numerazione binaria e le tassellazioni.

TANGRAM

Consente di operare con figure piane e riconoscerle, anche se diversamente orientate nel piano, eseguire traslazioni, rotazioni e ribaltamenti; inoltre di realizzare composizioni di isometrie. Fra le figure proponibili in questo modulo risultano interessanti i "paradossi": figure apparentemente simili, ma che in realtà differiscono leggermente a causa della diversa disposizione dei pezzi; la ricerca delle differenze e la loro verbalizzazione risulta un esercizio assai significativo dal punto di vista della geometrizzazione dello spazio.

DADI

Si indagano le configurazioni con diverse combinazioni di dadi cubici che aprono a sfide aritmetiche (anche con numeri razionali). Possono essere utilizzati anche dadi di forma diversa (i diversi poliedri regolari). Permettono di introdurre, inoltre, il ragionamento probabilistico e di risolvere diversi enigmi.

TETRAMINI e PENTAMINI

Consentono di rinforzare il concetto di area e perimetro, di effettuare rotazioni e coprire altre figure con essi in modo mirato, combinandoli in vari modi da ricercare e calcolare. Permettono di operare realizzando delle tassellazioni.

Il modulo si caratterizza per la sua modalità operativa di lavoro basata sul problem solving e orientata alla concretizzazione e visualizzazione di alcuni concetti matematici. I conduttori, attraverso l'animazione scientifica e la creazione del setting pedagogico funzionali alla ludomatematica, faciliteranno l'apprendimento.

TORRE DI HANOI

Il gioco si riconduce ad un tipo di soluzione algoritmica di tipo ricorsivo e di complessità esponenziale, che tuttavia può essere calibrata sulle possibilità degli alunni scegliendo opportunamente tra le diverse configurazioni permesse variando il numero di dischi. Pertanto il gioco offre la possibilità di essere affrontato da tutti e allo stesso tempo di potenziare al massimo le capacità risolutive aumentando la difficoltà.

Permette di schematizzare iterazioni e cicli, alla base del pensiero computazionale e del concetto di frattale.

Struttura.

Il modulo si compone di 3 parti:

- 1) introduzione generale dedicata alla logica e ai giochi matematici;
- 2) analisi e studio di particolari giochi matematici e matematica correlata;
- 3) creazione di un prodotto finale.

1) Nella prima sezione (2h) viene approfondita la tematica dei giochi matematici e si illustra il percorso che verrà realizzato. In particolare, verrà posta attenzione alla dimensione culturale e storica del gioco matematico e di quelli affrontati nello specifico, potendo così generare un ponte verso altre discipline. Repository e ambienti digitali serviranno a questo scopo, estendo le attività al di fuori dell'orario e dell'edificio scolastico, sotto la guida delle altre figure professionali coinvolte (tutor, ecc.).

2) Nella seconda sezione (24 h) si analizzano numero 4 giochi matematici. All'analisi di ciascun gioco vengono dedicati 3 incontri da 2 ore, durante le quali ciascun gioco viene



presentato, analizzato, utilizzato e risolto.

La presentazione del gioco va ad interessare la conoscenza noetica dei concetti preliminari e della semiotica che li rappresenta e permette di trattarli attraverso i vari registri. L'analisi e l'utilizzo dei giochi offre gli strumenti algoritmici per manipolarli attraverso capacità soprattutto meccaniche e mnemoniche. La risoluzione dei giochi coinvolge l'apprendimento strategico, cioè la capacità di argomentare, risolvere sottoproblemi, sostenere ipotesi e dimostrare tesi. Trasversalmente si realizza l'apprendimento comunicativo, per descrivere, esprimere pareri, spiegare, condividere. E' prevista anche l'ideazione e la costruzione di prototipi dei giochi analizzati. Le tecniche risolutive servono come spunto per approfondire alcuni aspetti matematici scelti tra quelli maggiormente correlabili al curriculum dell'istituto.

3) Nella terza sezione (4h) i partecipanti al modulo realizzano, suddivisi in gruppi, brevi prodotti di comunicazione (schede del gioco, possibili varianti, ecc.) che raccontano il percorso di conoscenza del gioco effettuato, ma soprattutto lo rendono accessibile ad altri compagni. Ogni gruppo realizza un prodotto relativo ad uno dei 4 giochi analizzati e approfonditi.

Metodologie: Le metodologie utilizzate sono:

- animazione scientifica;
- lezione partecipata;
- learning by doing;
- debate.

Viene promosso l'apprendimento in modalità cooperativa e collaborativa.

Strumenti.

a) Digitali.

La gestione del lavoro verrà supportata dagli strumenti digitali, tra i quali animazioni e simulazioni. In particolare verrà creata una classe digitale per la documentazione in itinere del percorso, la diffusione di informazioni e la raccolta di prodotti intermedi e finali. In tal modo verrà agevolata la collaborazione e l'estensione delle attività al di fuori dell'orario e dell'edificio scolastico, nonché metterà a disposizione facilmente dei materiali per successivi sviluppi da progettare con le classi.

b) Analogici.

Ci si avvarrà degli strumenti per il gioco (kit) e delle loro varianti, sia previste dal percorso che originate dalla valorizzazione di nuove ipotesi o dell'errore. Verranno utilizzate inoltre schede di lavoro, cartellonistica e strumenti più specifici all'interno dell'atelier creativo della scuola per la realizzazione dei prototipi di gioco da parte degli alunni.

Figure professionali.

Il modulo richiede esperti di due diverse tipologie:

- esperti in didattica informale in ambito scientifico-matematico con esperienza pluriennale;
- esperti nell'ambito della comunicazione scientifica;

Si richiede tutor di formazione matematico-scientifica.

Verifica e valutazione: La valutazione sarà diretta al processo e al prodotto. Per entrambi, alle attività corrisponderanno delle apposite rubriche, pensate sia per i singoli partecipanti che per i gruppi di lavoro.

Al termine del modulo sarà rilasciato a ciascun partecipante un attestato di partecipazione con una certificazione delle competenze raggiunte. Sono considerati gli esiti finali in matematica e delle materie dell'asse matematico-scientifico.

Sviluppi

I prototipi generati dalla riflessione critica, dalla formulazione di nuove ipotesi e dalla valorizzazione dell'errore, potranno portare alla realizzazione materiale di altre versioni dei giochi, anche grazie alle risorse fornite dall'atelier creativo della scuola.

La costruenda sede della "Carducci – Purgotti" potrà avvalersi di uno spazio dedicato al laboratorio matematico allestitibile anche con gli artefatti realizzati in questo e nei moduli affini.

Si pensa di poter realizzare un evento dimostrativo aperto alla comunità scolastica e al territorio.

Data inizio prevista 15/11/2017

Data fine prevista 15/02/2018



Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE868017
Numero destinatari	12 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alea, turris, tangram

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: CLASH OF MINDS

Dettagli modulo

Titolo modulo	CLASH OF MINDS
----------------------	----------------



**Descrizione
modulo**

Premesse

L'Istituto Comprensivo Perugia 4, recentemente costituitosi (a. s. 2016-2017), ha indicato nel proprio piano di miglioramento l'innalzamento delle competenze matematiche. A tal fine sono state sperimentate diverse chiavi progettuali, implementando percorsi di problem solving, attività laboratoriali ed operative ed anche un tutoring da parte di ragazzi di una scuola secondaria di II grado. Dal confronto tra i due gradi di scuola primaria – secondaria, dai risultati delle prove invalsi di matematica e dagli esiti delle attività progettuali è emerso che tra le abilità più carenti risulta la realizzazione di un story telling logico, cioè la capacità di ripercorrere i processi e arrivare a delle pianificazioni risolutive, acquisendo le dovute conoscenze procedurali. Un secondo elemento di criticità è rappresentato dalla lingua veicolare italiana, che una discreta parte dell'utenza dell'Istituto proveniente da famiglie di origine straniera, fatica a padroneggiare nella sua forma specifica per la matematica, risultando così in parte inibita la comprensione testuale dei sussidi, la formalizzazione tramite proposizioni dichiarative e la comunicazione orale e scritta nel linguaggio specifico della disciplina.

“Clash of mind” si propone, attraverso delle attività ludico-didattiche e di carattere operativo, di favorire l'accesso alla concettualizzazione attraverso delle rappresentazioni semiotiche con un alto grado di contestualizzazione, così da permettere una facilitazione nella comprensione degli elementi linguistico - contenutistici più astratti e con il ricorso a metodi attivi e ricostruttivi di apprendimento, mediante dei compiti di realtà che attivano un proprio pensiero critico e riflessivo e conducono ad identificare e perseguire obiettivi e percorsi di soluzione.

Il “clash” nasce dalla possibilità non solo di impegnarsi con la matematica, ma anche di sfidarsi (a coppie, a squadre) in gare a tempo.

Un ingrediente “chiave” sarà la forma della conduzione, basata su una didattica di tipo informale e sull'animazione matematico-scientifica, con uno stile divulgativo - comunicativo attraente e dalla parte dei ragazzi che renda i contenuti trasparenti, ma che sia anche capace di promuovere la costruzione di un buon spessore di cultura scientifica.

Inoltre, in considerazione che la matematica nel passaggio dalla scuola primaria alla secondaria di I grado rappresenta, in modo spesso ingiustificato, la disciplina più temuta, si vuole dare alle classi V della scuola primaria la possibilità di confrontarsi con chi il passaggio l'ha già sperimentato trovandosi al termine della I classe di scuola secondaria, offrendo una percezione di maggior controllo sui fattori connessi alla disciplina.

Infine, la implementazione del percorso come laboratorio di collaborazione e condivisione favorisce le abilità trasversali e connotative dell'apprendimento quali saper ascoltare, confrontarsi, ricercare, affermare e confutare tesi, lavorare in gruppo, saper esprimere e gestire emozioni e saper esprimere creatività.

Destinatari: I destinatari sono studenti e studentesse delle classi quinte della scuola primaria e classi prime della scuola secondaria di primo grado. La formazione del gruppo sarà effettuata selezionando un terzo tra gli alunni con votazione nella media o inferiore, un terzo tra alunni con più specifiche difficoltà di apprendimento in ambito scientifico-matematico, un altro terzo con rendimento inferiore alla media, sia per provenienza da un ambiente socio culturale e linguistico svantaggiato. I destinatari prioritari sono individuati attraverso la segnalazione dei consigli di classe, l'osservazione delle valutazioni curriculari, l'analisi della documentazione di precedenti anni scolastici.

Obiettivi:

- favorire il miglioramento degli esiti scolastici disciplinari dei destinatari e il potenziamento in ambito logico-matematico;
- motivare all'apprendimento della matematica in un contesto didatticamente innovativo e ludico;
- superare i luoghi comuni sulla complessità delle materie scientifiche e incoraggiare i ragazzi a scoprire il piacere della conoscenza;
- sviluppare una attitudine al problem solving e al ragionamento di tipo logico – matematico;
- stimolare la curiosità relativamente agli aspetti matematici della vita quotidiana attraverso il gioco;
- promuovere l'apprendimento di gruppo favorendo processi peer-to-peer sia per quanto riguarda le competenze trasversali che settoriali;



- formare a saper comunicare pubblicamente contenuti scientifici in forma orale.
Contenuti.

In questo modulo gli alunni risolvono problemi in modo concreto giocando con giochi che insegnano o rinforzano concetti matematici e richiedono attenzione e strategie di pianificazione. I problemi risultano coinvolgenti e aiutano a far "aprire" la mente, facendo apprendere tecniche e ragionamenti che risultano loro ordinariamente ostici o scoraggianti. Per la semplicità di costruzione, per i concetti matematici che possono essere approfonditi e per la versatilità che consentono verso forme di personalizzazione dell'apprendimento, verranno utilizzati i seguenti giochi: MOVIMENTI DI UN ROBOT, I PONTI DI KÖNIGSBERG, TANGRAM, DADI. L'utilizzo e la soluzione di tali giochi sarà utilizzato non solo per approfondire la geometria piana e solida, analizzare le isometrie, approfondire il concetto di frazione e di funzione, ma anche per introdurre concetti quali gli algoritmi, i grafi, la casualità, il sistema di numerazione binaria, le tassellazioni.

Si indicano a titolo esemplificativo alcune potenzialità dei giochi previsti.

MOVIMENTI DI UN ROBOT

A cavallo tra la programmazione (coding) e l'orientamento nel piano, il gioco richiede di compiere percorsi contenenti vincoli, ostacoli e premi, di complessità variabile. Si può associare anche al movimento degli scacchi, indagando diverse combinazioni possibili. Permette l'uso del metodo delle coordinate cartesiane nella descrizione degli spostamenti. Richiede pensiero algoritmico ma anche strategia. Si presta per gare a tempo.

I PONTI DI KÖNIGSBERG

Noto per la sua storicità, l'antico enigma, risolvibile anche utilizzando i pezzi di un domino, permette di introdurre i grafi (ad albero o meno) per schematizzare soluzioni e rappresentare combinazioni risolutive complesse, estendendo ad altre situazioni e problemi, ad esempio gli alberi genealogici, e a combinazioni aritmetiche di grandezze (distanze, capacità, ecc.) tale strumento. Alberi binari (o ternari, ecc) modellizzano fenomeni naturali e problemi di realtà. Il metodo dei grafi potenzia il pensiero algoritmico ma anche strategia e si presta per realizzare gare a tempo.

TANGRAM

Come strumento molto utile per la geometrizzazione consente di fare raffigurazioni nel piano con forme geometriche, operare con figure piane e riconoscerle anche se diversamente orientate nel piano, eseguire traslazioni, rotazioni e ribaltamenti, realizzare composizioni di isometrie, effettuare tassellazioni.

DADI

I dadi consentono di giocare con le possibili configurazioni ottenibili e di derivare numerosi esercizi di aritmetica. Il gioco si arricchisce oltre con la possibilità utilizzando altri poliedri regolari. Si può introdurre il pensiero probabilistico e statistico giocando con la casualità.

Struttura.

Il modulo si compone di 3 parti:

- 1) introduzione generale dedicata alla logica e ai giochi matematici;
 - 2) analisi e studio di particolari giochi matematici e matematica correlata;
 - 3) creazione di un prodotto finale.
- 1) Nella prima sezione (2h) viene approfondita la tematica dei giochi matematici e si illustra il percorso che verrà realizzato. In particolare, viene posta attenzione alla dimensione culturale e storica dei giochi affrontati, potendo così generare un ponte verso altre discipline. Repository e ambienti digitali servono a questo scopo, estendo le attività al di fuori dell'orario e dell'edificio scolastico, sotto la guida delle altre figure professionali coinvolte (tutor, ecc.).
- 2) Nella seconda sezione (24 h) si analizzano i quattro giochi matematici. All'analisi di ciascun gioco vengono dedicati 3 incontri da 2 ore, durante le quali ciascuno viene presentato, analizzato, utilizzato e risolto. La presentazione del gioco andrà ad interessare la conoscenza noetica dei concetti preliminari e della semiotica che li rappresenta e permette di trattarli attraverso i vari registri. L'analisi e l'utilizzo dei giochi offrirà gli strumenti algoritmici per manipolarli attraverso capacità soprattutto meccaniche e mnemoniche. La risoluzione dei giochi coinvolgerà l'apprendimento strategico, cioè la capacità di argomentare, risolvere sottoproblemi, sostenere ipotesi e dimostrare tesi. Trasversalmente si realizzerà l'apprendimento comunicativo, per descrivere, esprimere pareri, spiegare, condividere.



Le tecniche risolutive servono come spunto per approfondire alcuni aspetti matematici scelti tra quelli maggiormente correlabili al curriculum dell'istituto. E' prevista anche l'ideazione e la costruzione di prototipi dei giochi analizzati o di loro varianti.

3) Nella terza sezione (4h) i partecipanti al modulo realizzano, suddivisi in gruppi, brevi prodotti di comunicazione (schede del gioco, approfondimenti, ecc.) che raccontano il percorso di conoscenza del gioco effettuato, ma soprattutto lo rendono accessibile ad altri compagni. Ogni gruppo realizza un prodotto relativo ad uno dei 4 giochi analizzati e approfonditi.

Metodologie: Le metodologie utilizzate sono:

- animazione scientifica;
- lezione partecipata;
- learning by doing;
- debate.

Viene promosso l'apprendimento in modalità cooperativa e collaborativa.

Strumenti.

a) Digitali.

La gestione del lavoro verrà supportata dagli strumenti digitali. In particolare verrà creata una classe digitale per la documentazione in itinere del percorso, la diffusione di informazioni e la raccolta di prodotti intermedi. In tal modo verrà agevolata la collaborazione e l'estensione delle attività al di fuori dell'orario e dell'edificio scolastico, nonché successivi sviluppi da progettare con le classi. Inoltre si potrà attingere alle risorse digitali consistenti in animazioni o simulazioni

b) Analogici.

Ci si avvarrà degli strumenti di gioco (veri e propri kit) e delle loro varianti, sia previste dal percorso che originate dalla valorizzazione di nuove ipotesi o dell'errore.

Figure professionali.

Il modulo richiede esperti di due diversa tipologie:

- esperti in didattica informale in ambito scientifico-matematico con esperienza pluriennale;
- esperti nell'ambito della comunicazione scientifica;

Si richiede tutor di formazione matematico-scientifica.

Verifica e valutazione: La valutazione sarà diretta al processo e al prodotto. Per entrambi, alle attività corrisponderanno delle apposite rubriche, pensate sia per i singoli partecipanti che per i gruppi di lavoro.

Al termine del modulo sarà rilasciato a ciascun partecipante un attestato di partecipazione con una certificazione delle competenze raggiunte. Sono considerati gli esiti finali in matematica e delle materie dell'asse matematico-scientifico.

Sviluppi

I prototipi generati dalla riflessione critica, dalla formulazione di nuove ipotesi e dalla valorizzazione dell'errore, potranno essere realizzati materialmente, anche grazie alle risorse fornite dall'atelier creativo della scuola. La costruenda sede della "Carducci – Purgotti" potrà avvalersi di uno spazio dedicato al laboratorio matematico allestibile anche con gli artefatti realizzati in questo e nei moduli affini.

In termini didattici gli alunni coinvolti nel percorso si faranno promotori presso i compagni della riproposizione dei giochi, soprattutto durante le occasioni laboratoriali.

Data inizio prevista	15/11/2017
Data fine prevista	15/02/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE868017
Numero destinatari	12 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CLASH OF MINDS

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: Matematica

Titolo: MATHS FOR FUN

Dettagli modulo

Titolo modulo	MATHS FOR FUN
Descrizione modulo	<p>Premesse</p> <p>Le classi seconde della scuola secondaria di I grado si trovano ad affrontare un curriculum di matematica che progressivamente sviluppa ed impegna il pensiero strategico, ponendo di fronte ad una accresciuta gamma di situazioni problematiche che di rado si risolvono con schemi operativi da apprendere ed utilizzare meccanicamente. Tale situazione comporta per i più un certo disagio che si somma ad un momento della vita personale dei ragazzi critico nella crescita emotiva ed apprenditiva. Ciò può portare disaffezione verso la matematica, generando una certa demotivazione e caduta nell'apprendimento. Per tale ragione si è pensato di dedicare uno specifico modulo a questa fascia d'età.</p> <p>Il modulo è incentrato sulla didattica ludico-laboratoriale per la matematica, ricorrendo a dei giochi, in cui il metodo della scoperta, il coinvolgimento attivo, la condivisione e il confronto, contribuiscono a far sì che il disorientamento dei destinatari possa essere risolto mettendo in gioco le proprie risorse e potenzialità e diventando competenti.</p> <p>Come risorsa esperienziale viene in aiuto il ricorso al lavoro in piccolo gruppo omogeneo che consente all'alunno di usufruire di uno spazio a lui favorevole per la negoziazione delle strategie risolutive e dei concetti, aiutandolo a gestire le emozioni e a saper esprimere la creatività. Data l'età, si farà affidamento anche alle capacità sociali registrate per orientare le attività verso forme di collaborazione e condivisione con le tecnologie digitali.</p> <p>Un ingrediente "chiave" sarà la forma della conduzione, basata su una didattica di tipo informale e sull'animazione matematico-scientifica, con uno stile divulgativo - comunicativo attraente e dalla parte dei ragazzi che renda i contenuti trasparenti, ma che sia anche capace di promuovere la costruzione di un buon spessore di cultura scientifica. Verrà privilegiato il carattere operativo perché favorisce l'accesso alla concettualizzazione attraverso delle rappresentazioni semiotiche con un alto grado di contestualizzazione, così da permettere una facilitazione nella comprensione degli elementi linguistico - contenutistici più astratti. Il ricorso a metodi attivi e ricostruttivi di apprendimento, mediante dei compiti di realtà, attivano il proprio pensiero critico e riflessivo e conducono ad identificare e perseguire obiettivi e percorsi di soluzione.</p> <p>Inoltre, il gioco come risorsa apprenditiva nell'ambito matematico - tecnologico - scientifico nel nostro Istituto è praticato dalle classi seconde del I grado in modo</p>



strutturato attraverso la partecipazione alle Olimpiadi del Problem Solving, che, sebbene non impegnino allo stesso modo tutti gli alunni, li coinvolgono in alcuni momenti comuni in cui viene stimolato il pensiero procedurale e riflessivo, insieme con l'insight matematico. Per i più abili nella matematica inoltre tradizionalmente si realizza la partecipazione ai Giochi proposti dalla Matepristem dell'Università Bocconi.

Pertanto, gli alunni coinvolti in questo modulo, sebbene con competenze soprattutto iniziali e di base, possono inserirsi a pieno titolo tra i fruitori dell'innovazione metodologica in atto nell'Istituto e godere insieme ai compagni maggiormente dotati nella disciplina della matematica di occasioni in cui far risaltare le loro personali risorse e capacità.

Poiché la conoscenza è sempre in divenire, i giochi utilizzati verranno presentati anche sotto l'aspetto culturale, identificandone, ove possibile, le paternità e le storie, sì che si possano richiamare dei processi di scelta, negoziazione e di costruzione di significati, cioè di quanto occorre, in definitiva, agli alunni per un apprendimento autonomo.

Si arriverà, quindi, attraverso il gioco matematico, a far impegnare al massimo lo studente affinché si trovi nella condizione di imparare.

Destinatari.

I destinatari sono studenti e studentesse delle classi seconde della scuola secondaria di I grado.

La formazione del gruppo sarà effettuata selezionando un terzo tra gli alunni con votazione nella media, un terzo tra alunni con specifiche difficoltà di apprendimento in ambito scientifico-matematico, un altro terzo con difficoltà dovute ad un ambiente socio-culturale o linguisticamente svantaggiato. I destinatari prioritari sono individuati attraverso la segnalazione dei consigli di classe, l'osservazione delle valutazioni curricolari, l'analisi della documentazione di precedenti anni scolastici.

Obiettivi:

- Il miglioramento degli esiti scolastici disciplinari dei destinatari e potenziamento in ambito logico-matematico;
- la motivazione all'apprendimento della matematica in un contesto didatticamente innovativo e ludico;
- il superamento dei luoghi comuni sulla complessità delle materie scientifiche e l'incoraggiamento dei ragazzi a scoprire il piacere della conoscenza;
- l'offerta di diversi strumenti e percorsi per la personalizzazione e la valorizzazione delle risorse e le potenzialità degli alunni;
- lo sviluppo dell'attitudine al problem solving e al ragionamento di tipo logico – matematico;
- lo stimolare la curiosità relativamente agli aspetti matematici della vita quotidiana attraverso il gioco;
- la promozione dell'apprendimento di gruppo favorendo processi peer-to-peer sia per quanto riguarda le competenze trasversali che settoriali;
- la formazione al saper comunicare pubblicamente contenuti scientifici in forma orale.

Contenuti.

L'attività prevista per questo modulo riguarda l'approfondimento e consolidamento di alcuni concetti matematici attraverso l'analisi e l'utilizzo di giochi matematici. L'utilizzo e la soluzione di tali giochi sono utilizzabili non solo per approfondire la geometria piana e solida, analizzare le isometrie, approfondire il concetto di frazione, ma anche per introdurre concetti quali gli algoritmi, i grafi, i frattali, la casualità, il sistema di numerazione binaria e le tassellazioni.

Il modulo si caratterizza per la sua modalità operativa di lavoro basata sul problem solving e orientata alla concretizzazione e visualizzazione di alcuni concetti matematici.

Per semplicità di costruzione e concetti matematici che possono essere approfonditi potranno essere utilizzati i seguenti giochi: TORRE DI HANOI, TANGRAM, POLICUBI e DADI. L'uso di questi giochi presenta importanti vantaggi per gli alunni con difficoltà.

TORRE DI HANOI

Il gioco si riconduce ad un tipo di soluzione algoritmica di tipo ricorsivo e di complessità esponenziale, che tuttavia può essere calibrata sulle possibilità degli alunni scegliendo opportunamente tra le diverse configurazioni permesse variando il numero di dischi. Pertanto il gioco offre la possibilità di essere affrontato da tutti e allo stesso tempo di potenziare al massimo le capacità risolutive aumentando la difficoltà.

Nei linguaggi di programmazione informatica la ricorsione è implementata attraverso



costrutti contenti cicli “ while” o “if –then – else”, che sarà possibile approfondire in quanto condivisibili con i compagni impegnati nella soluzione di esercizi dello pseudolinguaggio previsti dalle Olimpiadi di Problem Solving, attraverso attività di alto valore motivazionale e di richiamo al senso di autoefficacia e competenza.

TANGRAM

Lo strumento è molto versatile: in una classe seconda è particolarmente funzionale per la geometria delle superfici, favorendone il confronto tra le figure piane e riconoscendone l'equiestensione. E' anche un utile strumento per la dimostrazione del teorema di Pitagora. Si può inoltre costruire il Tangram partendo da un piano cartesiano in le coordinate dei punti facciano da estremi dei vari segmenti.

Un'altra applicazione utile è il tangram a forma di cuore, che include porzioni del cerchio, per consentire l'introduzione dei concetti relativi alla geometria del cerchio e della circonferenza con le loro misure.

I DADI

Con un dado classico si possono misurare le casualità, accedendo al calcolo delle probabilità e selezionando alcuni tra i tanti possibili consentiti da questo semplice strumento (ad es. il dado di carnevale).

Si indaga inoltre cosa può accadere utilizzando invece di un dado di forma cubica uno con la forma di un altro poliedro regolare. Il numero diverso delle facce e dei numeri sul dado permette agli studenti di ridiscutere i risultati precedenti. La creatività viene stimolata provando a concepire altri dadi, di forma ulteriormente diversa, come il dado cilindrico o a parallelelepipedo, constatando come cambiano le relazioni matematiche sottese.

POLICUBI

Utili per il passaggio da due a tre dimensioni, migliorano la competenza e l'intuizione degli alunni nel riuscire a visualizzare oggetti tridimensionali, cogliendo delle relazioni geometriche nello spazio. Si prestano alla soluzione di diversi tipi di rompicapo (ad esempio la costruzione del soma-cubo).

Struttura.

Il modulo si compone di 3 parti:

- 1) introduzione generale dedicata alla logica e ai giochi matematici;
- 2) analisi e studio di particolari giochi matematici e matematica correlata;
- 3) creazione di un prodotto finale.

1) Nella prima sezione (2h) viene approfondita la tematica dei giochi matematici e si illustra il percorso che verrà realizzato. In particolare, verrà posta attenzione alla dimensione culturale e storica del gioco matematico e di quelli affrontati nello specifico, potendo così generare un ponte verso altre discipline. Repository e ambienti digitali serviranno a questo scopo, estendo le attività al di fuori dell'orario e dell'edificio scolastico, sotto la guida delle altre figure professionali coinvolte (tutor, ecc.).

2) Nella seconda sezione (24 h) si analizzano quattro giochi matematici. Le tecniche risolutive servono come spunto per approfondire alcuni aspetti matematici selezionati tra quelli maggiormente correlabili al curriculum dell'istituto in base al gruppo dei destinatari. In quanto ci si rivolge ad alunni di un secondo anno, verranno approfonditi in modo particolare alcuni aspetti strategici dei giochi, che si accompagnano alle competenze relative al metodo sperimentale e alla stima.

A ciascun gioco vengono dedicati 3 incontri da 2 ore, durante le quali esso viene presentato, analizzato, utilizzato e risolto. Con la presentazione e l'analisi vengono attivati gli elementi della noetica con la loro semiotica, quale premessa conoscitiva alla base del percorso. Nell'utilizzazione viene in modo particolare curata la dimensione algoritmica dell'apprendimento matematico, che potenzia capacità meccaniche e mnemoniche utili a manipolare i concetti. La risoluzione implementa sia l'apprendimento strategico, inteso come capacità di ipotizzare soluzioni e metterle in atto, mediante forme di pensiero soprattutto argomentativo, che l'apprendimento comunicativo, utilizzando la risorsa dei compagni per attività in coppie o in piccolo gruppo. Nel complesso, dunque, verranno assicurati tutti gli elementi costitutivi dell'apprendimento matematico. E' prevista anche l'ideazione e la costruzione di prototipi dei giochi analizzati o di loro possibili varianti. I conduttori, attraverso l'animazione scientifica, faciliteranno l'apprendimento.

3) Nella terza sezione (4h) i partecipanti al modulo realizzano, suddivisi in gruppi, brevi



prodotti di comunicazione (schede del gioco, possibili varianti, ecc.) che raccontano il percorso di conoscenza del gioco effettuato, ma soprattutto lo rendono accessibile ad altri compagni. Ogni gruppo realizza un prodotto relativo ad uno dei quattro giochi analizzati e approfonditi.

Metodologie.

Le metodologie utilizzate sono:

- animazione scientifica;
- lezione partecipata;
- learning by doing;
- debate.

Viene inoltre promosso l'apprendimento in modalità cooperativa e collaborativa attraverso uno strumento LMS.

Figure professionali.

Il modulo richiede esperti di due diverse tipologie:

- esperti in didattica informale in ambito scientifico-matematico con esperienza pluriennale;
- esperti nell'ambito della comunicazione scientifica;

Si richiede tutor di formazione matematico-scientifica.

Strumenti.

a) Digitali.

Eventuali animazioni e simulazioni digitali.

Un LMS per la creazione di una classe digitale, per la documentazione in itinere del percorso, la diffusione di informazioni e la raccolta di prodotti intermedi. In tal modo verrà agevolata la collaborazione e l'estensione delle attività al di fuori dell'orario e dell'edificio scolastico, nonché successivi sviluppi da progettare con le classi.

b) Analogici.

Strumenti per il gioco e delle loro varianti, sia previste dal percorso, che originate da nuove ipotesi derivanti dalla riflessione o dalla valorizzazione dell'errore.

Verifica e valutazione: La valutazione sarà diretta al processo e al prodotto. Per entrambi, alle attività corrisponderanno delle apposite rubriche, pensate sia per i singoli partecipanti che per i gruppi di lavoro.

Al termine del modulo sarà rilasciato a ciascun partecipante un attestato di partecipazione con una certificazione delle competenze raggiunte. Sono considerati gli esiti finali in matematica e delle materie dell'asse matematico-scientifico.

Sviluppi

I prototipi generati dalla riflessione critica, dalla formulazione di nuove ipotesi e dalla valorizzazione dell'errore, potranno portare alla realizzazione materiale di altre versioni dei giochi, anche grazie alle risorse fornite dall'atelier creativo della scuola.

La costruenda sede della "Carducci – Purgotti" potrà avvalersi di uno spazio dedicato al laboratorio matematico allestibile anche con gli artefatti realizzati in questo e nei moduli affini.

I percorsi realizzati e documentati offriranno una base di partenza per l'innovazione metodologica nella didattica ordinaria e godono di un alto grado di scalabilità e replicabilità, sia per i contenuti spendibili che per gli obiettivi raggiungibili a differenti livelli e contengono stimoli e caratteristiche che si prestano a delle interpretazioni e soluzioni creative sia da parte dei docenti che degli stessi alunni.

Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	20/04/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE868017
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATHS FOR FUN

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 straniera

Titolo: The English Experience

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	The English Experience
Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli alunni della V primaria e I secondaria di I grado dell'Istituto ed intende offrire un'attività di apprendimento e rafforzamento della L2 ricontestualizzando attraverso una metodologia attiva, esperienziale e ludica i contenuti linguistici appresi negli anni precedenti, con l'intento di svolgere una sperimentazione di curricolo verticale per situazioni di difficoltà e carenza nell'utilizzo della lingua Inglese come L2 e accrescere il livello di padronanza degli studenti nelle quattro dimensioni, quindi comprensione orale (Listening), scritta (Reading), espressione orale (Speaking) e scritta (Writing). L'obiettivo strategico per l'Europa, elaborato nella Strategia di Lisbona del 2000: diventare l'economia basata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo, in grado di realizzare una crescita economica sostenibile con nuovi e migliori posti di lavoro e una maggiore coesione sociale, da raggiungere entro il 2010, ha uno dei suoi principali punti chiave l'insegnamento delle lingue. L'apprendimento delle lingue straniere nell'ambito dell'istruzione e della formazione è importante non solo per l'arricchimento culturale dell'individuo, ma anche in quanto contributo alla mobilità e alla competitività europea. Tale apprendimento, se fatto in giovane età, può rivelarsi più tardi un elemento chiave per una migliore riuscita in campo linguistico. In questo modo non solo il concetto di una lingua straniera viene radicato nella mente del bambino in un periodo in cui è più ricettivo, ma si offre anche l'opportunità di sviluppare diversamente un interesse per la società di altri popoli vicini. In ogni caso, le competenze nelle lingue straniere possono essere migliori se poggiano su solide basi di padronanza della madrelingua. Sia l'apprendimento delle lingue straniere sia l'acquisizione della madrelingua in forma scritta e orale dovrebbero essere stimolati in quanto strumenti complementari per una migliore preparazione dei cittadini a rispondere alle sfide della società odierna. È importante, pertanto, adottare un approccio integrato nei confronti dell'insegnamento delle lingue, che stabilisca adeguate connessioni fra i rispettivi insegnamenti di "lingua materna", lingua "straniera", lingua di insegnamento e lingue delle comunità migranti; queste strategie aiutano i bambini a sviluppare tutte le loro capacità comunicative. In tale contesto possono assumere particolare valore i metodi basati sulla comprensione multilingue, che incoraggiano gli allievi a prendere coscienza delle analogie tra le diverse lingue, la qual cosa costituisce la base di sviluppo del plurilinguismo ricettivo. L'utilizzo della didattica CLIL rappresenta, quindi, uno strumento importante per la didattica inclusiva e soprattutto per l'innalzamento delle competenze di base in modo trasversale puntando su un processo insegnamento-apprendimento di tipo olistico.</p>



Un ingrediente “chiave” sarà la forma della conduzione, basata su una didattica di tipo informale e sull’animazione con attività di apprendimento collaborativo, quindi caratterizzate da una forte interazione insegnante-alunno e alunno-alunno.

Il contatto fra mondi disciplinari solitamente disgiunti (come sono le discipline nei nei curricula tradizionali), ha conseguenze qualitativamente rilevanti sull’intera esperienza didattica favorendo l’integrazione curricolare e di conseguenza offrendo all’alunno più canali di apprendimento.

Il ricorso a metodi attivi e ricostruttivi di apprendimento, mediante dei compiti di realtà e l’ utilizzo di materiale autentico, non concepito direttamente per l’insegnamento della lingua, bensì per trasmettere informazioni e contenuti , hanno il compito di attivare il proprio pensiero riflessivo e divergente e conducono all’acquisizione e innalzamento delle competenze di base.

Gli alunni, attraverso le attività:

- aumentano la quantità di esposizione alla lingua straniera attraverso dei laboratori che puntano l’accento sull’espressività e sviluppo del pensiero divergente in un contesto più naturale rispetto al tradizionale contesto di apprendimento di strutture e vocaboli per ascolto e ripetizione
- migliorano la qualità dell’apprendimento per la maggior per l’uso di materiale autentico, il contesto interattivo che aumenta la fiducia e l’autostima. L’uso della lingua straniera per comprendere contenuti non linguistici richiede un profondo impegno cognitivo di elaborazione e incoraggia i processi del pensiero creativo potenziando così l’acquisizione della lingua stessa.
- Migliorano la propria pronuncia ed acquisiscono un lessico più appropriato e ricco attraverso l’uso della drammatizzazione

Destinatari: I destinatari sono studenti e studentesse delle classi quinte della scuola primaria e classi prime della scuola secondaria di primo grado che dimostrano, a diversi livelli, difficoltà nel raggiungimento degli obiettivi previsti per il curriculum di Lingua Inglese. La formazione del gruppo sarà effettuata selezionando un terzo tra gli alunni con votazione nella media o superiore, un terzo tra alunni con difficoltà più specifiche di apprendimento in ambito di L2, un altro terzo con rendimento inferiore alla media per provenienza da un ambiente socio – culturale o linguistico svantaggiato. I destinatari prioritari sono individuati attraverso la segnalazione dei consigli di classe, l’osservazione delle valutazioni curricolari, l’analisi della documentazione di precedenti anni scolastici.

Obiettivi:

- Riattivare e attivare il programma svolto nell’anno scolastico precedente, lo sviluppo delle competenze orali sia di comprensione sia di produzione della lingua Inglese in un’ottica di trasversalità con altre discipline per la stesura di un canovaccio teatrale.
- Motivare gli studenti verso lo studio dell’inglese come seconda lingua attraverso una didattica laboratoriale.
- Migliorare la propria pronuncia inglese e ampliare il proprio lessico in un’ottica teatrale.
- Utilizzare i vari linguaggi come strumento di comunicazione ed espressione.
- Innalzare le competenze di base attraverso l’integrazione di più canali di apprendimento.
- Miglioramento degli esiti scolastici disciplinari dei destinatari e potenziamento in L2
- Promozione all’apprendimento di gruppo favorendo processi peer-to-peer sia per quanto riguarda le competenze trasversali che settoriali;

Contenuti.

Per il conseguimento dei sopra citati obiettivi verranno svolte le seguenti attività:

DRAMATISATION, THEATRE E STORYTELLING.

1. DRAMATISATION

La prima attività è la “drammatizzazione”, ovvero la riattivazione di contenuti già studiati in precedenza tramite una serie di attività comunicative – giochi, role play e canzoni che sollecitano la conoscenza, la comprensione e la produzione orale dei contenuti del programma.

2. THEATRE

La seconda attività è la creazione di uno spettacolo tramite un copione teatrale scritto ad



hoc per contestualizzare di nuovo il linguaggio degli argomenti presentati durante la drammatizzazione.

3. STORYTELLING

Come terza attività, lo Storytelling offre un'attività di ascolto e comprensione. Nei dieci incontri, gli alunni ascoltano una storia per ciascun giorno.

Con una guida ai significati visivi, la storia viene prima introdotta e poi raccontata, verrà raccontata una seconda volta ma con l'attiva partecipazione del gruppo.

Ogni storia conterrà il linguaggio contenuto nelle attività della mattinata – sia della drammatizzazione, sia del teatro. In questo modo l'alunno incontra di nuovo gli stessi termini e contenuti linguistici ma in un contesto nuovo. Ancora una volta dovrà prima comprendere la storia oralmente per poi aver modo di vedere il testo scritto.

Struttura.

Il modulo si compone di 4 parti:

- 1) presentazione di un argomento tematico di carattere trasversale
- 2) ascolto e comprensione storie sull'argomento scelto in L2
- 3) stesura canovaccio teatrale in lingua;
- 4) creazione di un prodotto finale.

1) Nella prima sezione (10h) viene approfondita una tematica trasversale sia in lingua madre che in L2 per far sì che l'alunno potrà acquisire un'esperienza linguistica concreta con il fine di trasformare le sue conoscenze in competenza linguistica .

L'argomento degli incontri saranno coordinati dagli insegnanti della scuola, saranno di facile fruibilità per tutti gli alunni e non saranno presentati come "lezioni" di lingua ma bensì come laboratori da svolgere in orario extrascolastico.

2) Nella seconda sezione (6h) gli alunni ascoltano una storia per ciascun giorno. Con una guida ai significati visivi, la storia viene prima introdotta e poi raccontata, verrà raccontata una seconda volta ma con l'attiva partecipazione del gruppo. Ogni storia conterrà il linguaggio contenuto nelle attività previste dalla prima sezione che vengono approfondite anche in classe. In questo modo l'alunno incontra di nuovo gli stessi termini e contenuti linguistici ma in un contesto nuovo. Dovrà prima comprendere la storia oralmente per poi aver modo di vedere il testo scritto. Si procederà, sulla base di quanto ascoltato e compreso alla stesura di un copione che non sarà un classico testo di sketch o personaggi ma un testo in rima che prevederà il coinvolgimento costante di tutti i partecipanti del gruppo tramite un approccio corale e molto corporeo. L'attività teatrale consentirà a tutti gli alunni di essere attivi fisicamente, di muoversi in sincrono e di lavorare verso una performance finale che richiederà comprensione, memorizzazione e una produzione orale che dia significato alle parole, strutture e funzioni presentate.

L'attività mira a mettere gli alunni in un contesto "sicuro" nel quale possano partecipare, produrre i suoni, parole e frasi in L2, non necessariamente in modo isolato, ma come parte di un gruppo che si esprime spesso in coro. Il teatro è un ottimo espediente per abituarsi alla produzione orale di suoni e frasi (domande, esclamazioni, frasi negative, ecc...) senza una ripetizione fine a se stessa. Ogni "ripetizione" nella prova teatrale è contestualizzata e significativa.

3) Nella terza sessione (4h) si procede, sulla base di quanto ascoltato e compreso alla stesura di un copione che non sarà un classico testo di sketch o personaggi ma un testo in rima che prevederà il coinvolgimento costante di tutti i partecipanti del gruppo tramite un approccio corale e molto corporeo. L'attività teatrale consentirà a tutti gli alunni di essere attivi fisicamente, di muoversi in sincrono e di lavorare verso una performance finale che richiederà comprensione, memorizzazione e una produzione orale che dia significato alle parole, strutture e funzioni presentate. L'attività mira a mettere gli alunni in un contesto "sicuro" nel quale possano partecipare, produrre i suoni, parole e frasi in L2, non necessariamente in modo isolato, ma come parte di un gruppo che si esprime spesso in coro. Il teatro è un ottimo espediente per abituarsi alla produzione orale di suoni e frasi (domande, esclamazioni, frasi negative, ecc...) senza una ripetizione fine a se stessa. Ogni "ripetizione" nella prova teatrale è contestualizzata e significativa.

4) Nella quarta sezione (10 h) gli alunni metteranno in scena il copione da loro prodotto per condividere con gli altri il percorso di conoscenza effettuato.



	<p>Metodologie. Le metodologie utilizzate sono: -animazione ; -lezione partecipata; -role playng -learning by doing; -debate. -service learning</p> <p>Strumenti. a) Digitali. La gestione del lavoro verrà supportata dagli strumenti digitali, tra i quali la LIM per i collegamenti multilinguistici e per le animazioni e simulazioni. Verrà, inoltre, creata una classe digitale per la documentazione in itinere del percorso, la diffusione di informazioni e la raccolta dei prodotti intermedi e finali. In tal modo verrà agevolata la collaborazione e l'estensione delle attività al di fuori dell'orario e dell'edificio scolastico, nonché metterà a disposizione facilmente i materiali e la metodologia per successive UDA CLIL da progettare con le classi.</p> <p>b) Analogici. Ci si avvarrà di testi e immagini, schede di lavoro e cartellonistica. Figure professionali. Il modulo richiede un esperto: - Esperto in drammaturgia di lingua madre inglese Si richiede tutor di formazione CLIL per specifica UDA. Verifica e valutazione La valutazione sarà diretta al processo e al prodotto. Per entrambi, alle attività corrisponderanno delle apposite rubriche, pensate sia per i singoli partecipanti che per i gruppi di lavoro e verrà previsto sia all'inizio che al termine un questionario di auto valutazione fatta dall'alunno stesso prima di partecipare all'esperienza per vedere dopo in quale misura il suo rapporto con la lingua si è sviluppato grazie all'esperienza. Al termine del modulo sarà rilasciato a ciascun partecipante un attestato di partecipazione con una certificazione delle competenze raggiunte. Sono considerati gli esiti finali in inglese, in italiano e nell'ambito espressivo. Sviluppi Le attività sperimentali in verticale programmate in questo modulo, potranno portare alla realizzazione di nuove UDA atte al superamento di un processo di insegnamento-apprendimento tradizionale verso una didattica laboratoriale in cui la CLIL, riveste il ruolo dominante avvalendosi del debate e del service learning per una scuola inclusiva e protesa all'innalzamento delle competenze sia di base disciplinari che quelle di carattere formativo. (Life Skills) Si pensa di poter realizzare un evento dimostrativo aperto alla comunità scolastica e al territorio.</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	01/11/2017
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE868017
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: The English Experience

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: The English Experience II

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	The English Experience II
Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli alunni della V primaria e I secondaria di I grado dell'Istituto ed intende offrire un'attività di apprendimento e rafforzamento della L2 ricontestualizzando attraverso una metodologia attiva, esperienziale e ludica i contenuti linguistici appresi negli anni precedenti, con l'intento di svolgere una sperimentazione di curricolo verticale per situazioni di difficoltà e carenza nell'utilizzo della lingua Inglese come L2 e accrescere il livello di padronanza degli studenti nelle quattro dimensioni, quindi comprensione orale (Listening), scritta (Reading), espressione orale (Speaking) e scritta (Writing). L'obiettivo strategico per l'Europa, elaborato nella Strategia di Lisbona del 2000: diventare l'economia basata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo, in grado di realizzare una crescita economica sostenibile con nuovi e migliori posti di lavoro e una maggiore coesione sociale, da raggiungere entro il 2010, ha uno dei suoi principali punti chiave l'insegnamento delle lingue. L'apprendimento delle lingue straniere nell'ambito dell'istruzione e della formazione è importante non solo per l'arricchimento culturale dell'individuo, ma anche in quanto contributo alla mobilità e alla competitività europea. Tale apprendimento, se fatto in giovane età, può rivelarsi più tardi un elemento chiave per una migliore riuscita in campo linguistico. In questo modo non solo il concetto di una lingua straniera viene radicato nella mente del bambino in un periodo in cui è più ricettivo, ma si offre anche l'opportunità di sviluppare diversamente un interesse per la società di altri popoli vicini. In ogni caso, le competenze nelle lingue straniere possono essere migliori se poggiano su solide basi di padronanza della madrelingua. Sia l'apprendimento delle lingue straniere sia l'acquisizione della madrelingua in forma scritta e orale dovrebbero essere stimolati in quanto strumenti complementari per una migliore preparazione dei cittadini a rispondere alle sfide della società odierna. È importante, pertanto, adottare un approccio integrato nei confronti dell'insegnamento delle lingue, che stabilisca adeguate connessioni fra i rispettivi insegnamenti di 'lingua materna', lingua 'straniera', lingua di insegnamento e lingue delle comunità migranti; queste strategie aiutano i bambini a sviluppare tutte le loro capacità comunicative. In tale contesto possono assumere particolare valore i metodi basati sulla comprensione multilingue, che incoraggiano gli allievi a prendere coscienza delle analogie tra le diverse lingue, la qual cosa costituisce la base di sviluppo del plurilinguismo ricettivo. L'utilizzo della didattica CLIL rappresenta, quindi, uno strumento importante per la didattica inclusiva e soprattutto per l'innalzamento delle competenze di base in modo trasversale puntando su un processo insegnamento-apprendimento di tipo olistico. Un ingrediente "chiave" sarà la forma della conduzione, basata su una didattica di tipo</p>



informale e sull'animazione con attività di apprendimento collaborativo, quindi caratterizzate da una forte interazione insegnante-alunno e alunno-alunno.

Il contatto fra mondi disciplinari solitamente disgiunti (come sono le discipline nei nei curricula tradizionali), ha conseguenze qualitativamente rilevanti sull'intera esperienza didattica favorendo l'integrazione curricolare e di conseguenza offrendo all'alunno più canali di apprendimento.

Il ricorso a metodi attivi e ricostruttivi di apprendimento, mediante dei compiti di realtà e l'utilizzo di materiale autentico, non concepito direttamente per l'insegnamento della lingua, bensì per trasmettere informazioni e contenuti, hanno il compito di attivare il proprio pensiero riflessivo e divergente e conducono all'acquisizione e innalzamento delle competenze di base.

Gli alunni, attraverso le attività:

- aumentano la quantità di esposizione alla lingua straniera attraverso dei laboratori che puntano l'accento sull'espressività e sviluppo del pensiero divergente in un contesto più naturale rispetto al tradizionale contesto di apprendimento di strutture e vocaboli per ascolto e ripetizione
- migliorano la qualità dell'apprendimento per la maggior parte per l'uso di materiale autentico, il contesto interattivo che aumenta la fiducia e l'autostima. L'uso della lingua straniera per comprendere contenuti non linguistici richiede un profondo impegno cognitivo di elaborazione e incoraggia i processi del pensiero creativo potenziando così l'acquisizione della lingua stessa.
- Migliorano la propria pronuncia ed acquisiscono un lessico più appropriato e ricco attraverso l'uso della drammatizzazione

Destinatari: I destinatari sono studenti e studentesse delle classi quinte della scuola primaria e classi prime della scuola secondaria di primo grado che dimostrano, a diversi livelli, difficoltà nel raggiungimento degli obiettivi previsti per il curriculum di Lingua Inglese. La formazione del gruppo sarà effettuata selezionando un terzo tra gli alunni con votazione nella media o superiore, un terzo tra alunni con difficoltà più specifiche di apprendimento in ambito di L2, un altro terzo con rendimento inferiore alla media per provenienza da un ambiente socio – culturale o linguistico svantaggiato. I destinatari prioritari sono individuati attraverso la segnalazione dei consigli di classe, l'osservazione delle valutazioni curricolari, l'analisi della documentazione di precedenti anni scolastici.

Obiettivi:

- Riattivare e attivare il programma svolto nell'anno scolastico precedente, lo sviluppo delle competenze orali sia di comprensione sia di produzione della lingua Inglese in un'ottica di trasversalità con altre discipline per la stesura di un canovaccio teatrale.
- Motivare gli studenti verso lo studio dell'inglese come seconda lingua attraverso una didattica laboratoriale.
- Migliorare la propria pronuncia inglese e ampliare il proprio lessico in un'ottica teatrale.
- Utilizzare i vari linguaggi come strumento di comunicazione ed espressione.
- Innalzare le competenze di base attraverso l'integrazione di più canali di apprendimento.
- Miglioramento degli esiti scolastici disciplinari dei destinatari e potenziamento in L2
- Promozione all'apprendimento di gruppo favorendo processi peer-to-peer sia per quanto riguarda le competenze trasversali che settoriali;

Contenuti.

Per il conseguimento dei sopra citati obiettivi verranno svolte le seguenti attività:

DRAMATISATION, THEATRE E STORYTELLING.

1. DRAMATISATION

La prima attività è la "drammatizzazione", ovvero la riattivazione di contenuti già studiati in precedenza tramite una serie di attività comunicative – giochi, role play e canzoni che sollecitano la conoscenza, la comprensione e la produzione orale dei contenuti del programma.

2. THEATRE

La seconda attività è la creazione di uno spettacolo tramite un copione teatrale scritto ad hoc per contestualizzare di nuovo il linguaggio degli argomenti presentati durante la



drammatizzazione.

3. STORYTELLING

Come terza attività, lo Storytelling offre un'attività di ascolto e comprensione. Nei dieci incontri, gli alunni ascoltano una storia per ciascun giorno.

Con una guida ai significati visivi, la storia viene prima introdotta e poi raccontata, verrà raccontata una seconda volta ma con l'attiva partecipazione del gruppo.

Ogni storia conterrà il linguaggio contenuto nelle attività della mattinata – sia della drammatizzazione, sia del teatro. In questo modo l'alunno incontra di nuovo gli stessi termini e contenuti linguistici ma in un contesto nuovo. Ancora una volta dovrà prima comprendere la storia oralmente per poi aver modo di vedere il testo scritto.

Struttura.

Il modulo si compone di 4 parti:

- 1) presentazione di un argomento tematico di carattere trasversale
- 2) ascolto e comprensione storie sull'argomento scelto in L2
- 3) stesura canovaccio teatrale in lingua;
- 4) creazione di un prodotto finale.

1) Nella prima sezione (10h) viene approfondita una tematica trasversale sia in lingua madre che in L2 per far sì che l'alunno potrà acquisire un'esperienza linguistica concreta con il fine di trasformare le sue conoscenze in competenza linguistica .

L'argomento degli incontri saranno coordinati dagli insegnanti della scuola, saranno di facile fruibilità per tutti gli alunni e non saranno presentati come "lezioni" di lingua ma bensì come laboratori da svolgere in orario extrascolastico.

2) Nella seconda sezione (6h) gli alunni ascoltano una storia per ciascun giorno. Con una guida ai significati visivi, la storia viene prima introdotta e poi raccontata, verrà raccontata una seconda volta ma con l'attiva partecipazione del gruppo. Ogni storia conterrà il linguaggio contenuto nelle attività previste dalla prima sezione che vengono approfondite anche in classe. In questo modo l'alunno incontra di nuovo gli stessi termini e contenuti linguistici ma in un contesto nuovo. Dovrà prima comprendere la storia oralmente per poi aver modo di vedere il testo scritto. Si procederà, sulla base di quanto ascoltato e compreso alla stesura di un copione che non sarà un classico testo di sketch o personaggi ma un testo in rima che prevederà il coinvolgimento costante di tutti i partecipanti del gruppo tramite un approccio corale e molto corporeo. L'attività teatrale consentirà a tutti gli alunni di essere attivi fisicamente, di muoversi in sincrono e di lavorare verso una performance finale che richiederà comprensione, memorizzazione e una produzione orale che dia significato alle parole, strutture e funzioni presentate.

L'attività mira a mettere gli alunni in un contesto "sicuro" nel quale possano partecipare, produrre i suoni, parole e frasi in L2, non necessariamente in modo isolato, ma come parte di un gruppo che si esprime spesso in coro. Il teatro è un ottimo espediente per abituarsi alla produzione orale di suoni e frasi (domande, esclamazioni, frasi negative, ecc...) senza una ripetizione fine a se stessa. Ogni "ripetizione" nella prova teatrale è contestualizzata e significativa.

3) Nella terza sessione (4h) si procede, sulla base di quanto ascoltato e compreso alla stesura di un copione che non sarà un classico testo di sketch o personaggi ma un testo in rima che prevederà il coinvolgimento costante di tutti i partecipanti del gruppo tramite un approccio corale e molto corporeo. L'attività teatrale consentirà a tutti gli alunni di essere attivi fisicamente, di muoversi in sincrono e di lavorare verso una performance finale che richiederà comprensione, memorizzazione e una produzione orale che dia significato alle parole, strutture e funzioni presentate. L'attività mira a mettere gli alunni in un contesto "sicuro" nel quale possano partecipare, produrre i suoni, parole e frasi in L2, non necessariamente in modo isolato, ma come parte di un gruppo che si esprime spesso in coro. Il teatro è un ottimo espediente per abituarsi alla produzione orale di suoni e frasi (domande, esclamazioni, frasi negative, ecc...) senza una ripetizione fine a se stessa. Ogni "ripetizione" nella prova teatrale è contestualizzata e significativa.

4) Nella quarta sezione (10 h) gli alunni metteranno in scena il copione da loro prodotto per condividere con gli altri il percorso di conoscenza effettuato.

Metodologie.



	<p>Le metodologie utilizzate sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -animazione ; -lezione partecipata; -role playng -learning by doing; -debate. -service learning <p>Strumenti.</p> <p>a) Digitali.</p> <p>La gestione del lavoro verrà supportata dagli strumenti digitali, tra i quali la LIM per i collegamenti multilinguistici e per le animazioni e simulazioni. Verrà, inoltre, creata una classe digitale per la documentazione in itinere del percorso, la diffusione di informazioni e la raccolta dei prodotti intermedi e finali. In tal modo verrà agevolata la collaborazione e l'estensione delle attività al di fuori dell'orario e dell'edificio scolastico, nonché metterà a disposizione facilmente i materiali e la metodologia per successive UDA CLIL da progettare con le classi.</p> <p>b) Analogici.</p> <p>Ci si avvarrà di testi e immagini, schede di lavoro e cartellonistica.</p> <p>Figure professionali.</p> <p>Il modulo richiede un esperto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esperto in drammaturgia di lingua madre inglese <p>Si richiede tutor di formazione CLIL per specifica UDA.</p> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione sarà diretta al processo e al prodotto. Per entrambi, alle attività corrisponderanno delle apposite rubriche, pensate sia per i singoli partecipanti che per i gruppi di lavoro e verrà previsto sia all'inizio che al termine un questionario di auto valutazione fatta dall'alunno stesso prima di partecipare all'esperienza per vedere dopo in quale misura il suo rapporto con la lingua si è sviluppato grazie all'esperienza.</p> <p>Al termine del modulo sarà rilasciato a ciascun partecipante un attestato di partecipazione con una certificazione delle competenze raggiunte. Sono considerati gli esiti finali in inglese, in italiano e nell'ambito espressivo.</p> <p>Sviluppi</p> <p>Le attività sperimentali in verticale programmate in questo modulo, potranno portare alla realizzazione di nuove UDA atte al superamento di un processo di insegnamento-apprendimento tradizionale verso una didattica laboratoriale in cui la CLIL, riveste il ruolo dominante avvalendosi del debate e del service learning per una scuola inclusiva e protesa all'innalzamento delle competenze sia di base disciplinari che quelle di carattere formativo. (Life Skills)</p> <p>Si pensa di poter realizzare un evento dimostrativo aperto alla comunità scolastica e al territorio.</p>
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	05/06/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE868017
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: The English Experience II



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO
PERUGIA 4 (PGIC868005)

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 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Creativa.....mente (ci) muoviamo (CM-M)	€15.246,00
GIOCANDO, SBAGLIANDO, CREANDO ... IMPARIAMO (G-SCI)	€44.256,00
TOTALE PROGETTO	€59.502,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35494)
Importo totale richiesto	€59.502,00
Num. Delibera collegio docenti	Delibera n. 15
Data Delibera collegio docenti	23/02/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	DELIBERA N.27
Data Delibera consiglio d'istituto	05/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 10:24:54
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
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Linguaggi: <u>L'arte del raccontare</u>	€5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>Sinergia musicale</u>	€5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>A scuola di piccolo circo</u>	€5.082,00	
	Totale Progetto "Creativa.....mente (ci) muoviamo (CM-M)"	€15.246,00	€20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Leggo e scrivo... pubblicità!</u>	€5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Imparando giocando attraverso la web radio</u>	€5.682,00	



10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Vorrei trovare parole nuove</u>	€5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Alea, turris, tangram</u>	€5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>CLASH OF MINDS</u>	€5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATHS FOR FUN</u>	€5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>The English Experience</u>	€5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>The English Experience II</u>	€5.682,00	
	Totale Progetto "GIOCANDO, SBAGLIANDO, CREANDO ... IMPARIAMO (G-SCI)"	€44.256,00	€45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€59.502,00	