Candidatura N. 29208
10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. FELINO 'L. MALAGUZZI'
Codice meccanografico	PRIC82300L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ROMA,55
Provincia	PR
Comune	Felino
CAP	43035
Telefono	0521835332
E-mail	PRIC82300L@istruzione.it
Sito web	www.icfelino.it
Numero alunni	1617
Plessi	PRAA82301D - "LEO LIONNI" S.MICHELE TIORRE PRAA82302E - "DON G.MINZONI" DI FELINO PRAA82303G - "DON ERNESTINO OLLARI" PRAA82304L - "BALBI CARREGA" SALA BAGANZA PREE82301P - FELINO "RITA LEVI MONTALCINI" PREE82304T - SALA BAGANZA "ATHOS MAESTRI" PREE82305V - CALESTANO "VERTI-OLLARI" PRMM82301N - FELINO - "S. SOLARI" PRMM82302P - SALA BAGANZA - "F. MAESTRI" PRMM82303Q - CALESTANO - "G. MICHELI"

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 29208 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Sport 2.0 e alimentazione	€ 10.764,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	orienteering	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	Studierei ma non posso: a scuola a ritmo di rap da Celestino a Clementino	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Immagini in libertà e parole in gioco	€ 10.764,00
Potenziamento delle competenze di base	Geometrie al Castello e alla Rocca	€ 10.764,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	**€ 43.656,00**

Articolazione della candidatura
10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	Oltre la scuola per costruire insieme
Descrizione progetto	Il progetto prevede di aprire la scuola oltre il normale orario di servizio per ospitare laboratori attivi di recupero e potenziamento delle competenze di base, laboratori di creatività edinnovazione digitale, di sport e benessere per recuperare quegli studenti che nel corso degli anni hanno progressivamente perso interesse per le attività proposte dalla scuola "tradizionale" e sono quindi ad alto rischio di abbando precoce degli studi, di difficoltà d'inserimento lavorativo, di incapacità di progettare il proprio percorso di studi e di lavoro. Si intende inoltre recuperare quella fascia di studenti svantaggiati a causa di diverse condizioni permanenti o temporanee: studenti stranieri di recente immigrazione, studenti con DSA certificata ed in via di individuazione/certificazione, disabilità lievi. Il progetto prevede la realizzazione di 5 moduli rivolti aa un centinaio di studenti delle classi della scuola primaria e secondaria di primo grado dei 6 plessi dell'istituto.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento
Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'Istituto serve un bacino d'utenza che comprende tre comuni della media Val Baganza: Felino e Sala Baganza (i più popolosi), e Calestano (comune montano).

Il settore trainante dell'economia locale è quello agro-alimentare. Diverse sono anche le industrie metalmeccaniche che forniscono principalmente attrezzature per le industrie alimentari. Sviluppati sono pure il settore edilizio e quello della lavorazione del legno.

Calestano, più decentrato e distante dal capoluogo di provincia, negli ultimi anni ha segnato un consistente aumento demografico dovuto in gran parte al notevole afflusso di immigrati extracomunitari che ha superato ormai il 10% della popolazione residente. L'attività agricola è condotta per il 90% da una decina di aziende agricole di medie dimensioni.

Anche negli altri due comuni si è avuto un costante incremento demografico, che ha causato un notevole aumento della popolazione scolastica. Sensibile è l'immigrazione dalle regioni meridionali, consistente quella da paesi extracomunitari; assai frequente è il ricongiungimento degli immigrati extracomunitari con la famiglia, perciò è in costante aumento il numero di bambini stranieri che si devono integrare nel tessuto sociale.

Obiettivi
Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La dispersione scolastica è ormai un tema ricorrente nella scuola secondaria di secondo grado, il progetto quindi vuole essere una risposta in un'ottica di prevenzione e di unitarietà del curricolo.
Obiettivi trasversali del progetto:
- Accrescere interesse e partecipazione alla vita scolastica;
- Migliorare il rapporto con le figure educative della scuola e la fiducia nei confronti dell'Istituzione;
- Migliorare i processi di socializzazione per gestire meglio le relazioni con gli altri;
- Incrementare l'autostima e la consapevolezza dei propri punti di forza;
- Sviluppare il senso di responsabilità;
- Favorire lo spirito di collaborazione;
- Migliorare l'autocontrollo;
- Migliorare l'attenzione;
- Consolidare e potenziare le competenze comunicative anche attraverso l'uso di linguaggi di vario tipo (verbale, non verbale, artistico, musicale,…);
- Ampliare conoscenze e potenziare le abilità strumentali di base sia in ambito linguistico che logico-matematico;
- Favorire l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie con supporto per l'apprendimento.

Caratteristiche dei destinatari
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto si rivolge agli alunni dell'Istituto dalla classe terza della scuola primaria alla classe terza della scuola secondaria di primo grado.
In particolar modo a quelle fasce più deboli e fragili di studenti che:
- per vari motivi si ritrovano in situazioni di difficoltà e/o disagio;
- hanno bassi livelli nelle competenze di base (soprattutto linguistiche, logico-matematiche, comunicative, espressive);
- manifestano uno scarso interesse nei confronti delle attività che la scuola abitualmente propone e nelle modalità che spesso vengono utilizzate dagli insegnanti in ambito curricolare (lezione frontale, compiti individuali,…);
- hanno difficoltà di socializzazione e di inserimento nel gruppo sia nel contesto scolastico che extrascolastico;
- hanno particolari difficoltà attentive che compromettono il percorso d'apprendimento;
- hanno già palesemente manifestato l'intenzione di interrompere gli studi.

Indicare quali azioni specifiche (di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare
Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le azioni che si intendono attuare nel progetto prevedono il coinvolgimento di diversi ambiti (linguistico, logico-matematico, comunicativo, motorio, espressivo,…), attraverso l'utilizzo di canali e modalità differenti, per favorire la crescita e il cambiamento globale di tutti gli alunni.
Tutti i moduli prevedono l'utilizzo di alcuni ambienti scolastici (aule, palestre,…) in particolar modo del laboratorio multimediale situato nella scuola Primaria di Felino che è uno spazio flessibile e polifunzionale, strutturato in modo da consentire lo svolgimento simultaneo di più attività (attività di gruppo, consultazione di libri, utilizzo di computer per l'utilizzo di programmi o per la navigazione in rete,….).
Importante però è anche la riscoperta e l'utilizzo di spazi che offre il contesto, fuori dall'ambiente "protetto" della scuola, per cui parte delle attività si svolgeranno in un ambiente d'apprendimento allargato che coinvolge il territorio in cui i ragazzi vivono (le biblioteche dei tre comuni, i parchi pubblici e gli impianti sportivi).

Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per la realizzazione delle azioni previste all'interno del Progetto si utilizzeranno gli spazi messi a disosizione dai vari plessi di scuola primaria e secondaria che costituiscono l'Istituto comprensivo. In particolare si prevede di utilizzare spazi laboratoriali allo scopo predispsosti (vedi Making lab all'interno del plesso di scuola primaria di Felino) in orari pomeridiani per gli studenti della scuola secondaria che frequentano le 30ore settimanali senza rientri e nella giornata del sabato per gli studenti della scuola primaria che frequentano 5 giorni alla settimana. L'apertura sarà garantita da personale della scuola che darà la disponibilità ad effettuare questo servizio aggiuntivo. Si prevede inoltre di utilizzare tutti gli spazi, comprese le palestre, di tutti i plessi nei quali si realizzeranno i vari interventi durante i mesi di giugno e luglio 2017 quando saranno terminate le lezioni.

Buona parte delle azioni previste dal progetto prevedono la dilatazione degli spazi anche verso l'extra scuola sia per la realizzazione di prodotti, sia per la predisposizione di itinerari o manifestazioni finali

Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto
Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curricolo, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le metodologie che si intende utilizzare per la realizzazione di questi moduli si caratterizzano per un forte orientamento alla pratica, alla condivisione del percorso proposto già nella fase della progettazione e in seguito, nella continua ricerca della personalizzazione delle proposte. Ci si servirà delle nuove tecnologie come strumenti atti a favorire l'utilizzo di un linguaggio comune e la condivisione di strumenti molto vicini alla realtà degli studenti. L'esperienza svolta in contesti non d'aula ma laboratoriali o addirittura contestualizzati nel territorio nel quale è inserito l'Istituto scolastico faciliteranno l'acquisizione dei contenuti. Il recupero curricolare si svolgerà partendo da situazioni concrete e sviluppando metodologie di problem solving. Il lavoro tra pari e il cooperative learning contribuiranno alla costruzione di nuovi saperi e al sostegno degli studenti con maggiori difficoltà

Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le cinque attività previste all'interno di questo progetto ampliano ed integrano l'offerta formativa che la scuola sta proponendo da alcuni anni a questa parte. L'attenzione alla salute e ad un corretto stile di vita, legata ad esperienze all'aria aperta alla scoperta dei territori dei Comuni nei quali sono situate le scuole è uno dei progetti che coinvolgono tutti i plessi e gli ordini presenti nell'Istituto. Il recupero disciplinare si è sempre realizzato attraverso percorsi di doposcuola realizzati in sinergia con gli Enti locali e grazie anche a finanziamenti derivanti da specifiche azioni dei Piani di zona. Attraverso il recupero di italiano, matematica e lingua straniera si è perseguito l'obiettivo di promuovere la lotta al disagio socio-familiare e il recupero di situzioni di svantaggio culturale legate anche alla recente immigrazione delle famiglie degli studenti.La musica poi è da sempre il filo conduttore di tante proposte: alla scuola primaria grazie all'individuazione dell'Istituto come uno dei promotori a livello nazionale del DM 8/2011 ed alla scuola secondaria con attività in collegamento con i corpi bandistici locali.

Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il contributo che altre scuole forniscono al presente progetto riguarda la progettazione e realizzazione di un Laboratorio di Making all'interno della scuola (e di tutte le altre 14 scuole in rete). In questo spazio che sarà fruito dagli studenti in orario pomeridiano ed al sabato si realizzeranno attività ad alto contenuto progettuale e caratterizzate da una modalità di learning by doing: gli studenti progetteranno un E Book legato ad argomenti studiati in classe e, attraverso il cooperative learning e guidati da un abile 'artigiano'realizzeranno il loro prodotto finito. A questo progetto che si integra perfettamente con le 5 azioni previste dal Pon sull'inclusione e la dispersione partecipa anche come soggetto attivo Fondazione Cariparma. Si prevede inoltre di attivare una collaborazione anche a carattere oneroso con un Fab lab molto attivo nel territorio nel quale è ubicata la scuola e con il quale anche in passato si sono realizzate attività che coinvolgessero gli studenti nella scoperta delle potenzialità delle nuove tecnologie nella vita pratica.

Carattere innovativo del progetto
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il carattere innovativo del progetto risiede nell'idea dell'apertura della scuola in giorni ed orari diversi dal consueto: ad esempio il sabato mattina per la scuola primaria oppure in giugno oltre il termine delle lezioni; inoltre risiede nell'utilizzo di spazi di lavoro comune individuati oltre le mura dell'edificio scolastico: i parchi cittadini, gli studi di artigiani della fotografia o della stampa, gli archivi degli Enti locali o delle Associazioni presenti nel territorio. Innovative sono le metodologie utilizzate che prevedo di ridurre al minimo gli interventi frontali degli esperti per dare spazio al coworking dall'idea progettuale alla realizzazione del prodotto finito, il cooperative learning consentirà di valorizzare tutti i talenti anche quelli invisibili ad una didattica tradizionale.La possibilità di suddividere gli studenti in piccoli gruppi permetterà l'utilizzo della metodologia della ricerca azione all'interno delle risorse messe a disposizione dal territorio recuperando saperi antichi arricchiti dall'apporto fornito dalle nuove tecnologie.

Risultati attesi
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I risultati attesi dalle azioni promosse attraverso questo progetto riguardano il miglioramento dei risultati scolastici della fascia di alunni più deboli nelle classi III, IV,V della scuola primaria e I, II e III della scuola secondaria in lingua madre e in matematica da verificarsi sia al termine delle attività svolte, o meglio, all'inizio dell'anno scolastico successivo a quello nel quale si svolgeranno gli interventi, sia durante la somministrazione delle prove Invalsi di V primaria e III secondaria. Inoltre ci si attende un miglioramento nella percezione della scuola come luogo nel quale 'costruire insieme ' un'idea progettuale condivisa e, cosi' facendo, acquisire autostima, senso del lavoro in comune finalizzato ad un risultato concreto anche immediato, nuovo interesse per le proposte dei docenti anche a carattere disciplinare e teorico. Non da ultimo, dilatando il tempo del lavoro insieme al di là delle ore curricolari, si intende recuperare quella fascia di studenti con disagio socio familiare, i quali, altrimenti, sarebbero abbandonati a loro stessi senza una meta né un obiettivo.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Doposcuola	Sì		http://icfelino.gov.it/pof/	http://icfelino.gov.it/progetti/
Educatore scolastico	Sì		http://icfelino.gov.it/pof/	http://icfelino.gov.it/progetti/
La salute vien mangiando	Sì		http://icfelino.gov.it/pof/	http://icfelino.gov.it/progetti/
Making lab	Sì		http://icfelino.gov.it/pof/	http://icfelino.gov.it/progetti/
Potenziamento Felino Calestano	Sì		http://icfelino.gov.it/pof/	http://icfelino.gov.it/progetti/
Pratica musicale. DM 8/2011	Sì		http://icfelino.gov.it/pof/	http://icfelino.gov.it/progetti/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Fornitura di servizi di formazione specifica su attività di sviluppo e applicazione di software specifici per la realizzazione di brani musicali. Fornitura di attività di formazione supporto nella realizzazione di alcune attività dei moduli previsti	2				No

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Progettazione costruzione di un Making lab all'interno dell'Istituto scolastico	PRIS00800P 'CARLO EMILIO GADDA' SEDE FORNOVO TARO PRIC80600V I.C. 'BARILLI ' MONTECHIARUGOLO PRIC83800A I.C. LANGHIRANO 'FERMI FERRARI' PRIC80800E I.C. NOCETO 'R.LEVI MONTALCINI' PRIC819001 I.C. TRAVERSETOLO	2193/C60a	12/04/2016	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Sport 2.0 e alimentazione	€ 10.764,00
orienteering	€ 5.682,00
Studierei ma non posso: a scuola a ritmo di rap da Celestino a Clementino	€ 5.682,00
Immagini in libertà e parole in gioco	€ 10.764,00
Geometrie al Castello e alla Rocca	€ 10.764,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	**€ 43.656,00**

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: Sport 2.0 e alimentazione

Dettagli modulo

Titolo modulo	Sport 2.0 e alimentazione

Descrizione modulo	Attività riferite all'aula scolastica:gli incontri forniranno conoscenze e spunti sulle relazioni tra cibo salute e ambiente (temi correlati: additivi, pesticidi, ecc.), sulla comprensione delle etichette alimentari, informazioni sugli effetti di una alimentazione non corretta (temi correlati: obesità, diabete, ecc.), sulle altre realtà culturali, etniche e religiose in relazione all'alimentazione Attività sportiveIl ciclismo è lo sport che più di tutti ha beneficiato dell'utilizzo dei dispositivi wearable: grazie ai cardiofrequenzimetri l'atleta può tenere costantemente sotto controllo i battiti cardiaci e capire quando scattare o rallentare il ritmo. Nell'immaginario collettivo il ciclismo è legato alle grandi imprese sportive, alle vittorie in solitaria dopo fughe lunghe oltre duecento chilometri: con l'introduzione di radioline e dei misuratori di potenza che segnalano i watt prodotti dall'atleta, la poesia è andata scemando. Ogni ciclista controlla la potenza sviluppata per capire l'andamento della corsa e adattare la propria condotta al ritmo della gara. Allo stesso modo, sia nel calcio sia nel rugby, gli atleti indossano dei sensori portatili che ne segnalano la posizione e lo sforzo compiuto. I dati sono processati dai computer e sono utilizzati dallo staff tecnico durante l'analisi delle partite: ogni movimento superfluo viene segnalato affinché il giocatore possa adattare le proprie movenze al volere della tecnologia e del mister. Le app piu' diffuse sui smartphone (Quali sono e come funzionano): My Fitness Pal Una delle app di fitness + nutrizione più diffuse, che assomiglia ad un vero e proprio diario alimentare e dell'esercizio fisico, in cui annotare anche la minima caloria ingerita o spostamento registrato grazie ad un database praticamente infinito. Fondamentale per chi vuole mantenersi in forma, ma con un'interfaccia che ha margini di miglioramento. Endomondo Di app per la corsa c'è ne sono innumerevoli, poche con un'esperienza utente piacevole come questa. Endomondo traccia corse, giri in bicicletta e altre attività all'aperto con una buonissima accuratezza e un'interfaccia piacevole da utilizzare. Ha dei piani d'allenamento e training che però sono limitati a chi ha la versione Premium. Spotify

	Sappiamo che è un app di streaming musicale e no, non siamo impazziti. Musica e sport, soprattutto corsa, sono intimamente legati. L'app ha una vera e propria funzionalità "Running" che ha debuttato l'anno scorso e si personalizza automaticamente in base alla propria frequenza di corsa. Inoltre, permette di scaricare senza utilizzare il traffico dati (per chi ha la versione Premium) playlist e feature dedicate al workout. Polar Beat Polar Beat è l'app che aiuta a raggiungere i propri obiettivi d'allenamento. Utilizzata con un sensore di frequenza cardiaca Polar che funziona con trasmissione Bluetooth Smart, è il modo migliore per proseguire l'allenamento dalla palestra a casa… e viceversa. Zenytime Come appare evidente già dal nome, questa è un'app per un respiro consapevole che allontana lo stress, insegnando agli utenti a respirare profondamente, riducendo il numero delle respirazioni da 15 volte al minuto a circa sei, per un paio di brevi sessioni ogni giorno. I giochi all'interno sono stati sviluppati sulla base di yoga, fitness, sport e altre discipline del benessere. Fase pratica/motoria (22 ore) Verrano svolti tutti gli sport di squadra e individuali per conoscere le differenze dei sport sul metabolismo (bruciare grassi). Sono presenti uscite sul territorio Parchi cittadini, strutture sportive pubbliche e non (es.Campo da calcio) e palestre scolastiche.
Data inizio prevista	01/03/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	PRMM82301N PRMM82303Q
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni addizionali a un'aula di studenti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 20 - Educazione fra pari 10 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 15 - Visite di scoperta e osservazione del territorio

Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sport 2.0 e alimentazione

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		25	750,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	25	5.205,00 €
	TOTALE					11.955,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: orienteering

Dettagli modulo

Titolo modulo	orienteering

Descrizione modulo	In un primo momento si lavora all'interno dello spazio conosciuto (aula o cortile della scuola) sviluppando una serie di attività che conducano ad una nuova presa di cosceìienza dello spazio nel quale ci si muove abitualmente (punti di riferimenti, riproduzioni in scala...). In seguito si realizza la vera e propria attività di orienteering predisponendo carte geografiche, percorsi, punti di passaggio obbligato,ecc. da giocare in uno spazio aperto, ad es. un parco cittadino, così da conoscere anche la realtà del territorio in cui si vive. Miglioramento abilità motorie Partecipare alle attività sportive rispettando le regole Attivare comportamenti di collaborazione, cooperazione e solidarietà. Gestire le relazioni e la comunicazione
Data inizio prevista	03/04/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	PREE82301P PREE82304T
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	2 - Lezioni addizionali a un'aula di studenti 2 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Visite di scoperta e osservazione del territorio 22 - Altro (specificare)
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: orienteering

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun	Importo voce

					ni	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		25	750,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	25	2.602,50 €
	TOTALE					6.352,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Innovazione didattica e digitale
Titolo: Studierei ma non posso: a scuola a ritmo di rap da Celestino a Clementino

Dettagli modulo

Titolo modulo	Studierei ma non posso: a scuola a ritmo di rap da Celestino a Clementino
Descrizione modulo	Creazione di 4/5 brani rap, attraverso l'utilizzo di un software di editing musicale, il cui testo sia elaborato secondo le regole e l'utilizzo di alcune tra le più importanti e frequenti figure retoriche e il cui contenuto sia una rielaborazione di un argomento di studio
Data inizio prevista	01/04/2017
Data fine prevista	15/05/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PREE82301P
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali 5 - Educazione fra pari
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Studierei ma non posso: a scuola a ritmo di rap da Celestino a Clementino

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		25	750,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	25	2.602,50 €
	TOTALE					6.352,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: Immagini in libertà e parole in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Immagini in libertà e parole in gioco
Descrizione modulo	Realizzazione di un book fotografico e di una mostra. Attraverso la ricerca delle immagini e la loro lettura sia dal punto di vista iconico che narrativo si intende accompagnare i ragazzi ad una riscoperta della scrittura e delle competenze comunicative. La prima fase ha l'obiettivo di insegnare ad utilizzare lo strumento iPad/Tablet, in particolare, ma anche la macchina fotografica e/o telefono cellulare) per la realizzazione delle immagini. Durante la seconda fase gli alunni vengono divisi in gruppi (5 di 4 studenti ciascuno) e scelgono la tematica che vogliono affrontare attraverso le immagini, deciso l'argomento ed elaborata una scaletta di massima si individua il setting: la scuola, il territorio, ecc.. e si procede con la realizzazione delle fotografie.Infine realizzate le fotografie sul territorio si procederà alla loro scelta e conseguentemente alla stesura di un racconto, oppure un pensiero di accompagnamento ad ogni immagine per esprimere un concetto, uno stato d'animo, una storia.
Data inizio prevista	01/03/2017

Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	PRMM82301N PRMM82302P PRMM82303Q
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni addizionali a un'aula di studenti 20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 20 - Educazione fra pari 10 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Immagini in libertà e parole in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		25	750,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	25	5.205,00 €
	TOTALE					11.955,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: Geometrie al Castello e alla Rocca

Dettagli modulo

Titolo modulo	Geometrie al Castello e alla Rocca
Descrizione modulo	l mondo del bambino e? costituito da oggetti tridimensionali, che fanno percio? parte della sua diretta esperienza, Il passaggio alle figure piane costituisce un salto di astrazione complesso che va accompagnato specialmente in alunni con carenze logico-matematiche. Dall'osservazione dell'ambiente circostante si parte per arrivare alla rappresentazione geometrico-matematica della realtà che consente di evolvere il pensiero geometrico. Partire dall'esperienza reale fornisce informazioni spaziali legate alla forma, alla grandezza, alla posizione degli oggetti; caratteristiche che risultano importanti per un primo approccio all'apprendimento in campo geometrico. Infatti nei primi livelli scolastici la geometria è rivolta ad organizzare l'esperienza visiva tattile, motoria degli allievi puntando l'attenzione su alcune caratteristiche spaziali degli oggetti e organizzandosi in seguito razionalmente in modo sempre più autonomo. Inizialmente la geometria ha a che fare con sensazioni esperienze ed osservazioni esterne di tipo senso-motorio e procede poi per razionalizzazioni successive di queste prime osservazioni. Prima fase: isita guidata al Castello ed alla Rocca e conoscenza del territorio circostante, attraverso fotografie, planimetrie, riprese video aeree, google maps e ricerca nell'archivio degli uffici comunali. Analisi delle trasformazioni dei monumenti e della loro destinazione d'uso nel corso del tempo. Seconda fase: Misurazione, riduzione in scala attraverso le misure convenzionali e non, disegno, costruzione dei solidi necessari alla realizzazione dei modellini dei monumenti attraverso i vari materiali: di riciclo, pasta di sale e DAS, ecc. Infine:ostruzione di modello in scala, attraverso l'uso della stampante 3D. Mostra espositiva dei prodotti realizzati nei laboratori.
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	30/04/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	PREE82301P PREE82304T PREE82305V

Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni addizionali a un'aula di studenti 20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 20 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
Target	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Geometrie al Castello e alla Rocca

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		25	750,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	25	5.205,00 €
	TOTALE					11.955,00 €

Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 29208)
Importo totale richiesto	€ 43.656,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	7812
Data Delibera collegio docenti	25/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	4458/C48a
Data Delibera consiglio d'istituto	18/06/2015
Data e ora inoltro	05/11/2016 08:19:48

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: Sport 2.0 e alimentazione	€ 10.764,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: orienteering	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: Studierei ma non posso: a scuola a ritmo di rap da Celestino a Clementino	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: Immagini in libertà e parole in gioco	€ 10.764,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: Geometrie al Castello e alla Rocca	€ 10.764,00	
	Totale Progetto "Oltre la scuola per costruire insieme"	**€ 43.656,00**	
	TOTALE PIANO	**€ 43.656,00**	**€ 45.000,00**