



Candidatura N. 20950 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. VIALE LIGURIA - ROZZANO
Codice meccanografico	MIIC8FM00A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE LIGURIA
Provincia	MI
Comune	Rozzano
CAP	20089
Telefono	0257501074
E-mail	MIIC8FM00A@istruzione.it
Sito web	http://www.icsliguriarozzano.gov.it
Numero alunni	1167
Plessi	MIAA8FM017 - LIGURIA MIAA8FM028 - VIA F.LLI CERVI MIEE8FM01C - VIA F.LLI CERVI MIMM8FM01B - LUINI - FALCONE ROZZANO



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 20950 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	BALLI DI STRADA	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	MENS SANA IN CORPORE SANO	€ 7.082,00
Potenziamento della lingua straniera	TO BE OR NOT BE	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	DIDATTICA DIGITALE: LA STAMPA IN 2D E IN 3D	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Le mani in pasta	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	SCIENZE IN CUCINA	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	FUORI CLASSE	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 41.174,00



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	Togli il 'non' dalla frase 'non posso'. Verso la conquista dell'autostima.
Descrizione progetto	<p>La nostra proposta mira ad un nuovo modo di fare scuola, per ridurre la dispersione scolastica e aiutare gli studenti a sviluppare le competenze, di base e trasversali, necessarie ad affrontare una nuova didattica. Si punta inoltre ad accompagnare i ragazzi ad acquisire conoscenza e stima di sé, attraverso l'analisi delle proprie attitudini e a rimotivarli, discutendo continuamente sui loro valori ed interessi.</p> <p>Dalla nota L.169/2008 ad oggi, i documenti normativi, hanno chiesto alle scuole, di avviare un complesso lavoro di riflessione e di azione: si sono ripensati i riferimenti didattici e gestionali, attribuendo alla attività didattica una funzione educativa e di valorizzazione di un ampio ventaglio di competenze, non solo specifiche e trasversali, ma di cittadinanza.</p> <p>Con questo progetto si intende sviluppare il concetto di competenza, intesa come la capacità di lavorare in autonomia ed in modo responsabile, al fine di risolvere problemi e situazioni. Si punta inoltre ad insegnare a farsi carico delle responsabilità del proprio agire, ed essere in grado di distinguere, scegliendo autonomamente in relazione al contesto.</p> <p>Nel concreto il nostro modulo si pone l'obiettivo di promuovere nei ragazzi il rispetto degli altri, dell'ambiente e dei beni, la consapevolezza di far parte di un sistema di regole, cui si deve partecipare, assumendo atteggiamenti riflessivi ed anche critici.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. VIALE LIGURIA - ROZZANO
(MIIC8FM00A)

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 comprensivo di V.le Liguria in Rozzano comprende due plessi di scuola dell'infanzia, uno di Scuola Primaria e due di Scuola Secondaria di primo grado. Il nostro bacino di utenza si caratterizza per:

- Presenza di una comunità composita, residente in parte nel quartiere ALER ed in parte nella zona dei nuovi insediamenti sorti recentemente in città;
- Presenza di una comunità di immigrati stranieri;
- Nuclei familiari in genere numerosi, di livello economico e culturale medio-basso, spesso destrutturati, con casi seguiti dal Tribunale dei Minori o in carico ai Servizi sociali;
- Problemi socio-ambientali: scarso livello di legalità. Quanto sopra determina, nella parte più problematica della nostra utenza:
- Stati di disagio e di disadattamento che, talvolta, sfociano in un rifiuto nei confronti dell'Istituzione scolastica e delle sue regole;
- Comportamenti, a volte, aggressivi e provocatori, scarso rispetto delle persone, degli spazi e dei materiali;
- Scarsa collaborazione delle famiglie che attuano, nei confronti della Scuola, un atteggiamento di delega o non riconoscono l'educazione come priorità nella loro scala di valori;
- Divergenza tra i principi ed i comportamenti comunicati dalla Scuola e il codice di regole dominante nella famiglia.



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)

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Prevenzione dell'insuccesso scolastico e delle cause di disagio
- Promozione di nuove esperienze sul piano affettivo-emozionale
- Miglioramento del livello delle competenze in diverse discipline anche attraverso forme espressive, comunicative e logico-operative diverse
- Promozione dell'attività sportiva e del benessere
- Acquisizione dell'autonomia, dell'autostima, delle capacità relazionali e collaborative
- Consapevolezza della propria corporeità, coordinazione motoria, sviluppo dell'equilibrio fisico
- Sviluppo delle personali capacità di affrontare e gestire le difficoltà
- Raggiungimento di un corretto approccio alla competizione
- Verifica della ricaduta del progetto, in relazione ai diversi destinatari, attraverso la somministrazione di questionari di gradimento

- Valorizzare le esperienze vissute nell'ambito del progetto "Scuole al centro", realizzato la scorsa estate, al fine di creare un percorso integrato e condiviso
- Conferire un impianto più organico ai progetti di attività motoria organizzati nella scuola e in collaborazione con le società sportive
- Costruire un raccordo tra le attività motorie svolte in orario curricolare e quelle in orario pomeridiano extra scolastico, in un'ottica di continuità dei metodi e dei principi educativi



Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI Destinatari del Progetto saranno alunni delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria e delle classi quarte e quinte della scuola primaria. Gli alunni individuati sono a rischio dispersione, intesa non solo come assenza dalle lezioni ma concepita nelle sue più diverse accezioni. Si tratta, anche, di alunni che versano in situazioni di rischio o di pregiudizio. Queste ultime, spesso, si traducono in forme di "malessere" scolastico. Sono quegli alunni che presentano difficoltà relazionali con il gruppo classe e con gli insegnanti, che manifestano comportamenti marginali e poco produttivi. Ma sono ancora alunni eccessivamente timidi ed introversi che spesso hanno difficoltà ad esprimere il proprio punto di vista e ad esporsi di fronte agli altri, che tante volte sono incapaci a gestire i propri impulsi e che, quindi, si presentano come oppositori e provocatori. Alunni che manifestano scarso interesse per le materie oggetto di studio e tempi di attenzione piuttosto ridotti.

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)

I moduli sono concepiti al fine di aggirare uno degli ostacoli all'apprendimento rappresentato dalla struttura tradizionale della classe, sempre più avulse dai contesti informativi cui sono sensibili gli adolescenti. Gran parte delle attività prevede uno spostamento fisico verso strutture presenti sul territorio comunale: biblioteche, musei, palestre, laboratori informatici e tecnologici. Questi, a loro volta, verranno ripensati e modulati così che gli alunni si scoprano, di volta in volta, protagonisti e attori della lezione che sarà stata progettata, in modo da realizzare il senso di unicità e originalità necessari a promuovere i giusti stimoli emotivi funzionali a ottenere conoscenze e competenze pregnanti e durature. In ogni modulo sarà sempre previsto uno scopo immediatamente raggiungibile attraverso delle semplici istruzioni alla portata di tutti, poi suscettibili di crescita individuale. L'utilizzo delle ICT, sarà funzionale alla creazione di blog dove pubblicare invenzioni e creatività, o per imparare a usare macchinari specifici come stampanti 3D. Le attività scientifiche saranno filtrate attraverso la preparazione di pietanze di cui si saranno scoperti i segreti fisici molecolari. Le attività di sport si svolgeranno in strutture altamente qualificate e professionali.

Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'apertura della scuola sarà garantita con il personale ATA; le collaboratrici scolastiche che, effettuando ore straordinarie, permetteranno sia la vigilanza sia la pulizia dei diversi spazi. Essendo attività laboratoriali, che prevedono l'utilizzo anche di diverso materiale occorrerà la presenza continua di tale personale che si possa occupare di collaborare con i docenti attraverso l'apertura degli spazi, la loro pulizia, la predisposizione dei materiali e la sorveglianza di tutti gli spazi della scuola. Il personale amministrativo si occuperà dell'aspetto logistico, dei contatti con l'utenza e con i diversi soggetti coinvolti sul territorio. Le attività didattiche saranno gestite dai docenti e dagli esperti in orario extrascolastico, nel pomeriggio e per la scuola primaria soprattutto nel periodo estivo.

Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto

Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Saranno utilizzate le seguenti metodologie:

- **Learning by doing:** imparare facendo. Gli obiettivi di apprendimento verranno configurati sotto forma di "sapere come fare a" piuttosto che "di conoscere che"; infatti in questo modo i giovani prenderanno coscienza del perché si deve conoscere qualcosa e come si può utilizzare una certa conoscenza.
- **Project Work:** svolgere un progetto. I giovani svilupperanno un proprio progetto, applicando e sviluppando tecniche e conoscenze, favorendo così lo sviluppo dell'autostima e dell'autonomia.
- **Business Game:** simulare un'attività di impresa. Si farà sperimentare e comprendere il "come fare", cercando di avvicinarsi il più possibile alla realtà e rendendo ben evidenti i collegamenti che esistono tra gli obiettivi e le decisioni da prendere per raggiungerli.
- **Role Playing:** gioco di ruolo. L'obiettivo sarà di fare emergere non soltanto il ruolo e le norme comportamentali, ma la persona e la sua creatività.
- **Simulazione teatrale.** L'obiettivo sarà sviluppare flessibilità mentale e creatività, ma anche la capacità di ascolto, l'attenzione agli altri, la capacità di adattarsi alle situazioni, il saper lavorare in gruppo.
- **Brainstorming.** Questa attività consentirà di fare emergere le idee di ognuno, analizzarle e criticarle, creando interazione tra i ragazzi.

Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I moduli progettati sono in linea con quanto previsto dal ptof e i contenuti del piano di miglioramento.

Da sempre il nostro istituto si caratterizza per progetti che volgono l'attenzione all'inclusione e alla prevenzione della dispersione scolastica.

Per le caratteristiche sociali e territoriali la nostra istituzione è definita ad alto rischio di dispersione, pertanto sia le finalità educative previste nel ptof che il piano di miglioramento contengono indicazioni che implicano la progettazione di percorsi atti al coinvolgimento degli alunni più bisognosi sia dal punto di vista relazionale che didattico. I moduli presentati rispondono all'esigenza di proporre contenuti e veicolare lo sviluppo di competenze attraverso attività che abbiano attinenza con gli interessi degli alunni e si diversifichino dalle attività didattiche normalmente svolte in aula.

Da finalità educative e didattiche del triennio 2016/2017-2017/2018-2018/2019

- Contrasto delle disuguaglianze socio-culturali e territoriali
- Prevenzione e recupero dell'abbandono e della dispersione scolastica
- Apertura della comunità scolastica al territorio con il pieno coinvolgimento delle istituzioni e realtà 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 Progetto ha fra i suoi obiettivi quello di coinvolgere altri soggetti sul territorio, ampliando l'offerta formativa in sedi diverse da quelle delle istituzioni scolastiche e in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali. In primo luogo il Comune di Rozzano attraverso la Biblioteca, le associazioni sportive e il Multilab. La Biblioteca dei ragazzi è dotata di postazioni multimediali e di un patrimonio di libri, fumetti e cd-rom da poter liberamente consultare. Con laboratori e mostre collabora da anni con le scuole del territorio. Le Associazioni sportive intervengono nelle scuole per la promozione dello sport e dell'educazione fisica. Il Multilab intende fornire un accesso diretto a nuove tecnologie sperimentali per lo sviluppo di nuove idee progettuali. La scuola civica di musica di Rozzano si occupa della crescita artistico – musicale e culturale di giovani provenienti dall'ambito territoriale. Il Cinema Teatro Fellini inoltre mette a disposizione dell'istituzione scolastica i suoi spazi per rappresentazioni teatrali o musicali. Anche la Parrocchia con le sue attività di aiuto allo studio (e il Grest) collabora con la scuola nell'accompagnamento dei ragazzi nello studio e nel lavoro scolastico come fondamentale momento di crescita culturale ed umana.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il Progetto presenta **quattro** caratteristiche innovative:

1. **Diversificazione:** pluralità di tecniche, strumenti e linguaggi tali da favorire la motivazione all'apprendimento (lavoro cooperativo in piccoli gruppi, gioco strutturato, osservazione diretta e attività di ricerca-azione, laboratori del fare.) Diversificazione degli ambiti di interesse: tecnico/scientifico/informatico, motorio/sportivo, linguistico/espressivo.
2. **Learning by doing, nuove tecnologie e visibilità:** la capacità apprendere mettendosi in gioco al fine di produrre risultati concreti (ad es. un saggio teatrale, un oggetto realizzato con stampante 3D, realizzazione di un blog di scrittura creativa) che abbiano caratteristiche di visibilità e apertura al territorio o al mondo del Web. In tale modo si aggiungono stimoli di ordine motivazionale a quelli di ordine strettamente cognitivo.
3. **Un'occasione di orientamento scolastico e professionale:** apprendimento di specifiche conoscenze spendibili in un futuro lavorativo oppure semplicemente come sperimentazione di saperi non convenzionali.
4. **Legame col territorio:** coinvolgimento di figure professionali (tutor ed esperti) e conoscenza di realtà culturali e produttive del territorio che possono costituire punti di riferimento per gli alunni anche a Progetto terminato.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto rappresenterà un momento di crescita per gli alunni coinvolti, che attraverso le tecniche di apprendimento utilizzate ne usciranno motivati alla pratica del lavoro di gruppo, sviluppando e consolidando le capacità espressive, comunicative, logico-operative e abituandosi ai diversi linguaggi e alle tecniche multimediali. Verranno monitorati tutti quei comportamenti che potranno rivelare l'acquisizione di conoscenze, di abilità e competenze che potranno riguardare: Il grado di soddisfazione e di benessere, in relazione al fatto che il discente si sentirà protagonista. La capacità di lavorare in autonomia, contribuendo ciascuno con le proprie capacità alla realizzazione del progetto. La partecipazione e la relazione con gli altri, in un clima di tolleranza ed ascolto reciproco. La crescita affettivo - emozionale, attraverso l'interazione tra contesti educativi diversi. Le prestazioni in ambito disciplinare, aumentando il livello delle competenze in italiano, scienze e lingue straniere. Il progetto, promuovendo relazioni inclusive e solidali tra pari, concorre a prevenire il fenomeno dell'insuccesso scolastico, mettendo a disposizione degli alunni una gamma quanto più ampia di stimoli e occasioni di confronto e crescita del senso di socialità.

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
CLIL	Sì		pag. 12	http://www.icsliguriarozzano.gov.it/compr ensivoliguria/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-LUINI-1.pdf
LABORATORIO DI INFORMATICA E GIORNALINO ONLINE	No	2015/2016		http://www.icsliguriarozzano.gov.it/compr ensivoliguria/giornalino-online/
SALUTE E BENESSERE	Sì		pag. 16	http://www.icsliguriarozzano.gov.it/compr ensivoliguria/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-LUINI-1.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Concessione gratuita spazi biblioteca comunale, cinema-teatro, e favorendo i rapporti sociali con la Scuola Civica di Musica di Rozzano e le Associazioni del territorio.	1	Comune di Rozzano			Sì



continuità con attività di aiuto allo studio e centro estivo	1	Comunità Pastorale di Rozzano			Si
--	---	-------------------------------	--	--	----

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
BALLI DI STRADA	€ 5.682,00
MENS SANA IN CORPORE SANO	€ 7.082,00
TO BE OR NOT BE	€ 5.682,00
DIDATTICA DIGITALE: LA STAMPA IN 2D E IN 3D	€ 5.682,00
Le mani in pasta	€ 5.682,00
SCIENZE IN CUCINA	€ 5.682,00
FUORI CLASSE	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 41.174,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: BALLI DI STRADA

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	BALLI DI STRADA



Descrizione modulo

1. OBIETTIVI:

- Attenuazione negli alunni del senso di distanza e di estraneità della scuola rispetto alle agenzie pseudoformative costituite dalle culture di strada.
- Sviluppo di percorsi di conoscenza indiretta dei contesti linguistici e culturali di provenienza degli artisti di strada.
- Sperimentazione del proprio corpo come mezzo di comunicazione di emozioni, utile a scaricare tensioni e come controllo dell'impulsività.
- Promozione della conoscenza della lingua francese, come veicolo di approccio alle culture più vicine ai territori di confine della Lombardia e dell'Italia del nord, anche in funzione di future scelte professionali.

2. CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI:

Alunni che mal tollerano la sedentarietà, ipercinetici, specie se già consueti a fruire delle culture di strada; alunni che prediligono le attività motorie come linguaggio espressivo e come canale d'apprendimento.

3. AZIONI SPECIFICHE DI CONTRASTO ALLA DISPERSIONE: progettazione di esibizioni in strada all'interno del contesto urbano e periferico, compresi flash mob, utili a creare sinergie tra scuola e contesti extrascolastici.

4. TEMPI E LUOGHI: il progetto sarà curato da un esperto in balli di strada, con esperienze anche all'estero (possibilmente in Francia in modo che possa interagire con i ragazzi utilizzando anche la lingua straniera), che si servirà degli spazi di una palestra e/o dei contesti urbani; saranno coinvolti 20 alunni di scuola secondaria, nel pomeriggio, dopo la fine delle lezioni curriculari, dalle 15.00 alle 16.00 per 30 ore nei mesi di Aprile – Maggio.

5. CONTENUTI: Sperimentazione delle tecniche basilari dei più comuni balli di strada: hip hop, capoeira, break dance. Elaborazione di uno spettacolo finale dove i ragazzi dovranno cantare in lingua francese e ballare utilizzando i passi appresi.

6. METODOLOGIE DIDATTICHE

ADOTTATE: il corretto utilizzo del corpo come elemento utile a gestire e sprigionare energie sarà il veicolo attraverso il quale saranno realizzati ulteriori apprendimenti: la



	<p>visione di video – magari tratti da you tube – in lingua originale (si punterà sul francese) saranno utilizzati, durante le lezioni, al fine di stimolare apprendimenti linguistici correlati alle materie di studio svolte in classe.</p> <p>7. INNOVATIVITÀ DEL PROGETTO: il progetto si inserisce nel fruttuoso lavoro di promozione di percorsi formativi, sviluppati in campo nazionale e internazionale, capaci di avvicinare gli alunni alla conoscenza di sé stessi, che potrebbero avere ottimi risultati al fine di mutare le energie negative in forme di autocontrollo, principalmente delle emozioni negative, processi necessari nell'attraversamento delle dinamiche adolescenziali.</p> <p>8. RISULTATI ATTESI: Attenuazione dei disagi che gli alunni avvertono principalmente negli orari curricolari, promozione di percorsi di ballo interni alla scuola affinché possa essere considerata luogo di apertura al territorio dove ritrovarsi e socializzare, piuttosto che luogo ostile cui opporsi.</p>
Data inizio prevista	03/04/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8FM01C MIMM8FM01B
Numero destinatari	6 Allievi (Primaria primo ciclo) 14 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	2 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 28 - Minicorso di balli di strada con spettacolo finale di ballo e canto in lingua francese
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: BALLI DI STRADA

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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: MENS SANA IN CORPORE SANO

Dettagli modulo

Titolo modulo	
MENS SANA IN CORPORE SANO	
Descrizione modulo	
<p>Obiettivi</p> <p>La nostra proposta mira a: FAVORIRE IL SUCCESSO FORMATIVO E CONTENERE IL DISAGIO</p> <p>In particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorire il raggiungimento di obiettivi minimi e funzionali di competenza e capacità in soggetti fragili; - Proporre esperienze formative che consentano un allargamento degli orizzonti personali di alunni spesso privati, dal contesto ambientale o da mancanza di strumenti della famiglia, di occasioni di arricchimento di conoscenze, competenze e abilità di base e/o di opportunità di conoscenza e utilizzo delle risorse che il territorio offre; - Stimolare negli alunni una maggiore conoscenza di sé, consentendo loro di identificare le proprie attitudini e scoprire inclinazioni e interessi per specifiche esperienze disciplinari che li possano orientare ad una realistica costruzione di un proprio progetto di vita; - Ridurre il rischio di dispersione scolastica, progettando ambienti di apprendimento ed esperienze significative per far appassionare gli alunni ad attività sane ed educative differenti dalle attività didattiche 	



	<p>ordinarie;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promuovere il ritorno in formazione di giovani che rischiano di abbandonare la scuola o di essere dispersi, all'interno di percorsi progettati ad hoc. <p>PROMUOVERE LE RELAZIONI TRA ALUNNI E DOCENTI</p> <p>In particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consolidare la fiducia degli alunni nei confronti del mondo degli adulti; - Aumentare le capacità degli alunni di relazionarsi con il gruppo ed agire positivamente al suo interno; - Accrescere l'autostima degli alunni, nel rispetto della persona nella sua globalità; - Rafforzare i rapporti con le famiglie, nel tentativo di condividere finalità e fasi del progetto educativo. <p>Attività</p> <p>Il progetto che mira a favorire il successo formativo, a prevenire il disagio e a promuovere le relazioni tra alunni e docenti, prevede un campus estivo multisport così strutturato:</p> <p>Nel mese di luglio i ragazzi si recano per 30 ore presso l'Idroscalo di Milano per svolgere varie attività sportive.</p> <p>Le attività sono impostate nel modo seguente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Al mattino i ragazzi si ritrovano a scuola e, con navetta, sono accompagnati dagli insegnanti presso l'Idroscalo; 2. In mattinata svolgono alcune delle seguenti attività a scelta: ULTIMATE FRISBEE, RUGBY, LACROSSE BEACH VOLLEY, CANOA POLO, MTB, ARRAMPICATA, HIP HOP, LACROSSE FEMMINILE, CHEERLEADING, CANOA, LONGBOARD, SKATEBOARD, SLACKLINE, BALANCE BOARD, WAKEBOARD; 3. Segue la pausa pranzo (nelle aree predisposte); 4. Al pomeriggio gli alunni possono conoscere e provare anche altre attività apprese dagli altri ragazzi del gruppo;
Data inizio prevista	24/07/2017
Data fine prevista	28/07/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8FM01C MIMM8FM01B
Numero destinatari	6 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Campo scuola
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MENS SANA IN CORPORE SANO

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 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		26	780,00 €
Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	0 giorni	26	1.820,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	26	2.706,60 €
	TOTALE					8.306,60 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento della lingua straniera

Titolo: TO BE OR NOT BE

Dettagli modulo

Titolo modulo	TO BE OR NOT BE
----------------------	-----------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Obiettivo specifico: riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica attraverso la promozione di una attività di animazione teatrale in lingua inglese.</p> <p>Monitoraggio: verifica iniziale delle competenze verbali/espressive in lingua inglese verifica finale delle competenze a seguito della rappresentazione</p> <p>Finalità':</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorire lo sviluppo psicofisico - Stimolare i processi di aggregazione e socializzazione - Educare al senso di responsabilità - Sviluppare la conoscenza di sé e l'autostima - Apprendere il linguaggio e le tecniche teatrali - <p>Obiettivi trasversali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imparare a concentrarsi e rilassarsi - Saper osservare, descrivere, rappresentare gli stati d'animo propri e altrui - Saper organizzare e occupare lo spazio scenico - Saper impostare ed utilizzare la voce - Saper costruire un personaggio - Saper leggere, comprendere, memorizzare e drammatizzare una parte <p>Fasi del percorso:</p> <p>Fase propedeutica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esercizi di conoscenza di se' e del gruppo - Esercizi di osservazione/imitazione, di immaginazione/interpretazione, di rappresentazione/immedesimazione - Esercizi di occupazione dello spazio - Esercizi di respirazione diaframmatici, emissione della voce, articolazione di suoni e parole <p>Fase di drammatizzazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisione, lettura e comprensione del copione - Assegnazioni di parti e ruoli e loro memorizzazione - Impostazione e prova delle varie scene - Creazione e prova delle coreografie - Realizzazione delle scenografie - Saggio finale in sede scolastica
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/02/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/04/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Potenziamento della lingua straniera</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MIMM8FM01B</p>



Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratorio teatrale in lingua inglese
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
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Base - A1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TO BE OR NOT BE

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 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: DIDATTICA DIGITALE: LA STAMPA IN 2D E IN 3D

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIDATTICA DIGITALE: LA STAMPA IN 2D E IN 3D
----------------------	---



Descrizione modulo

Obiettivo

Il modulo favorisce l'apprendimento di contenuti interdisciplinari e rafforza competenze digitali specializzate, seguendo le direttive previste dal Piano Nazionale Industria 4.0, 21 settembre 2016, il protocollo di intesa tra MISE e MIUR e la legge Regione Lombardia 24 settembre 2015, n°26, Manifattura diffusa e creativa e tecnologica 4.0, diffondendo quindi le competenze adeguate per Industria 4.0, attraverso un'azione che metta insieme atelier creativi, corsi di tecnologia e specifici laboratori innovativi.

Con particolare attenzione s'intende stimolare la capacità creativa e di problem solving dei partecipanti attraverso un processo che, dall'ideazione alla produzione con macchine, strutture l'elaborazione, il dimensionamento e la realizzazione di contenuti digitali e un artefatto, frutto del lavoro di progettazione collettiva.

La co-gestione dell'intera filiera di produzione di un prototipo e della comunicazione collegata a documentare i passaggi d'ideazione e realizzazione costituisce una leva motivazionale all'apprendimento esperienziale e favorisce il consolidamento di competenze di base in una dimensione laboratoriale che si pone come ponte tra i percorsi curricolari tenuti in aula ed il collective learning che matura nel lavoro applicativo di gruppo e nello scambio d'esperienza al di fuori dell'ambiente scolastico.

Il laboratorio di innovazione digitale 3D applicata si svolge in parte presso il Multilab di Rozzano. La struttura nasce da una concezione innovativa di fab lab che mira non solo all'alfabetizzazione digitale di base ed avanzata, ma si apre anche a percorsi volti ad incentivare la progettazione come capacità imprenditiva di gestire processi, sviluppare autonomia di ruolo e responsabilità, allenare la resilienza e la costruzione di relazioni positive.

Gli apprendimenti di applicazioni digitali e progettuali si integrano in un modello didattico capace di recuperare la motivazione e l'interesse degli studenti rafforzando "la cassetta degli attrezzi" e le conoscenze utili non solo per la formazione culturale, ma anche per sostanziare una dimensione di responsabilità ricadute positive nella crescita individuale.

Innovazione

Il progetto guarda nella metodologia di



apprendimento e nei percorsi a una dimensione di manufacturing 4.0, dove i saperi interdisciplinari trovano una occasione strutturata e applicativa attraverso elementi di collaborazione, creatività, processualità integrata e mirata ad obiettivi concreti

Percorso formativo

Durata: 30 ore distribuite in 1,5 ore pomeridiane per 20 giornate

Beneficiari: 20 alunni delle classi 2/3 media

Esempio di calendario e programma

1 15-16,30 accoglienza e visita al Multilab, introduzione al programma e alle macchine digitali

2 15-16,30 cos'è un brand e quali caratteristiche deve avere, ricerche su internet e layout grafico

3 15-16,30 abilitazione macchine comunicazione del brand e comunicare il brand

4 15-16,30 abilitazione stampanti disegno e programmazione apertura website

5 15-16,30 prove applicative disegno e programmazione documentazione video/foto

6 15-16,30 prove applicative disegno e programmazione documentazione video/foto

7 15-16,30 prove applicative disegno e programmazione documentazione video/foto

8 15-16,30 brand e comunicazione/marketing e rappresentazione documentazione video/foto

9 15-16,30 brand e comunicazione/marketing e rappresentazione documentazione video/foto

10 15-16,30 prototipazione disegno e programmazione documentazione video/foto

11 15-16,30 applicazione 3D-vinyl cutter. Laser cutter – Fresa CNC prototipazione aggiornamento web e social

12 15-16,30 applicazione 3D-vinyl cutter. Laser cutter – Fresa CNC prototipazione documentazione video/foto

13 15-16,30 applicazione 3D-vinyl cutter. Laser cutter – Fresa CNC prototipazione documentazione video/foto

14 15-16,30 applicazione 3D-vinyl cutter. Laser cutter – Fresa CNC finizzazione e packaging documentazione video/foto

15 15-16,30 applicazione 3D-vinyl cutter.



Laser cutter – Fresa CNC finizzazione e packaging documentazione video/foto
16 15-16,30 applicazione 3D-vinyl cutter.
Laser cutter – Fresa CNC finizzazione e packaging documentazione video/foto
17 15-16,30 applicazione 3D-vinyl cutter.
Laser cutter – Fresa CNC programmare la produzione aggiornamento web e social
18 15-16,30 applicazione 3D-vinyl cutter.
Laser cutter – Fresa CNC programmare la produzione aggiornamento web e social
19 15-16,30 preparazione della presentazione
20 15-16,30 presentazione documentazione foto/video

Nel percorso formativo gli allievi sono suddivisi in gruppi di lavoro.

Nelle prima due giornate si svolge la parte di orientamento sia attitudinale sia alla applicazione digitale.

Nel fablab di volta in volta lavora un gruppo di 5 studenti che possono anche alternarsi.

Gli altri due gruppi si focalizzano sul processo di pre-produzione digitale (disegno, colori, grafica, layout) e sulla parte di tecniche di comunicazione e documentazione.

Fasi importanti non solo per il processo di pre e post produzione, ma basilari per l'apprendimento integrato di conoscenze linguistiche, creative, di comunicazione e di ricerca documentata.

Sono previsti anche momenti di didattica comune a tutti i gruppi che approfondiscono sul progetto in realizzazione aspetti di coerenza e di approfondimento tematico, lasciando spazio alla dimensione dialogica e di condivisione intergruppo.

Tutto il percorso verrà documentato con immagini e pubblicazioni di video tutorial costruite e prodotte dai partecipanti del gruppo della comunicazione. Questo aspetto consentirà ad altri coetanei di apprendere con dispositivi peer to peer tra coetanei in modo virale tecniche e saperi applicati nel progetto.

Risultati

A conclusione del progetto i gruppi avranno realizzato un logo della scuola o di classe riprodotto e prototipato con strumenti digitali, una campagna di comunicazione e tutorial di processo e appreso come poter avviare una produzione di manufatto 4.0 in scala standard o seriale.

Sul piano di integrazione con il percorso curricolare gli studenti avranno recuperato:
? motivazione allo studio



	<p>? strumenti di apprendimento applicato e capacità di collegamento interdisciplinare</p> <p>? lavorare/studiare focalizzando obiettivi</p> <p>? dimensionare modalità e tempi di studio ed esercitazione</p> <p>? apprendimento collaborativo</p> <p>? resilienza nel problem solving</p> <p>? recupero di conoscenze "fragili"</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	30/04/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8FM01B
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	20 - Esperienza presso aziende/enti/ecc. 10 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIDATTICA DIGITALE: LA STAMPA IN 2D E IN 3D

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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Le mani in pasta

Dettagli modulo

Titolo modulo	Le mani in pasta
Descrizione modulo	<p>Il modulo intende sostenere in maniera trasversale il processo di apprendimento degli allievi nell'acquisizione delle competenze di base in italiano, matematica, scienze, convivenza civile, tecnologia e informatica all'interno di un ambiente familiare: la cucina.</p> <p>In un contesto "altro", rispetto a quello canonico dell'aula, tutti i partecipanti avranno modo di sviluppare le proprie autonomie e competenze di base, nel pieno rispetto delle capacità di ciascuno.</p> <p>Le attività previste permetteranno agli alunni di acquisire abilità cognitive, pratiche, manuali, motorie, relazionali e sociali offrendo loro la possibilità di sperimentare, mettersi alla prova, affrontare e superare le proprie paure e frustrazioni.</p> <p>L'ambiente cucina diventa così il luogo nel quale creare occasioni significative per il raggiungimento dell'inclusione scolastica di tutti gli alunni, nel quale offrire occasioni di lavoro in piccolo gruppo e in ambienti ludico-espressivi e relazionali che facciano emergere le potenzialità di ciascuno, soprattutto degli alunni con bisogni educativi speciali.</p> <p>Le attività laboratoriali permettono di interiorizzare gli apprendimenti logico-matematici (riferiti ad esempio all'acquisizione di abilità funzionali come peso, misura, tempo, uso del denaro), fornire conoscenze scientifiche (proprietà organolettiche degli alimenti utilizzati, discriminazione dei sapori), potenziare le competenze di lingua italiana (arricchimento del lessico, utilizzo dei vocaboli relativi alle azioni che si svolgono in cucina, ricostruzione, descrizione e racconto di sequenze, leggere o scrivere ricette).</p> <p>Le attività laboratoriali hanno inoltre l'obiettivo di far acquisire abilità pratiche attraverso la conoscenza e il consumo di prodotti locali e stagionali, condividere buone prassi in campo alimentare, sviluppare negli alunni stili di vita sani.</p> <p>Il laboratorio informatico permetterà agli alunni di sviluppare le proprie competenze</p>



	informatiche di base (realizzazione di un diagramma di flusso che riassume le operazioni richieste, progettare una presentazione e realizzare le diapositive con PowerPoint). È prevista la realizzazione di un ricettario. Dal punto di vista socio-relazionale ci si pone l'obiettivo di favorire la creazione di relazioni sociali positive. Conseguentemente, si prevede nei partecipanti un innalzamento dei livelli di autostima dovuto alla conoscenza delle proprie possibilità e alla soddisfazione derivante dalla possibilità di portare a termine con successo un lavoro pratico-operativo.
Data inizio prevista	12/06/2017
Data fine prevista	28/07/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8FM01C
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Esperienza presso aziende/enti/ecc. 10 - 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: Le mani in pasta

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	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 €
Opzion ali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: SCIENZE IN CUCINA

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	SCIENZE IN CUCINA



Descrizione modulo

1. OBIETTIVI:

- Scoperta dei fenomeni chimici coinvolti nei processi di trasformazione degli alimenti in pietanze
- Conoscenza della differenza tra gastronomia e cucina molecolare
- Arricchimento delle diete alimentari di bambini e adolescenti anche in funzione di una loro autosufficienza.
- Contrasto alle scorrettezze e alla diseducazione alimentare.
- Contrasto allo spreco alimentare.
- Approfondimenti storici e culturali sull'origine e la trasformazione dei cibi.
- Orientamento alla scelta di percorsi scolastici di grado superiore nonché professionali.

2. CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI:

Alunni di scuola primaria e secondaria: soggetti inclini a evidenti scorrettezze alimentari - obesità, alunni con difficoltà nell'attenzione e nella concentrazione, in difficoltà nelle discipline di studio; alunni provenienti da contesti familiari carenti nella capacità d'impartire adeguate norme igieniche e alimentari, alunni curiosi, creativi, particolarmente interessati ai fenomeni scientifici.

3. AZIONI SPECIFICHE DI CONTRASTO

ALLA DISPERSIONE: il modulo mira al recupero della cultura del cibo, elemento consolidante di relazioni positive (in particolar modo nell'area mediterranea) ponendosi in contrasto con gli attuali luoghi di consumo del cibo di strada, soventemente frequentati dai ragazzi con minori cure genitoriali, talvolta luoghi di aggregazione di adolescenti a rischio di dispersione scolastica.

4. TEMPI E LUOGHI:

il progetto vedrebbe il partenariato del comune di Zibido San Giacomo si svolgerebbe presso il MU.SA (Museo salterio di Zibido S.Giacomo), nel pomeriggio, dalle ore 17.00 alle ore 19.00, nei mesi da Marzo a Giugno 2017. Inoltre potrebbe contemplare la partecipazione di un polo universitario che contribuirebbe rendendo disponibili alcuni strumenti specifici della gastronomia molecolare.

5. CONTENUTI:

- Lievitazione e panificazione
- Proprietà degli idrocolloidi (amido, gelatina, pectina, agar): addensanti, emulsionanti, gelificanti
- I colori nelle diete alimentari – centrifughe



di verdura e frutta

- Le proprietà degli oli e le frittiture
- Le reazioni chimiche coinvolte nella cottura delle proteine
- Le tecniche di raffreddamento della gastronomia molecolare
o Azoto liquido
o Anti – griglia
- La cottura sotto vuoto (gastronomia molecolare)

6. METODOLOGIE DIDATTICHE ADOTTATE:

- Coinvolgimento sinestetico degli alunni funzionale a ottenere apprendimenti e competenze significative.
- Learning by doing: imparare facendo, attraverso lo sviluppo della creatività e del piacere di fare.
- Tecniche euristiche e di sperimentazione che mirano a rendere l'alunno protagonista attivo nel suo percorso di arricchimento alimentare e di conoscenze spendibili tra i pari e a casa in percorsi down – up di correzione delle cattive pratiche alimentari che attivino feedback di rinforzo.

7. INNOVATIVITÀ DEL PROGETTO: il progetto utilizza l'approccio con il cibo (che in genere stimola i processi di ricompensa neurali) come elemento pregnante nell'attivazione di apprendimenti duraturi, che, aggirando gli ostacoli cognitivi coinvolti nella fruizione dei concetti scientifici, permetterebbero la fruizione delle stesse conoscenze, che risultano non significative se avulse da una loro ricaduta sul quotidiano degli alunni. Inoltre, lo studio dei fenomeni molecolari potrebbe fungere da leva per suscitare ulteriore interessi e approfondimenti.

8. RISULTATI ATTESI: Ci si attende che gli alunni vogliano continuare ad arricchire il bagaglio di conoscenze e competenze acquisite, magari condividendole in classe con gli insegnanti e gli altri compagni, costituendo un elemento di aggregazione di esperienze reciproche finalizzate a strutturare relazioni sociali positive. Durante il corso potrebbero provare a inventare una o più ricette che potrebbero essere proposte in una festa finale rivolta a compagni e insegnanti, assieme a un video montato a scuola assieme ai docenti responsabili.



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	MIMM8FM01B
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 25 - Esperienza presso aziende/enti/ecc.
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 Allievi bisognosi di azioni di orientamento Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCIENZE IN CUCINA

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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: FUORI CLASSE



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	FUORI CLASSE
Descrizione modulo	<p>OBIETTIVI E FINALITÀ DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare il piacere della lettura e della scrittura creativa, presentando il "leggere" e scrivere" commenti un processo creativo, come occasione attraverso cui i ragazzi avranno modo di esprimere il proprio sé, le proprie opinioni, ma anche le proprie paure ed emozioni, per imparare a gestirle • Potenziare l'autoconsapevolezza nonché l'autostima • Potenziare le abilità espressive e comunicative • Utilizzare i nuovi strumenti tecnologico-informatici. <p>DESCRIZIONE MODULO E MODALITÀ DIDATTICHE: il modulo sarà strutturato in due fasi distinte, per un totale di 30 ore. La prima di queste vedrà la presenza dei Docenti ed, eventualmente, del bibliotecario; la seconda contemplerà il coinvolgimento di un esperto in fumetto e/o animazione teatrale.</p> <p>Nel corso della prima fase (16 ore), per 10 ore i ragazzi ascolteranno la lettura di testi e, altresì, acquisiranno le competenze di base per una lettura espressiva. Al termine di questa prima attività, 6 ore saranno dedicate alla scrittura creativa: ai ragazzi sarà richiesto di inserire nella storia un nuovo personaggio, inventare un finale diverso o, anche, un differente incipit....Si sottolinea che la parte conclusiva di ciascun incontro sarà dedicata alla creazione e aggiornamento di un blog, a cura dei ragazzi.</p> <p>La seconda fase (14 ore) in continuità con la prima, con il supporto dell'esperto fumettista e/o teatrale, sarà dedicata alla realizzazione di un fumetto o di una semplice improvvisazione teatrale che costituirà il finale della nostra attività. Anche questa esperienza sarà pubblicata e condivisa sul blog.</p>
Data inizio prevista	16/01/2017
Data fine prevista	28/04/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8FM01B
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	16 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 14 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
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 Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FUORI CLASSE

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 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 20950)
Importo totale richiesto	€ 41.174,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	n° 37
Data Delibera collegio docenti	25/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	n° 109
Data Delibera consiglio d'istituto	06/10/2016
Data e ora inoltrò	28/10/2016 14:16:14

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>BALLI DI STRADA</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>MENS SANA IN CORPORE SANO</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>TO BE OR NOT BE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>DIDATTICA DIGITALE: LA STAMPA IN 2D E IN 3D</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Le mani in pasta</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>SCIENZE IN CUCINA</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>FUORI CLASSE</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Togli il 'non' dalla frase 'non posso'. Verso la conquista dell'autostima."	€ 41.174,00	
	TOTALE PIANO	€ 41.174,00	€ 45.000,00