



Candidatura N. 985341 3504 del 31/03/2017 - FSE - Potenziamento della Cittadinanza europea

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.COPELTE/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
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli
10.2.3 Azioni di internazionalizzazione dei sistemi educativi e mobilità	10.2.3B Potenziamento linguistico e CLIL	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Riduzione dei debiti formativi nelle discipline linguistiche (Sottoazione 10.2.3.B) Utilizzo dell'approccio CLIL in almeno un modulo didattico



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 985341 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B	R.E.S.T.A. U.E. (Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements)	€ 5.682,00
Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B	R.E.S.T.A. U.E. Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 11.364,00

Riepilogo moduli - 10.2.3B Potenziamento linguistico e CLIL

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Potenziamento linguistico e CLIL	La città europea contemporanea con il CLIL	€ 10.764,00
Potenziamento linguistico e CLIL	CLIL e Multimediale per raccontare l'identità europea	€ 10.764,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 21.528,00



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: R.E.S.T.A. U.E. (Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements)

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto RESTA UE coinvolge un gruppo misto di studentesse e studenti frequentanti le classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado in un percorso a gradi crescenti di difficoltà di approfondimento esperienziale delle tematiche legate all'identità artistico-culturale dell'Europa, secondo attività sviluppate all'interno degli ambienti laboratoriali della scuola (aule alternative per l'apprendimento e atelier creativi), orientate allo sviluppo di progetti di gruppo realizzati con approcci non formali "hands-on" in orario extra-curricolare.</p> <p>Il titolo del progetto si riferisce alla necessità di rimanere Europei per essere in grado di raccontare l'Europa da un punto di vista propositivo. Richiama lo stay human delle organizzazioni pacifiste a difesi dei diritti dei più deboli, richiama il "resta te stesso".</p> <p>L'obiettivo è stimolare il senso di appartenenza, la ricchezza delle nostre diversità e, fondamentale, il dibattito sui temi più controversi dell'Europa di oggi per mezzo di percorsi di lettura e di narrazione inedite dell'evoluzione urbana delle città Europee nell'ultimo secolo. L'Attenzione non sarà posta sulla conoscenza puntuale delle storia e delle correnti artistiche ma sulla capacità delle studentesse e degli studenti di creare connessioni tra elementi apparentemente lontani.</p> <p>Perché la città nella relazione con l'arte? La città è da sempre terreno attivo in cui avvengono e nascono i grandi cambiamenti, ma le città europee hanno evidentemente dimostrato di aver contribuito a situazioni di malcontento, ineguaglianza e insoddisfazione. Lo hanno fatto anche tramite la progettazione urbanistica, che ha portato ad esempio alla nascita delle periferie, luoghi non luoghi che oggi sono tra i maggiori fattori di problematicità. L'arte contemporanea, già dal movimento situazionista ha posto la sua attenzione sul tema dell'architettura e dell'urbanistica quali elementi che influiscono sul vivere quotidiano delle persone e quindi sulla loro formazione socio-culturale.</p> <p>Il percorso, che proseguirà poi nei moduli sul potenziamento della lingua straniera, permetterà anche di accrescere le competenze dei partecipanti per quanto riguarda il patrimonio artistico europeo, ma lo farà in un modo nuovo: ad esempio guidando i partecipanti nella lettura del manifesto situazionista, analizzando le opere di Ugo La Pietra, fino ad arrivare alla visione di video attuali, passando da una discussione sul significato delle bandiera dell'europa ideata da Rem Koolhaas. Si approfondiranno così temi, opere, film da loro proposti in modo da guidarli, tramite un processo di sviluppo di competenze indirette, a comprendere il valore dell'Europa e la necessità di "rimanere europei"</p> <p>Nel modulo di 30 ore focalizzato allo sviluppo di Competenze di cittadinanza europea, propedeutico all'avvio delle attività sul potenziamento delle lingua straniera si procederà, insieme agli studenti, all'organizzazione di momenti di confronto critico costruttivo in classe, e di creazione di contenuti multimediali originali da diffondere online tramite il supporto di piattaforme di condivisione. Il cuore del progetto sta nel rendere capaci i partecipanti di far emergere nuove istanze utili alla crescita dell'Europa tramite percorsi di lettura e di narrazione dell'evoluzione urbana contemporanea delle città servendosi della lente d'ingrandimento dell'arte contemporanea come mezzo in grado di esplorare temi complessi con una maggiore grado di libertà di espressione. Questa analisi partirà da una ricerca online su archivi digitali quali Europeana per poi tradursi in prodotti audiovisivi ideati e realizzati dai partecipanti e da loro stessi diffusi su canali online.</p> <p>Questa modalità permetterà lo sviluppo di competenze di cittadinanza europea ma anche talune di tipo trasversale, facendo crescere la capacità di creare tramite la scoperta e un uso smart e attivo delle tecnologie, sviluppando così capacità di lettura critica e racconto utili anche nel loro futuro professionale.</p>



Pensiero critico e creatività sono le basi su cui si costruisce il percorso proposto. Pensiero critico quale capacità di applicare strumenti analitici, di intercettare le risposte sbagliate. Creatività quale capacità che si può imparare di intercettare le domande sbagliate tramite un pensiero flessibile, aperto, rispettoso che comprende la possibilità di imparare dal fallimento e l'attitudine a esplorare lacune e incongruenze. Partendo quindi da una introduzione che traccia linee di collegamento tra opere che hanno caratterizzato l'evoluzione delle città nel pensiero artistico contemporaneo, sia nel visuale che nel musicale, i partecipanti dovranno svolgere, divisi in gruppo, un project work tramite modalità di learning by doing con l'obiettivo di far emergere quei tratti distintivi che hanno caratterizzato la nascita dell'identità europea e che possono essere oggi recuperati per progettare il futuro delle nostre città.

PREMESSE

L'Unione europea ha evidentemente portato alla luce negli ultimi anni diverse incongruenze generando situazione di disagio che coinvolgono la vita socio-culturale e quindi anche la quotidianità di tutti noi, investendo anche i cittadini anagraficamente più giovani. Dobbiamo ormai condividere e gestire una società basata su legami deboli, in rapido cambiamento tecnologico che rende tutti più destrutturati e sempre più lontani dagli schemi classici delle società del Novecento, anche sotto gli aspetti socio-culturali e politici. Si avverte sempre più la necessità di fornire agli individui, alle comunità strumenti idonei a saper gestire i rischi e le opportunità che questo scenario, ineludibilmente, propone. I dati presentati dallo studio 'Le cifre chiave dell'istruzione in Europa' Eurydice (2009), da cui si evince un paesaggio europeo in cui convivono eccellenze e forti criticità, soprattutto in alcuni paesi del Mediterraneo, come l'Italia, in termini di conoscenze e competenze di giovani. Tali dati sono divenuti la base di ET 2020 che ha fissato quattro obiettivi comuni dell'UE per affrontare le sfide per i sistemi di istruzione e formazione entro il 2020:

- fare in modo che l'apprendimento permanente e la mobilità diventino una realtà
- migliorare la qualità ed efficacia dell'istruzione e della formazione
- promuovere l'equità, la coesione sociale e la cittadinanza attiva
- incoraggiare la creatività e l'innovazione, compreso lo spirito imprenditoriale, a tutti i livelli dell'istruzione e della formazione.

Tali obiettivi sono stati monitorati negli anni e la mappatura con le relative considerazioni compongono il nuovo rapporto di Eurydice, "Structural Indicators for Monitoring Education and Training Systems in Europe 2016" da cui emerge che l'Europa si trova ad affrontare una serie di compiti urgenti: ripristinare la creazione di posti di lavoro e la ripresa economica; Raggiungere una crescita sostenibile; Superando il divario d'investimento; Rafforzare la coesione sociale; Coordinando una risposta al flusso migratorio; Prestando attenzione prioritaria alla prevenzione della radicalizzazione e della violenza. Al tempo stesso, l'Europa deve affrontare sfide a lungo termine come l'invecchiamento, l'adeguamento all'era digitale e la concorrenza nell'economia mondiale basata sulla conoscenza.

L'istruzione e la formazione sono indicati come un settore favorevole per svolgere un ruolo cruciale nel quadro di questioni così complesse. Si ha la consapevolezza che investire sul capitale umano sia urgente e necessario. Una buona istruzione e una solida formazione contribuiscono a promuovere crescita economica ma anche società volte allo sviluppo sostenibile: alimentano R&S, innovazione, produttività e competitività.

Questi gli assunti sulla base dei quali l'Istituto Comprensivo Perugia 4 ha organizzato il progetto RESTA UE ritenendo l'opportunità offerta dall'avviso di bando, essenziale per promuovere competenze di cittadinanza europea e cioè per formare giovani capaci di contribuire ad una costruzione dei principi che dovranno necessariamente rendere nuovamente attuale e propositivo il "progetto Europa" nel mondo.

FASI di SVILUPPO DEL PROGETTO

FASE 0: è la fase propedeutica alla progettazione e alla realizzazione svolta sin dalla fase di stesura del presente progetto con l'obiettivo di avviare un percorso partecipativo che includa anche gli studenti chiamati a contribuire alla stesura del progetto attraverso attività volte a individuare attitudini e passioni dei possibili partecipanti. Successivamente docenti, formatori, associazioni dei genitori si incontreranno per condividere i risultati e 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 procederà con un patto formativo tra docenti e



studenti e genitori sul percorso che si intende attuare in modo da renderli partecipi attivamente del percorso educativo.

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

FASE 2: il G. di C. procederà alla definizione del cronoprogramma delle attività specifiche e alla presentazione e condivisione delle attività sperimentali e del percorso educativo.

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: stesura di bandi per esperti professionisti e tutor e selezione.

FASE 5: una volta selezionati i tutor e firmati i contratti dei formatori professionisti si procederà all'avvio dei moduli. Ogni modulo 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 del modulo sarà somministrato ai partecipanti un questionario atto a valutare competenze.

FASE 8: presentazione dei lavori realizzati in un evento pubblico aperto alle famiglie, a rappresentanti dell'amministrazione e degli enti territoriali coinvolti nel processo

FASE 9: valutazione dei risultati ottenuti.

FASE 10: disseminazione dei risultati di progetto presso stakeholder territoriali e tramite l'utilizzo di piattaforme web.

FASE 11: 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 di Perugia è caratterizzata da una popolazione di età mediamente anziana, fattore che implica numerosi nuclei familiari di cittadini stranieri che svolgono lavori di assistenza e che qui si sono stabiliti. Il contesto socio-culturale, quindi, risulta vario e 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 nella zona di riferimento della scuola con alcune presenze di alunni residenti fuori zona, i cui genitori scelgono di far frequentare loro le scuole dell'istituto; una presenza equilibrata per ogni classe/sezione di alunni "cittadini non italiani", di prima e seconda generazione.

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 il potenziamento delle competenze di cittadinanza globale oltre che l'attivazione di progetti europei.



Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Obiettivo generale del progetto RESTA UE è contribuire alla conoscenza che studentesse e studenti hanno dell'Unione Europea rafforzando la consapevolezza dell'idea di cittadinanza europea, intesa come appartenenza ad una cultura, a valori, a una storia e a un percorso comune.

Il progetto intende infatti costruire nuove narrative elaborate tramite strumenti digitali, a partire da percorsi e connessioni inedite emerse durante le attività di lettura della questione dell'urbanizzazione dell'europa, tramite la lente dei linguaggi espressivi, musicali e di arte contemporanea e con il supporto di documenti contenuti negli archivi digitalizzati europei.

OBIETTIVI FORMATIVI

- saper lavorare in gruppo
- comprendere e ad approfondire il significato semantico e semiotico dei contenuti riferibili alla cittadinanza europea, i diritti e i doveri di ogni cittadino europeo, i simboli e la relativa storia dell'identità europee
- saper utilizzare strumenti digitali per la ricerca
- saper utilizzare strumenti digitali atti a realizzare prodotti creativi divulgabili su diversi supporti
- partecipare attivamente alla discussione collettiva, assumendo rispetto dei punti di vista altrui
- acquisire padronanza nell'uso degli strumenti critici di lettura delle questioni che investono il quotidiano trovando soluzioni creative
- saper valorizzare il patrimonio culturale europeo attraverso ricerca online
- saper coniugare in diversi ambiti lo sviluppo di temi specifici



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

A seguito dell'uscita del bando in oggetto si è sottoposto all'attenzione delle famiglie un questionario online chiedendo loro di scegliere tra alcune attività legate alla cittadinanza europea che ritenevano importante sviluppare all'interno della scuola, in orario extrascolastico. A partire da quei questionari si è sviluppata l'idea progettuale RESTA UE. Le studentesse e gli studenti cui sarà proposta la partecipazione all'attività 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 e 10% alunni con bisogni educativi speciali (BES e DSA) a cui sono assicurati percorsi di apprendimento assistito. Il gruppo di studentesse e studenti cui sarà proposta la partecipazione al progetto sarà individuato in due fasi: i consigli di classe si riuniranno e segnaleranno studenti e studentesse con le caratteristiche individuate, successivamente il consiglio d'istituto estrarrà i nomi dei 25 studenti a cui proporre la partecipazione, scalando la graduatoria in caso di soggetti non interessati a partecipare.

Saranno poi convocati i genitori degli alunni/e selezionati e richiesta la loro adesione al progetto.

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

Il modulo si svolgerà in orario pomeridiano per due ore alla settimana per 15 settimane consecutive, escluse le festività, garantendo così una continuità dando anche la possibilità a studenti e studentesse, tra una lezione e l'altra, di proseguire il lavoro sulla attività proposta in remoto attraverso le piattaforme di condivisione individuate. Le giornate in cui si svolgeranno le attività saranno concordate con i team docenti e la dirigente scolastica, con l'associazione dei genitori e con i genitori che decideranno di partecipare.

All'interno dell'Istituto Comprensivo, le aule alternative per l'apprendimento e l'atelier creativo sono collocato nella struttura centrale in cui alcune classi hanno il tempo pieno. Questa struttura rimane aperta tutti i pomeriggi, vista la presenza di classi a tempo pieno, e garantisce la presenza del personale ATA standard a cui si aggiunge quello dedicato al progetto secondo i costi standard individuati.

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.

RESTA UE è in continuità con la progettualità assunta dal PTOF dell'istituto: Progetto di SCUOLA AMICA-Unicef; Progetto promosso dal Senato sui percorsi di legalità; Inserimento dell'ICPg 4 nella rete scuole UNESCO; Progetto europeo CIRSCHOOL di cui l'ICPg 4 era capofila, nonché con azioni legate all'inclusione, ai flussi migratori, in rete con Enti Locali e Istituzioni territoriali.

In sintesi si ha la convinzione che lo studente debba essere l'attore principale del proprio processo di conoscenza, operando in modo autonomo, collaborativo, creativo e aperto al confronto, nel rispetto delle regole di vita comunitaria, delle potenzialità e differenze di cui ciascuno è portatore, affinché gli esiti del lavoro cognitivo e manipolativo possano essere riconoscibili come consolidamento delle conoscenze e delle competenze di cittadinanza attiva. Su questo assunto è imperniato il Piano triennale dell'offerta formativa (<http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019/>). La recente realizzazione di ambienti strutturati con arredi e strumenti tecnologici (PON 1 e PON 2) e Atlier creativi, consente di poter dedicare tempo e spazio adeguato alla cura della didattica analogica e del digitale. Nell'ultimo anno si sono infatti realizzati progetti a forte connotazione innovativa, quali ad esempio i percorsi sulla cittadinanza attiva, affrontati tramite digital storytelling, problem solving, creazione di fiabe online.

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.

L'approccio pedagogico di riferimento alla base del progetto è quello del Costruzionismo per cui l'apprendimento efficiente si verifica a partire dall'uso di materiali manipolativi. La costruzione della conoscenza è il risultato di discussioni partecipate e un mix tra: esperienza di creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante. In questa prospettiva, l'utilizzo delle tecnologie e gli ambienti di apprendimento innovativi consentono di espandere le possibilità di apprendimento degli studenti utilizzando strumenti diversificati per ciascuna fase del progetto.

Le attività laboratoriali saranno intese come opportunità di auto-scoperta delle abilità prevalenti di ciascuno studente, a partire dal tema da affrontare e dall'output da realizzare. Inoltre le attività sono costruite sul Project-based Learning tramite cui si pone molta attenzione sulla ricerca (solitamente collaborativa) di soluzioni efficaci e operative rispetto al problema posto in partenza. Infine viene stimolato il Cooperative learning basato sulla collaborazione degli studenti organizzati in piccoli gruppi con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni e aiutarsi a vicenda. Al termine del modulo è previsto un momento di restituzione pubblica da parte degli studenti e dalle studentesse coinvolte rivolto a enti territoriali, soggetti pubblici, comunità scolastica, genitori e pubblico generico.



Promozione di una didattica attiva e laboratoriale

Indicare come il progetto intende promuovere una didattica attiva e laboratoriale e della collaborazione tra i diversi attori della comunità educante.

Il progetto RESTA UE, prevede che la lezione frontale ceda il posto a un insegnamento *task-based* che richiede allo studente maggiore interazione e manipolazione dei contenuti, quindi una partecipazione attiva. Tutte le azioni saranno precedute da condivisione di tematiche e obiettivi in modo da rendere maggiormente partecipi tutti i soggetti coinvolti. Allo stesso tempo, uno stile di insegnamento meno espositivo permette un'organizzazione collaborativa della classe: gli studenti interagiscono tra loro in gruppo. Si prevede inoltre l'uso di tecnologie informatiche e materiali multimediali convinti che tecnologia favorisca in modo naturale l'apprendimento attivo e collaborativo. Ad esempio, l'uso di Internet per un'attività di ricerca consente di rielaborare l'informazione e trasformarla in nuova conoscenza. L'utilizzo e la creazione di materiali multimediali all'interno degli spazi della scuola predisposti per attività laboratoriali agevola la comprensione delle informazioni attraverso la visualizzazione e attiva stili di apprendimento solitamente trascurati dalla didattica tradizionale. Il supporto di una comunità educante orientata allo sviluppo di attività fortemente innovative nel campo della formazione attraverso l'uso di strumenti digitali permetterà di mantenere alta la qualità della proposta favorendo il dialogo e lo scambio di informazioni tra partner di progetto in relazione agli studenti coinvolti.

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.

Si intende inoltre sviluppare una metodologia per cui gli studenti interagiscono tra loro in gruppo o incrementando il confronto e l'autonomia (ad esempio, mediante attività di pair-check in cui gli studenti devono confrontare e controllare a vicenda ciò che hanno prodotto). Inoltre tramite discussione, valorizzazione, costruzione di significati e definizione di obiettivi condivisi, si vuole stimolare la creazione di relazioni sociali positive, agendo così da fattore protettivo per il rischio di esclusione sociale favorendo azioni che prevedano una responsabilizzazione di tutto il gruppo. Soprattutto per quanto riguarda la relazione con studenti di seconda generazione e immigrati di nuova generazione, si ritiene siano importanti azioni di questo tipo perchè generano solidarietà nella individuazione di tratti comuni alle culture di ciascuno. In questo il tema della città aiuta nell'individuazione di elementi ricorrenti.

Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'Inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità, BES o variamente svantaggiati. Si realizza attraverso esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati.



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.

Il progetto si presta a forme alternative di valutazione, cioè delle modalità in cui l'insegnante non sia l'unico e il solo a valutare, pur conservando il ruolo principale e decisivo. Si prevedono allora forme di auto valutazione, di valutazione fra pari e di valutazione da parte di altri soggetti che non siano i soli docenti: genitori, esperti esterni e soggetti locali partner del progetto.

Si procederà quindi all'individuazione dei criteri di valutazione somministrando dei questionari in entrata, a metà percorso, in uscita.

La valutazione avverrà tramite discussioni, questionari, interviste, osservazioni didattiche - monitoraggio di esperti - osservazione dello sviluppo delle competenze disciplinari e trasversali dei discenti, effettuata anche tramite analisi dei prodotti audiovisivi realizzati e prove di realtà focalizzare sul valutare le conoscenze acquisite per quanto riguarda contenuti e i diritti connessi alla cittadinanza europea.

L'obiettivo è quindi quello di effettuare valutazioni in grado di misurare competenze e conoscenze in contesti "reali" e "significativi", tramite valutazioni "autentiche" ed in stretto rapporto con il mondo reale, anziché valutare astratte conoscenze.

Come ulteriore verifica saranno pianificati momenti di restituzione pubblica volti a coinvolgere il territorio sul tema proposto.

Il monitoraggio scientifico delle attività consisterà nella valutazione delle implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte.

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/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto potranno essere pubblicate su web. Tutti coloro che vorranno replicare il progetto potranno scaricare le linee guida delle attività e conoscere tutti i suggerimenti per ricrearla al meglio con la propria classe, in qualsiasi parte dell'Italia anche prevedendo di appoggiare i propri contenuti a piattaforme di condivisione per la scuola, quali ad esempio Weschool. La promozione di tale diffusione avverrà tramite i canali social sia della scuola che dei partner coinvolti (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.). Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico divulgativo al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola. Gli output di progetto potrebbero inoltre confluire all'interno della piattaforma PAD, progetto presentato in rete con altre scuole all'interno del bando Curricula Digitali. S'integreranno inoltre tutte le attività in essere e le progettazioni della scuola sul tema della cittadinanza europea, facilitando la sostenibilità dei singoli progetti e la reperibilità di fondi esterni.

Capacità di avere ricadute territoriali, sia dirette, come ambito di applicazione dei percorsi, sia indirette, attraverso momenti di restituzione

Indicare, ad esempio, in che modo si intendono presentare, all'interno della scuola e sul territorio, i risultati dei percorsi, nonché valorizzare il ruolo delle studentesse e degli studenti come "promotori" di dibattito pubblico all'interno della classe, nella comunità territoriale e/o in Rete.

Il progetto prevede in una fase zero, propedeutica alla stesura, un coinvolgimento di tutti i partner di progetto – compresi gli studenti – nella definizione delle linee guida. Una volta approvato il finanziamento si procederà a definire un cronoprogramma delle attività prevedendo momenti di incontro aperti a tutta la comunità, attività di registrazione e pubblicazione online delle lezioni e interviste agli studenti e alle studentesse e ai docenti coinvolti. Tutto questo materiale sarà inserito all'interno di un blog gestito dagli studenti promuovendo così un dibattito online sui temi dell'identità europea.

Inoltre si prevede di organizzare una conferenza stampa all'avvio del progetto con l'intervento del personale docente e i partner di progetto e una conferenza stampa di lancio dell'evento finale, tenuta direttamente dagli studenti e dalle studentesse. A questa conferenza seguirà un evento pubblico, al di fuori delle mura scolastiche nella giornata dell'Europa. Un evento in cui saranno invitati a partecipare sia gli istituti scolastici partner che altri soggetti a vario titolo operanti nel territorio.

Tutto il progetto avrà una sua dimensione fisica nella relazione in classe e una dimensione digitale nell'esplosione di alcuni contenuti online.



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, sono stati coinvolti nel progetto sin dalle prime fasi progettuali 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 2° e 3° della scuola secondaria sono state introdotte già dalla fase 0 del progetto alcune delle tematiche spiegando loro la tipologia e le diverse attività secondo quelle preselezionate in modo da renderli in grado di decidere a maggioranza.

Sempre nella fase 0 del progetto 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 progettazione delle azioni e di supporto alla realizzazione.

I genitori saranno anche coinvolti nelle diverse fasi di attuazione del progetto in un rapporto di scambio costante con i docenti, nella fase di monitoraggio e nella fase di diffusione e di comunicazione delle attività e di restituzione alla comunità territoriale.

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.

Il partenariato è composto da una pluralità di soggetti che, mettendo a disposizione del progetto competenze professionali e materiali utili allo scopo delle attività laboratoriali e di ricerca, sono in grado di garantire una qualificata formazione degli alunni e del personale docente coinvolto.

Istituzioni pubbliche del mondo dell'istruzione e della ricerca, quali l'Università degli Studi di Perugia con il Dipartimento di Scienze Politiche – Corso di Laurea Sociologia specificamente preposte per attività formative, ricerche e documentazioni di sociologia delle aree urbane e il Liceo Artistico Statale di Perugia – B. di Betto, in grado di mettere a disposizione risorse qualificate in campo architettonico, artistico e urbanistico.

Soggetti del Terzo Settore compongono la comunità territoriale a sostegno delle iniziative di diffusione, disseminazione e pubblicizzazione del progetto, nonché della messa a disposizione di competenze professionali che a titolo volontario saranno coinvolte durante i laboratori attivati: l'ass.ne Libreltalia, che vanta esperienze solide dei sistemi Open Source e nuove Tecnologie; l'ass.ne ON promotrice del Festival KIDSBIT che vede la presenza di formatori internazionali specializzati sull'uso creativo delle TIC; l'ass.ne dei Genitori, che, oltre a mettere a disposizione professionalità in campo informatico ed artistico, è in grado di coinvolgere la comunità scolastica e le agenzie territoriali.



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
Accoglienza e creatività	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Italo_Calvino
CODEWEEK	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=NOI_INFORMATICI_PER_IL_FUTURO_DEL_MONDO:_a_lezione_di_coding&action=submit
Digital storytelling per l'integrazione intergenerazionale e per la cittadinanza attiva	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Digital_storytelling_per_l%E2%80%99integrazione_intergenerazionale_e_per_la_cit
Educazione alla socialità e alle interazioni di gruppo	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=File:Giro_girotondo_degli_amici_insieme_a_Milly_e_Molly.pdf
Io ... noi ... insieme!	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Educazione_alla_cittadinanza:_lo_..._noi_..._insieme
Progetto UNICEF	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_UNICEF
educazione alla bellezza e alla protezione dell'ambiente	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	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. Protocollo	Data Protocollo	Allegato



<p>Associazione Culturale ON si rende disponibili a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - partecipare, ove necessario, ai tavoli di discussione del comitato Tecnico-Scientifico; - supportare l'individuazione di esperti che possano dare un reale valore aggiunto al progetto per ciò che concerne il modulo afferente lo sviluppo di competenze di cittadinanza digitale e di potenziamento della lingua; - Collegare l'iniziativa agli eventi e le attività legate alle tematiche della proposta progettuale organizzate dalla scrivente, in ottica di complementarietà e reciproco rafforzamento; - Sugerire - anche in fase attuativa - soluzioni per assicurare il collegamento con azioni di sensibilizzazione, informazione, promozione sul territorio; - Partecipare ad eventuali attività di disseminazione realizzate anche dopo la conclusione del progetto. 	1	Associazione Culturale ON	Dichiarazione di intenti	3286/B28	01/06/2017	Sì
<p>Il Dipartimento di Scienze Politiche, parte del Gruppo di progettazione e farà parte del Gruppo di Gestione di progetto per il monitoraggio e la valutazione degli esiti. Metterà, inoltre, a disposizione del progetto stesso - a titolo non oneroso - le competenze professionali del dipartimento di Sociologia delle aree urbane europee per la formazione dei docenti dell'istituto con il coinvolgimento degli studenti universitari in qualità di tutor d'aula per le attività con gli studenti partecipanti al progetto.</p>	1	UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PERUGIA Dipartimento Scienze Politiche - Corso di Laurea Sociologia	Dichiarazione di intenti	3286/B28	01/06/2017	Sì
<p>L'associazione LibreItalia collabora da tempo con l'istituto per le attività formative sulle nuove Tecnologie; Ha contribuito alla stesura del progetto e farà parte del Comitato di Gestione del progetto stesso, impegnandosi a prenderne parte - a titolo non oneroso - mettendo a disposizione risorse umane professionalmente qualificate per le attività tecnologiche con sistemi Open Source, esplicitate nel progetto RESTA UE e a formare il personale docente su software digitali innovativi.</p>	1	LIBREITALIA ONLUS	Dichiarazione di intenti	3286/B28	01/06/2017	Sì



L'associazione Comitato dei genitori prende parte al progetto, a titolo non oneroso, mettendo a disposizione del progetto stesso genitori esperti per la realizzazione dei moduli e per le fasi di disseminazione delle azioni e degli esiti a livello territoriale e cittadino.	1	Comitato dei genitori Carducci Purgotti	Dichiarazione di intenti	3286/B28	01/06/2017	Si
--	---	---	--------------------------	----------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Istituto Onnicomprensivo Bernardino di Betto riunisce una scuola secondaria di primo grado a indirizzo artistico e la scuola superiore di secondo grado Liceo Artistico. La scuola collabora al progetto prevedendo di aprire i propri laboratori agli studenti partecipanti al progetto RESTA UE dell'Istituto Comprensivo Perugia 4. Alcuni docenti della scuola sono stati coinvolti nel gruppo di gestione per la definizione di obiettivi e strategie di attuazione del progetto presentato. Infine si prevede di organizzare alcune attività di tutoring tra gli studenti secondari e gli studenti dell'ICPg4.	PGSD03000P I.O. 'B. DI BETTO'	3286/B28	01/06/2017	Si

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
R.E.S.T.A. U.E. (Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements)	€ 5.682,00
R.E.S.T.A. U.E. Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B

Titolo: R.E.S.T.A. U.E. (Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements)

Dettagli modulo

Titolo modulo	R.E.S.T.A. U.E. (Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements)
----------------------	--



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Nel primo modulo del percorso RESTA UE attraverso il metodo learning by doing studentesse e studenti saranno guidati in un percorso di acquisizione di competenze legate all'identità europea a partire dalla costruzioni di percorsi di lettura delle storia contemporanea attraverso le lenti d'ingrandimento dell'arte contemporanea e dell'analisi della crescita e dello sviluppo delle aree metropolitane urbane con l'obiettivo di creare uno spazio fisico e digitale in cui scambiare idee e approfondire argomenti a partire dagli interessi specifici di ciascuno degli studenti coinvolti chiamati a lavorare in gruppo. Ad una prima fase di ricerca seguirà quella laboratoriale di introduzione a strumenti digitali di registrazione audiovisiva e poi una più operativa in cui sarà chiesto agli studenti e alle studentesse di produrre in gruppo un elaborato sotto forma di prodotto audiovisivo da diffondere online a partire da quanto posto a sintesi nella fase di ricerca mettendo in campo alcuni degli elementi propri del digital storytelling. In questo modo si vuole portare i partecipanti a interiorizzare a fare propria la conoscenza della storia, della cultura, dei valori, delle sfide e delle prospettive europee.</p> <p>Le attività previste si svolgeranno principalmente all'interno dell'aula alternativa per l'apprendimento, in orario pomeridiano una volta alla settimana per 2 ore, per 15 settimane consecutive, fatta eccezione per i periodi delle festività.</p> <p>FASI DEL MODULO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. introduzione e condivisione degli obiettivi 2. lezioni laboratoriali di introduzione al tema "città - arte contemporanea - identità europea" 3. braistorming in classe su quanto analizzato 4. definizione di temi percorsi da sviluppare in gruppo 5. avvio delle attività di ricerca 6. attività laboratoriali sull'utilizzo di strumenti digitali di condivisione e di registrazione 7. sviluppo dell'idea progettuale 8. realizzazione di un prodotto multimediale per ciascun gruppo 9. attività di preparazione sul public speaking 10 . evento di restituzione pubblica sotto forma di Ted Talk, ogni gruppo avrà 10 minuti per presentare il percorso analizzato <p>RISULTATI ATTESI:</p> <p>Al termine del modulo ciascun gruppo avrà realizzato un contenuto multimediale rifacendosi alla tecnica del digital storytelling da veicolare su piattaforme di condivisione e da presentare pubblicamente.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> – saper lavorare in gruppo; – saper creare connessioni tra materia diverse; – saper gestire un dispositivo informatico interfacciandosi con la risoluzione di un problema reale; – saper astrarre concetti complessi rendendoli piu? comprensibile attraverso la rimozione di dettagli superflui alla sua descrizione; – saper analizzare in modo critico la storia; – saper utilizzare strumenti di pubblicazione e di registrazione audio-video; – sapere costruire storie; – saper progettare, scrivere e mettere a punto secondo indicazioni date. <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>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>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>09/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B</p>



Sedi dove è previsto il modulo	PGMM868016
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: R.E.S.T.A. U.E. (Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements)

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: Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B

Titolo: R.E.S.T.A. U.E. Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	R.E.S.T.A. U.E. Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Nel primo modulo del percorso RESTA UE attraverso il metodo learning by doing studentesse e studenti saranno guidati in un percorso di acquisizione di competenze legate all'identità europea a partire dalla costruzioni di percorsi di lettura delle storia contemporanea attraverso le lenti d'ingrandimento dell'arte contemporanea e dell'analisi della crescita e dello sviluppo delle aree metropolitane urbane con l'obiettivo di creare uno spazio fisico e digitale in cui scambiare idee e approfondire argomenti a partire dagli interessi specifici di ciascuno degli studenti coinvolti chiamati a lavorare in gruppo. Ad una prima fase di ricerca seguirà quella laboratoriale di introduzione a strumenti digitali di registrazione audiovisiva e poi una più operativa in cui sarà chiesto agli studenti e alle studentesse di produrre in gruppo un elaborato sotto forma di prodotto audiovisivo da diffondere online a partire da quanto posto a sintesi nella fase di ricerca mettendo in campo alcuni degli elementi propri del digital storytelling. In questo modo si vuole portare i partecipanti a interiorizzare a fare propria la conoscenza della storia, della cultura, dei valori, delle sfide e delle prospettive europee.</p> <p>Le attività previste si svolgeranno principalmente all'interno dell'aula alternativa per l'apprendimento, in orario pomeridiano una volta alla settimana per 2 ore, per 15 settimane consecutive, fatta eccezione per i periodi delle festività.</p> <p>FASI DEL MODULO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. introduzione e condivisione degli obiettivi 2. lezioni laboratoriali di introduzione al tema "città - arte contemporanea - identità europea" 3. braistorming in classe su quanto analizzato 4. definizione di temi percorsi da sviluppare in gruppo 5. avvio delle attività di ricerca 6. attività laboratoriali sull'utilizzo di strumenti digitali di condivisione e di registrazione 7. sviluppo dell'idea progettuale 8. realizzazione di un prodotto multimediale per ciascun gruppo 9. attività di preparazione sul public speaking 10 . evento di restituzione pubblica sotto forma di Ted Talk, ogni gruppo avrà 10 minuti per presentare il percorso analizzato <p>RISULTATI ATTESI:</p> <p>Al termine del modulo ciascun gruppo avrà realizzato un contenuto multimediale rifacendosi alla tecnica del digital storytelling da veicolare su piattaforme di condivisione e da presentare pubblicamente.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> – saper lavorare in gruppo; – saper creare connessioni tra materia diverse; – saper gestire un dispositivo informatico interfacciandosi con la risoluzione di un problema reale; – saper astrarre concetti complessi rendendoli piu? comprensibile attraverso la rimozione di dettagli superflui alla sua descrizione; – saper analizzare in modo critico la storia; – saper utilizzare strumenti di pubblicazione e di registrazione audio-video; – sapere costruire storie; – saper progettare, scrivere e mettere a punto secondo indicazioni date. <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>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>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>10/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>13/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B</p>



Sedi dove è previsto il modulo	PGMM868016
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: R.E.S.T.A. U.E. Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements

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 €



Articolazione della candidatura

10.2.3 - Azioni di internazionalizzazione dei sistemi educativi e mobilità

10.2.3B - Potenziamento llinguistico e CLIL

Sezione: Progetto

Progetto: R.E.S.T.A. U.E. Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements

Descrizione progetto

Il progetto RESTA UE coinvolge un gruppo misto di studentesse e studenti frequentanti le classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado in un percorso a gradi crescenti di difficoltà di approfondimento, in periodo estivo, tramite la metodologia CLIL, con modalità esperienziali, delle tematiche legate all'identità artistico-culturale dell'Europa, secondo attività sviluppate all'interno degli ambienti laboratoriali della scuola (aule alternative per l'apprendimento e atelier creativi), orientate allo sviluppo di progetti di gruppo realizzati con approcci non formali "hands-on".

Il titolo del progetto si riferisce alla necessità di rimanere europei per essere in grado di raccontare l'Europa da un punto di vista propositivo. Richiama lo stay human delle organizzazioni pacifiste a difesa dei diritti dei più deboli, richiama il "resta te stesso".

I moduli di potenziamento linguistico e CLIL si pongono in continuità con il modulo propedeutico sullo sviluppo delle competenze di cittadinanza europea. Si prevedono quindi due moduli da 60 ore attraverso cui meglio approfondire ed espandere i contenuti precedentemente trattati, in CLIL, in cui si promuove contemporaneamente lo sviluppo di competenze disciplinari e linguistiche.

Numerose ricerche in ambito didattico dimostrano i vantaggi del CLIL, evidenziando l'efficacia sul potenziamento dell'apprendimento sia dei contenuti disciplinari, sia della lingua straniera. Infatti diversificare le pratiche in classe, consente di sviluppare strategie e stili di apprendimento spesso non attivati nella lezione tradizionale e di offrire quindi maggiori possibilità di apprendimento.

Una relazione della Commissione Europea pubblicata nel 2014 sui metodi innovativi scientificamente provati per accelerare l'apprendimento delle lingue, fornisce un elenco dei vantaggi che derivano dall'introduzione del CLIL.

Il CLIL:

- sviluppa abilità di comunicazione interculturale
- sviluppa una mentalità multilinguistica
- dà opportunità concrete per studiare i contenuti disciplinari da diverse prospettive
- migliora le competenze linguistiche e le abilità di comunicazione orale nella lingua straniera
- consente allo studente un maggior contatto con la lingua obiettivo
- aumenta la motivazione dei discenti e la fiducia in sé sia nella lingua sia nella disciplina.

Attraverso il CLIL il progetto intende perseguire l'obiettivo di stimolare il senso di appartenenza, la ricchezza delle nostre diversità e, fondamentalmente, il dibattito sui temi più controversi dell'Europa di oggi, per mezzo di percorsi di lettura e di narrazione inedite, dal punto di vista dell'evoluzione urbana delle città europee nell'ultimo secolo. Le attività CLIL diventano quindi strumento che lega materie storico-artistiche, con l'analisi di temi di attualità, riportati sui giornali e mediante l'utilizzo di documenti cinematografici, video su youtube, articoli su blog.

L'attenzione non sarà posta, pertanto, sulla conoscenza puntuale della storia e delle correnti artistiche ma sulla capacità delle studentesse e degli studenti di creare connessioni tra elementi apparentemente lontani.

Perché la città nella relazione con l'arte? La città è da sempre terreno attivo in cui avvengono e nascono i grandi cambiamenti, ma talune città europee hanno dimostrato, all'interno di una dinamicità socio-culturale anche l'incapacità di gestione della complessità, non riuscendo a porre soluzioni a situazioni di malcontento, ineguaglianza e insoddisfazione. Lo hanno fatto anche tramite la progettazione urbanistica, che ha portato ad esempio alla nascita delle periferie, luoghi non luoghi, che oggi sono tra i maggiori fattori di problematicità. L'arte contemporanea, già dal movimento situazionista ha posto la sua attenzione sul tema dell'architettura e dell'urbanistica quali elementi che influiscono sul vivere quotidiano delle persone e quindi sulla loro formazione socio-culturale.

I moduli sul potenziamento della lingua straniera, permetteranno anche di accrescere le



competenze dei partecipanti per quanto riguarda il patrimonio artistico europeo, ma lo faranno in un modo nuovo: ad esempio guidando i partecipanti nella lettura del manifesto situazionista, analizzando le opere di Ugo La Pietra, fino ad arrivare alla visione di video attuali, passando da una discussione sul significato delle bandiera dell'europa ideata da Rem Koolhaas. Si approfondiranno così temi, opere, film da loro proposti in modo da guidarli, tramite un processo di sviluppo di competenze indirette, a comprendere il valore dell'Europa e la necessità di "rimanere europei".

Svolto il modulo obbligatorio e propedeutico sulla Cittadinanza europea, in cui verranno introdotti e in parte sviluppati i temi che si intendono trattare, si passerà ad un approfondimento specifico, attuato con metodologie CLIL, attraverso cui, per mezzo di attività laboratoriali di learning by doing (in cui ciascuno sarà portato a sperimentare direttamente strumenti diversi), i partecipanti, divisi in gruppi, saranno guidati nella conoscenza e nell'approfondimento dell'evoluzione dell'identità europea con le lenti dell'arte contemporanea (in cui arti visuali e musica si fondono e si intrecciano) e poi supportati da esperti professionisti madrelingua inglese, nella realizzazione di uno o più prodotti multimediali.

Questa modalità permetterà lo sviluppo di competenze di cittadinanza europea ma anche talune di tipo trasversale, facendo crescere la capacità di creare tramite la scoperta e un uso smart e attivo delle tecnologie, sviluppando così capacità di lettura critica e racconto utili anche nel loro futuro professionale.

Pensiero critico e creatività sono le basi su cui si costruisce il percorso proposto.

Pensiero critico quale capacità di applicare strumenti analitici, di intercettare le risposte sbagliate. Creatività quale capacità che si può imparare di intercettare le domande sbagliate tramite un pensiero flessibile, aperto, rispettoso che comprende la possibilità di imparare dal fallimento e l'attitudine a esplorare lacune e incongruenze.

Partendo quindi da una introduzione che traccia linee di collegamento tra opere che hanno caratterizzato l'evoluzione delle città nel pensiero artistico contemporaneo, sia nel visuale che nel musicale, i partecipanti dovranno svolgere, divisi in gruppi, un project work tramite modalità di learning by doing con l'obiettivo di far emergere quei tratti distintivi che hanno caratterizzato la nascita dell'identità europea e che possono essere oggi recuperati per progettare il futuro delle nostre città.

In questo primo modulo i partecipanti dovranno raccogliere materiale attingendo principalmente dall'analisi delle fonti. Una volta raccolte le fonti e i documenti, dovranno ordinarli in categorie in grado di raccontare la crescita urbana dell'Europa secondo quelle che sono le caratteristiche che ciascun gruppo riterrà opportuno mettere in evidenza procedendo poi a una sintesi di quanto emerso. Alla fase di sintesi seguirà un modulo in cui i partecipanti saranno guidati all'utilizzo di strumenti digitali diversificati, affiancati da formatori esperti madrelingua. Una volta presa consapevolezza delle potenzialità dello strumento sperimentato, procederanno ad una astrazione del materiale raccolto e posto a sintesi per creare una nuova opera multimediale da proporre all'interno del festival estivo KIDSBIT organizzato da uno dei partner di progetto.

Sezione: Caratteristiche del Progetto



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO
PERUGIA 4 (PGIC868005)

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 di Perugia è caratterizzata da una popolazione di età mediamente anziana, fattore che implica numerosi nuclei familiari di cittadini stranieri che svolgono lavori di assistenza e che qui si sono stabiliti. Il contesto socio-culturale, quindi, risulta vario e 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 nella zona di riferimento della scuola con alcune presenze di alunni residenti fuori zona, i cui genitori scelgono di far frequentare loro le scuole dell'istituto; una presenza equilibrata per ogni classe/sezione di alunni "cittadini non italiani", di prima e seconda generazione.

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 il potenziamento delle competenze di cittadinanza globale oltre che l'attivazione di progetti europei.



Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Obiettivo generale del progetto RESTA UE è contribuire alla conoscenza che studentesse e studenti hanno dell'Unione Europea, tramite l'applicazione di metodologie CLIL.

RESTA UE intende infatti costruire nuove narrative elaborate tramite strumenti digitali, a partire da percorsi e connessioni inedite emerse durante le attività di lettura della questione dell'urbanizzazione dell'europa, tramite la lente dei linguaggi espressivi, musicali e di arte contemporanea e con il supporto di documenti contenuti negli archivi digitalizzati europei.

OBIETTIVI FORMATIVI

- saper lavorare in gruppo
- acquisire conoscenze attraverso una lingua straniera come veicolo di comunicazione
- migliora le competenze linguistiche e le abilità di comunicazione orale nella lingua straniera
- saper utilizzare strumenti digitali atti a realizzare prodotti creativi divulgabili su diversi supporti
- partecipare attivamente alla discussione collettiva, assumendo rispetto dei punti di vista altrui
- comprendere e ad approfondire il significato semantico e semiotico dei contenuti riferibili alla cittadinanza europea, i diritti e i doveri di ogni cittadino europeo, i simboli e la relativa storia dell'identità europee
- acquisire padronanza nell'uso degli strumenti critici di lettura delle questioni che investono il quotidiano trovando soluzioni creative
- saper valorizzare il patrimonio culturale europeo attraverso ricerca online
- saper coniugare in diversi ambiti lo sviluppo di temi specifici.

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

A seguito dell'uscita del bando in oggetto si è sottoposto all'attenzione delle famiglie un questionario online chiedendo loro di scegliere tra alcune attività legate alla cittadinanza europea che ritenevano importante sviluppare all'interno della scuola, in orario extra-scolastico. A partire da quei questionari si è sviluppata l'idea progettuale RESTA UE. Le studentesse e gli studenti cui sarà proposta la partecipazione all'attività 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 e 10% alunni con bisogni educativi speciali (BES e DSA) a cui sono assicurati percorsi di apprendimento assistito. Il gruppo di studentesse e studenti cui sarà proposta la partecipazione al progetto sarà individuato in due fasi: i consigli di classe si riuniranno e segnaleranno studenti e studentesse con le caratteristiche individuate, successivamente il consiglio d'istituto estrarrà i nomi dei 25 studenti a cui proporre la partecipazione, scalando la graduatoria in caso di soggetti non interessati a partecipare.

Saranno poi convocati i genitori degli alunni/e selezionati e richiesta la loro adesione al progetto.

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

In linea con quanto annunciato dalla MIUR in questi giorni rispetto sull'esigenza di rimettere al centro la scuola anche in estate, RESTA UE – nella sua seconda parte dedicata allo sviluppo di competenze applicando metodologie CLIL – si sviluppa sotto forma di centro estivo a partire dalla data di fine degli esami delle classi terze della scuola secondaria di primo grado. Una attività estiva siffatta permetterà inoltre ai partecipanti di conseguire il livello B1 del Quadro comune europeo di riferimento per le lingue: apprendimento, insegnamento, valutazione.

I 2 moduli proposti si svolgeranno quindi alternandosi all'interno dell'aula alternativa per l'apprendimento e dell'atelier creativo e nell'aula di musica per 6 settimane per 4 ore al giorno garantendo la presenza del personale ATA a cui si aggiunge quello dedicato al progetto secondo i costi standard individuati.

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.

RESTA UE è in continuità con la progettualità assunta dal PTOF dell'istituto e con la priorità di potenziamento di L2, espressa nel P.diM. (RAV) e avviata con: Progetto COMENIUS C.L.E.U; EUROPA CODEWEEK; KIDSBIT; TEATRO IN LINGUA INGLESE; E-TWINNING con varie istituzioni europee; Progetto LLP Multilaterale CIRTSCHOOL di cui l'ICPg 4 era capofila; Digital storytelling, Problem solving, nonché con attività in lingua su tematiche legate ai flussi migratori, in rete con Enti Locali e Istituzioni territoriali, fortemente innovativi.

Tutte le attività sono state svolte con modalità laboratoriali sul modello della flipped classroom perchè si ha la convinzione che lo sviluppo di solide competenze possa realizzarsi qualora lo studente sia l'attore principale del proprio processo di conoscenza, operi in modo autonomo, collaborativo, creativo e aperto al confronto. L'assunto generale sul quale è imperniato il PTOF si basa sull'idea che le conoscenze siano durature se integrate con attività trasversali che permettono di creare connessioni tra linguaggi e discipline. La recente realizzazione di ambienti strutturati con arredi e strumenti tecnologici (PON 1 e PON 2) e Atelier creativi, consente di poter dedicare tempo e spazio adeguato alla cura della didattica analogica e digitale in grado di sostenere il miglioramento delle competenze linguistiche.

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.

L'innovatività della proposta sta nel voler fornire lo studente degli strumenti per divenire autonomo, promuovendo contemporaneamente lo sviluppo di competenze di cittadinanza europea e linguistica.

La costruzione della conoscenza si crea con un mix di analisi delle problematiche attuali, esperienze di creazione ideativa e prospettive solutive, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante.

Le attività sono costruite sul Project-based Learning ponendo molta attenzione alle ricerche collaborative e attiva di soluzioni effettive e operative rispetto al task posto. Viene stimolato il Cooperative learning basato sulla collaborazione degli studenti organizzati in piccoli gruppi con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni e aiutarsi a vicenda. Lo stile di insegnamento meno espositivo permette un'organizzazione in cui gli studenti interagiscono tra loro in gruppo o in coppia, incrementando la produzione orale e l'autonomia. Gli strumenti digitali presenti nell'aula alternativa per l'apprendimento e nell'atelier creativo favoriscono in modo naturale l'apprendimento attivo e collaborativo e l'utilizzo di materiali multimediali aumenta l'esposizione alla lingua straniera, agevolando la comprensione attraverso la visualizzazione.

Al termine dell'attività i prodotti realizzati saranno presentati all'interno di eventi pubblici sensibilizzando così la comunità scolastica e il territorio.

Promozione di una didattica attiva e laboratoriale

Indicare come il progetto intende promuovere una didattica attiva e laboratoriale e della collaborazione tra i diversi attori della comunità educante.

L'approccio adottato è quello del learner-centred che prevede un apprendimento attivo e collaborativo

La lezione frontale cede il posto a un insegnamento task-based che richiede allo studente maggiore interazione e manipolazione dei contenuti, quindi una partecipazione attiva.

Allo stesso tempo, uno stile di insegnamento meno espositivo permette un'organizzazione collaborativa della classe: gli studenti interagiscono tra loro in gruppo o in coppia incrementando la produzione orale e l'autonomia (ad esempio, mediante attività di pair-check in cui gli studenti devono confrontare e controllare a vicenda i propri elaborati).

Inoltre si prevede l'uso delle tecnologie informatiche e di materiali multimediali

Le tecnologie favoriscono in modo naturale l'apprendimento attivo e collaborativo. Ad esempio, l'uso di Internet per un'attività di ricerca consente di rielaborare l'informazione e trasformarla in nuova conoscenza.

L'utilizzo di materiali multimediali (audio, video, animazioni) aumenta l'esposizione alla lingua straniera, agevola la comprensione delle informazioni attraverso la visualizzazione e attiva stili di apprendimento solitamente trascurati dalla didattica tradizionale.



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.

Si intende inoltre adottare la metodologia del Peer tutoring, e-learning e web-lesson nello svolgimento delle attività didattiche con le tecnologie in classe anche utilizzando piattaforme gratuite quali weschool, inoltre alcuni alunni svolgeranno la funzione di facilitatori dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei e di età inferiore. Questo può infatti stimolare negli studenti la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo e abbandono scolastico e contro il bullismo. Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'Inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità, BES o variamente svantaggiati. Si realizza attraverso esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati. Infatti quando parliamo di apprendimento significativo all'interno della metodologia CLIL possiamo soffermarci su due aspetti differenti:

- elaborazione cognitiva di regole

- significato generale di un dato materiale

L'ambiente di lavoro sarà quindi progettato in modo da facilitare l'apprendimento dei contenuti più che nella riproduzione esatta dei particolari facilitando anche studenti con disturbi specifici dell'apprendimento e favorendo l'inclusione di soggetti DSA, chiamati a porre l'accento su una identità europea nata per unire anziché per dividere.



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.

Il progetto si presta a forme alternative di valutazione, cioè delle modalità in cui l'insegnante non sia l'unico e il solo a valutare, pur conservando il ruolo principale e decisivo. Si prevedono allora forme di auto valutazione (self assessment), di valutazione fra pari (peer assessment) e di valutazione da parte di altri soggetti che non siano i soli docenti: genitori, esperti esterni e soggetti locali partner del progetto.

Si procederà quindi all'individuazione dei criteri di valutazione che ricoprono tutte le componenti: linguistica, disciplinare e cognitiva somministrando dei questionari in entrata, a metà percorso, in uscita.

La valutazione avverrà tramite discussioni, questionari, interviste, osservazioni didattiche - monitoraggio di esperti - osservazione dello sviluppo delle competenze disciplinari e linguistiche dei discenti, effettuata anche tramite l'analisi degli elaborati e delle performances di verifica.

L'obiettivo è quindi quello di effettuare valutazioni in grado di misurare competenze in contesti "reali" e "significativi", tramite valutazioni "autentiche" ed in stretto rapporto con il mondo reale, anziché valutare astratte conoscenze linguistiche. Saranno pianificati momenti di restituzione pubblica volti a coinvolgere il territorio sul tema proposto.

Il monitoraggio scientifico delle attività consisterà nella valutazione delle implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte.



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/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto saranno pubblicate su web. Tutti coloro che vorranno replicare il progetto potranno scaricare le linee guida delle attività e conoscere tutti i suggerimenti per ricrearla al meglio con la propria classe, in qualsiasi parte dell'Italia, anche prevedendo di appoggiare i propri contenuti a piattaforme di condivisione per la scuola, quali ad esempio Weschool. La promozione di tale diffusione avverrà tramite i canali social sia della scuola che dei partner coinvolti (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.). Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico, all'interno di un festival estivo dedicato all'uso creativo delle nuove tecnologie, al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza.

L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola. Gli output di progetto potrebbero inoltre confluire all'interno della piattaforma PAD, progetto presentato in rete con altre scuole all'interno del bando Curricula Digitali.

S'integreranno inoltre tutte le attività in essere e le progettazioni della scuola sul tema della cittadinanza europea, facilitando la sostenibilità dei singoli progetti e la reperibilità di fondi esterni

Capacità di avere ricadute territoriali, sia dirette, come ambito di applicazione dei percorsi, sia indirette, attraverso momenti di restituzione

Indicare, ad esempio, in che modo si intendono presentare, all'interno della scuola e sul territorio, i risultati dei percorsi, nonché valorizzare il ruolo delle studentesse e degli studenti come "promotori" di dibattito pubblico all'interno della classe, nella comunità territoriale e/o in Rete.

Il progetto prevede in una fase zero, propedeutica alla stesura, un coinvolgimento di tutti i partner di progetto – compresi gli studenti – nella definizione delle linee guida. Una volta approvato il finanziamento si procederà a definire un cronoprogramma delle attività prevedendo momenti di incontro aperti a tutta la comunità, attività di registrazione e pubblicazione online delle lezioni e interviste agli studenti e alle studentesse e ai docenti coinvolti coinvolti. Tutto questo materiale sarà inserito all'interno di un blog gestito dagli studenti promuovendo così un dibattito online sui temi dell'identità europea.

Inoltre si prevede di organizzare una conferenza stampa all'avvio del progetto con l'intervento del personale docente e i partner di progetto e una conferenza stampa di lancio dell'evento finale, tenuta direttamente dagli studenti e dalle studentesse. A questa conferenza seguiranno una serie di eventi pubblici, in occasioni di ricorrenze dell'Europa e all'interno di eventi già organizzati da altri attori del territorio.

Tutto il progetto avrà una sua dimensione fisica nella relazione in classe e con la comunità territoriale e una dimensione digitale nell'espansione di alcuni contenuti online.

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, sono stati coinvolti nel progetto sin dalle prime fasi progettuali 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 2° e 3° della scuola secondaria sono state introdotte già dalla fase 0 del progetto alcune delle tematiche spiegando loro la tipologia e le diverse attività secondo quelle preselezionate in modo da renderli in grado di decidere a maggioranza.

Sempre nella fase 0 del progetto 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 progettazione delle azioni e di supporto alla realizzazione.

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.

Il partenariato è composto da una pluralità di soggetti che, mettendo a disposizione del progetto competenze professionali e materiali utili allo scopo delle attività laboratoriali e di ricerca, sono in grado di garantire una qualificata formazione degli alunni e del personale docente coinvolto.

Istituzioni pubbliche del mondo dell'istruzione e della ricerca, quali l'Università degli Studi di Perugia con il Dipartimento di Scienze Politiche – Corso di Laurea Sociologia specificamente preposte per attività formative, ricerche e documentazioni di sociologia delle aree urbane e il Liceo Artistico Statale di Perugia – B. di Betto, in grado di mettere a disposizione risorse qualificate in campo architettonico, artistico e urbanistico.

Soggetti del Terzo Settore compongono la comunità territoriale a sostegno delle iniziative di diffusione, disseminazione e pubblicizzazione del progetto, nonché della messa a disposizione di competenze professionali che a titolo volontario saranno coinvolte durante i laboratori attivati: l'ass.ne Libreltalia, che vanta esperienze solide dei sistemi Open Source e nuove Tecnologie; l'ass.ne ON promotrice del Festival KIDSBIT che vede la presenza di formatori internazionali specializzati sull'uso creativo delle TIC; l'ass.ne dei Genitori, che, oltre a mettere a disposizione professionalità in campo informatico ed artistico, è in grado di coinvolgere la comunità scolastica e le agenzie territoriali.



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	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=A_scuola_di_giornalismo
Digital storytelling per l'integrazione intergenerazionale e per la cittadinanza attiva	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Digital_storytelling_per_l%E2%80%99integrazione_intergenerazionale_e_per_la_cit
Europa codeweek 2016-2017	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=EUROPA_CODEWEEK
Inglese con la LIM	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Inglese_con_la_LIM
KIDSBIT	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=KIDSBIT
Orchestrando al nostra amicizia	PAG. 29 + ALLEGATO SINTESI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Orchestrando_la_nostra_amicizia

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato



<p>rendiamo disponibili fin da ora a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - partecipare, ove necessario, ai tavoli di discussione del comitato Tecnico-Scientifico; - supportare l'individuazione di esperti anche madrelingua provenienti da altri paesi UE che possano dare un reale valore aggiunto al progetto per ciò che concerne il modulo afferente lo sviluppo di creazione di contenuti multimediali in CLIL; - Collegare l'iniziativa agli eventi e le attività legate alle tematiche della proposta progettuale organizzate dalla scrivente, in ottica di complementarietà e reciproco rafforzamento; - Sugerire - anche in fase attuativa - soluzioni per assicurare il collegamento con azioni di sensibilizzazione, informazione, promozione sul territorio; - Partecipare ad eventuali attività di disseminazione realizzate anche dopo la conclusione del progetto. 	1	Associazione Culturale ON	Dichiarazione di intenti	3286/B28	01/06/2017	Sì
<p>Il Dipartimento di Scienze Politiche, parte del Gruppo di progettazione e farà parte del Gruppo di Gestione di progetto per il monitoraggio e la valutazione degli esiti. Metterà, inoltre, a disposizione del progetto stesso - a titolo non oneroso - le competenze professionali del dipartimento di Sociologia delle aree urbane europee per la formazione dei docenti dell'istituto con il coinvolgimento degli studenti universitari in qualità di tutor d'aula per le attività con gli studenti partecipanti al progetto.</p>	1	UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PERUGIA Dipartimenti di Scienze Politiche – Corso di Laurea Sociologia	Dichiarazione di intenti	3286/B28	01/06/2017	Sì
<p>L'associazione LibreItalia collabora da tempo con l'istituto per le attività formative sulle nuove Tecnologie; Ha contribuito alla stesura del progetto e farà parte del Comitato di Gestione del progetto stesso, impegnandosi a prenderne parte - a titolo non oneroso - mettendo a disposizione risorse umane professionalmente qualificate per le attività tecnologiche con sistemi Open Source, esplicitate nel progetto RESTA UE e a formare il personale docente su software digitali innovativi</p>	1	LIBREITALIA ONLUS	Dichiarazione di intenti	3286/B28	01/06/2017	Sì



L'associazione Comitato dei genitori prende parte al progetto, a titolo non oneroso, mettendo a disposizione del progetto stesso genitori esperti per la realizzazione dei moduli e per le fasi di disseminazione delle azioni e degli esiti a livello territoriale e cittadino.	1	Comitato dei genitori Carducci Purgotti	Dichiarazione di intenti	3286/B28	01/06/2017	Si
--	---	---	--------------------------	----------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Istituto Onnicomprensivo Bernardino di Betto riunisce una scuola secondaria di primo grado a indirizzo artistico e la scuola superiore di secondo grado Liceo Artistico. La scuola collabora al progetto prevedendo di aprire i propri laboratori agli studenti partecipanti al progetto RESTA UE dell'Istituto Comprensivo Perugia 4. Alcuni docenti della scuola sono stati coinvolti nel gruppo di gestione per la definizione di obiettivi e strategie di attuazione del progetto presentato. Infine si prevede di organizzare alcune attività di tutoring tra gli studenti secondari e gli studenti dell'ICPg4.	PGSD03000P I.O. 'B. DI BETTO'	3286/B28	01/06/2017	Si

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
La città europea contemporanea con il CLIL	€ 10.764,00
CLIL e Multimediale per raccontare l'identità europea	€ 10.764,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 21.528,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento linguistico e CLIL

Titolo: La città europea contemporanea con il CLIL

Dettagli modulo

Titolo modulo	La città europea contemporanea con il CLIL
Descrizione	Nel modulo di esplorazione della città europea tramite l'arte contemporanea con l'obiettivo



modulo

di definire un rinnovato significato dell'identità dell'Europa gli studenti e le studentesse saranno sostenuti nell'apprendimento attraverso strategie basate sulla modalità scaffolding (impalcatura), i cui pezzi vengono tolti a mano a mano che lo studente diventa più autonomo. La metafora dell'impalcatura richiama infatti una struttura necessaria alla costruzione di un'altra, fino a quando quest'ultima non sia capace di auto-sostenersi. Lo scopo non è quindi trasferire conoscenze, ma fornire gli strumenti per rendere lo studente autonomo.

In particolare, lo scaffolding nel CLIL si manifesta sotto forma di:

- strategie di supporto verbali (parafrasi, riformulazione, esemplificazioni, ripetizione, ecc.)
- strategie didattiche (attività di pre-listening, while-listening, ecc.)
- momenti di focalizzazione sulla lingua (glossari, mappe lessicali, individuazione delle funzioni comunicative per esprimere i concetti della disciplina, ad esempio i rapporti di causa-effetto)
- strategie di supporto non verbali (suddivisione del testo in paragrafi, uso di neretti per evidenziare il lessico chiave, diagrammi, mappe concettuali, grafici, linee del tempo, ecc.)

Le attività devono essere graduate e guidare prima alla comprensione (attività pre-, durante, post- lettura/ascolto) e poi alla produzione in lingua straniera:

- introduzione delle attività in lingua inglese
- introduzione e condivisione degli obiettivi
- individuazione di testi e video di riferimento
- lezioni in CLIL sull'introduzione al tema "città - arte contemporanea - identità europea"
- suddivisione in gruppi lavoro
- definizione del project work e dei singoli task da completare
- attività di information gap da svolgere in gruppo/coppia
- giochi di ruolo
- proposte di dibattito e riflessioni, personali e in gruppo
- web quest per approfondire

RISULTATI ATTESI:

Al termine del modulo ciascun gruppo avrà reso sotto forma di mappa concettuale e raccontato in un evento di restituzione alla classe in lingua inglese un'idea progettuale da sviluppare nel modulo successivo tramite l'apporto di strumenti digitali per la creazione di contenuti multimediali.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- sapere ricavare lessico chiave o definizioni dagli argomenti proposti analizzando articoli online, ascoltando interviste, guardando film
- completare testi, grafici, mappe, cronologie
- etichettare secondo i temi di aviluppo individuati
- individuare errori
- riordinare informazioni nella giusta sequenza
- elaborare domande a risposte date
- abbinare testi-immagini/concetti-definizioni/titoli-paragrafi
- leggere/ascoltare e prendere appunti
- sviluppare capacità di problem solving

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Saranno svolte modalità di di verifica inserendole all'interno del modulo nei seguenti momenti:

- alla fine del modulo
- durante il modulo
- lasciando anche la possibilità di verificare in qualsiasi momento rilevante all'interno del percorso di insegnamento / apprendimento.

Le attività di verifica hanno l'obiettivo di valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze, tramite una metodologia di verifica integrata, laddove i contenuti disciplinari e quelli linguistici, che del resto vengono sviluppati insieme all'interno dello stesso contesto didattico, vengono verificati e valutati mediante la stessa prova ed in base a ben precisi criteri. 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	25/06/2018
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Potenziamento linguistico e CLIL
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM868016
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Autonomo - B1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La città europea contemporanea con il CLIL

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

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento linguistico e CLIL

Titolo: CLIL e Multimediale per raccontare l'identità europea

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	CLIL e Multimediale per raccontare l'identità europea



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Nel secondo modulo in CLIL del percorso RESTA UE attraverso il metodo learning by doing studentesse e studenti saranno guidati in un percorso di acquisizione di competenze digitali per la realizzazione di prodotti multimediali tramite cui esplorare punti di vista unici sul tema dell'identità europea, a partire dall'analisi dell'evoluzione della città europa vista con gli occhi dell'arte contemporanea e di artisti vissuti nell'ultimo secolo. Saranno affiancati da formatori specializzati in attività specificatamente rivolte alla realizzazione di un output "artistico". Le tecnologie favoriscono infatti in modo naturale l'apprendimento attivo e collaborativo, consentendo di rielaborare l'informazione e trasformarla in nuova conoscenza. Inoltre l'utilizzo di materiali multimediali (audio, video, animazioni) aumenta l'esposizione alla lingua straniera, agevola la comprensione delle informazioni attraverso la visualizzazione e attiva stili di apprendimento solitamente trascurati dalla didattica tradizionale.</p> <p>Le attività previste si svolgeranno principalmente all'interno dell'aula alternativa per l'apprendimento, in orario estivo.</p> <p>FASI DEL MODULO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. introduzione ad alcuni strumenti digitali per elaborazione di immagini e audio. 2. attività laboratoriali volte ad introdurre gli strumenti base di ciascuno strumento digitale esplorato tramite la esercitazioni pratiche 3. divisione in gruppi 4. definizione condivisa degli obiettivi e dell'output da raggiungere 5. avvio delle attività di ricerca e di sperimentazione con lo strumento 6. elaborazione del prodotto 7. debugging: attività di gruppo per verificare ciò che funziona e ciò che non funziona 8. ottimizzazione del risultato 9. presentazione dei risultati in una exhibition all'interno del festival KIDSBIT organizzato da uno dei soggetti partner. <p>RISULTATI ATTESI:</p> <p>Al termine del modulo ciascun gruppo avrà realizzato un contenuto multimediale tramite l'utilizzo di strumenti digitali specifici.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <p>saper lavorare in gruppo;</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper creare connessioni tra materia diverse; - sapere sviluppare la propria creatività a partire da un tema dato; - saper gestire un dispositivo informatico interfacciandosi con la risoluzione di un problema reale; - saper astrarre concetti complessi rendendoli piu? comprensibile attraverso la rimozione di dettagli superflui alla sua descrizione; - saper comprensione e tradurre le informazioni attraverso la visualizzazione - saper rielaborare l'informazione e trasformarla in nuova conoscenza <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Saranno svolte modalità di di verifica inserendole all'interno del modulo nei seguenti momenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - alla fine del modulo - durante il modulo - lasciando anche la possibilità di verificare in qualsiasi momento rilevante all'interno del percorso di insegnamento / apprendimento. <p>Le attività di verifica hanno l'obiettivo di valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze digitali e di conoscenza dello strumento, tramite una metodologia di verifica integrata, laddove i contenuti disciplinari e quelli linguistici, che del resto vengono sviluppati insieme all'interno dello stesso contesto didattico, vengono verificati e valutati mediante la stessa prova ed in base a ben precisi criteri. 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>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>11/06/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>15/09/2018</p>



Tipo Modulo	Potenziamento linguistico e CLIL
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM868016
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Autonomo - B1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CLIL e Multimediale per raccontare l'identità europea

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



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
R.E.S.T.A. U.E. (Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements)	€ 11.364,00
R.E.S.T.A. U.E. Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements	€ 21.528,00
TOTALE PROGETTO	€ 32.892,00

Avviso	3504 del 31/03/2017 - FSE - Potenziamento della Cittadinanza europea(Piano 985341)
Importo totale richiesto	€ 32.892,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	23/02/17
Data Delibera collegio docenti	23/02/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	05/04/2017
Data Delibera consiglio d'istituto	05/04/2017
Data e ora inoltro	14/06/2017 14:25:53
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B: <u>R.E.S.T.A. U.E. (Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements)</u>	€ 5.682,00	€ 6.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B: <u>R.E.S.T.A. U.E. Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements</u>	€ 5.682,00	€ 6.000,00
	Totale Progetto "R.E.S.T.A. U.E. (Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements)"	€ 11.364,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

MIUR

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO
PERUGIA 4 (PGIC868005)

10.2.3B - Potenziamento llinguistico e CLIL	Potenziamento linguistico e CLIL: <u>La città europea contemporanea con il CLIL</u>	€ 10.764,00	€ 11.000,00
10.2.3B - Potenziamento llinguistico e CLIL	Potenziamento linguistico e CLIL: <u>CLIL e Multimediale per raccontare l'identità europa</u>	€ 10.764,00	€ 11.000,00
	Totale Progetto "R.E.S.T.A. U.E. Rebuilding Europe's Soul through Art and Urbanism Elements"	€ 21.528,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 32.892,00	