



## Candidatura N. 23138

### 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	SIGNA
<b>Codice meccanografico</b>	FIIC82200N
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA ROMA, 230
<b>Provincia</b>	FI
<b>Comune</b>	Signa
<b>CAP</b>	50058
<b>Telefono</b>	0558734665
<b>E-mail</b>	FIIC82200N@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icsigna.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1589
<b>Plessi</b>	FIAA82201E - ARRIGHI FIAA82202G - SANT'ANGELO A LECORE FIAA82203L - S.MAURO FIAA82204N - G.RODARI FIAA82205P - DON MILANI FIEE82201Q - CAP."L. DA VINCI" FIEE82202R - COLLI ALTI - "DANTE ALIGHIERI" FIEE82203T - SAN MAURO - "A.CIAMPI" FIMM82201P - PAOLI



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 23138 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	Tutti per uno	€ 7.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Sport in gioco	€ 7.082,00
Musica strumentale; canto corale	Crescere in ..... musica	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	Dal computer al coding	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	A spasso nella conoscenza	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Siamo tutti scienziati e artisti	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Italiano...insieme	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Italiano in gioco	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.656,00</b>



## 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	
<b>Titolo progetto</b>	OPPORT-UNITI
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto prevede l'attivazione di moduli da svolgere nel periodo estivo (luglio e inizio settembre) e di moduli pomeridiani sia per la Scuola Primaria che per la Scuola Secondaria di primo grado così distinti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 moduli riferiti al potenziamento delle competenze di base (scuola primaria gennaio/maggio)</li> <li>2 moduli sport/ed. Motoria (scuola primaria a luglio)</li> <li>1 modulo innovazione digitale (scuola secondaria gennaio/maggio)</li> <li>1 modulo di potenziamento delle competenze di base italiano L2 (scuola primaria a settembre)</li> <li>1 modulo musica strumentale (scuola secondaria gennaio - maggio)</li> <li>1 modulo potenziamento delle competenze di base: italiano (scuola secondaria a settembre).</li> </ul> <p>Questo progetto mira a favorire l'ampliamento dell'Offerta Formativa del nostro Istituto attraverso le azioni di rinforzo delle competenze di base e l'individuazione di percorsi didattici innovativi , al fine di ridurre la dispersione scolastica e favorire il successo formativo, in coerenza con quanto previsto nel PTOF.</p>

##### 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)

I 9 plessi scolastici di cui si compone l'Istituto Comprensivo (5 scuole dell'infanzia, 3 di scuola primaria ed 1 di scuola secondaria di primo grado), sono dislocati su un territorio abbastanza ampio caratterizzato da forte immigrazione e, conseguentemente, da un'utenza scolastica eterogenea dal punto di vista socio-culturale ed economico. Tale situazione richiede un'adeguata offerta formativa che risponda ai bisogni di ciascuno e che possa trovare nella scuola un punto di riferimento in cui star bene, poter esprimere la propria personalità ed identità culturale e dove potersi relazionare e rafforzare l'autostima al fine di operare scelte future responsabili e consapevoli. L'Istituto, dopo l'analisi dei risultati ottenuti dal RAV, si è proposto per i prossimi anni di favorire il successo formativo degli alunni attraverso attività che possano valorizzare la scuola intesa come comunità attiva, anche utilizzando metodi di apprendimento innovativi.

### 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)

Il progetto "OPPORT-uniti" è un progetto trasversale e pertanto si collega e si completa con le attività che sono attivate nell'Istituto e con tutti i progetti realizzati con la collaborazione degli enti territoriali, in primis il Comune di Signa, ma anche le Agenzie socio – educative che accolgono gli alunni in difficoltà e si affiancano alla scuola per favorire un percorso di crescita personale che possa favorire l'inclusione di tutti gli alunni e delle loro famiglie nel tessuto socio-culturale del territorio in cui vivono. Gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto sono gli stessi che già la scuola ha messo al centro della propria offerta formativa, per procedere nel raggiungimento delle priorità individuate nel Rapporto di Auto Valutazione.

Nello specifico si intende perseguire i seguenti obiettivi: • favorire l'autostima degli alunni per migliorarne il successo formativo; • stimolare il processo di maturazione personale; • coinvolgere i genitori • sviluppare e consolidare il rapporto tra le componenti della scuola (docenti/alunni/genitori) • rafforzare la collaborazione tra scuola e territorio • valorizzare l'ambiente scuola intesa come spazio aperto alla collettività • prevenire e contrastare la dispersione scolastica.

### Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I destinatari del progetto sono gli studenti dell'Istituto Comprensivo (scuola primaria e secondaria di primo grado), con particolare riferimento agli alunni con Bisogni Educativi Speciali e che manifestano problematiche legate alla delicata fascia di età, al contesto familiare e sociale e ad altre situazioni che possono influire sul loro equilibrio psicologico.

L'attivazione di questi percorsi extrascolastici, se rappresentano una risorsa a valenza relazionale e culturale in senso lato, costituiscono altresì un'occasione di consolidamento e di potenziamento delle competenze trasversali, quali la capacità di lavorare in gruppo, di accettare le diversità, di mettere a disposizione le proprie abilità per azioni di tutoraggio in altri contesti educativi

### 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 individuate da questo progetto per contrastare la dispersione scolastica e favorire l'inclusione di alunni con bisogni educativi speciali differiscono per i diversi moduli. Essenzialmente verranno utilizzati ambienti adatti alle attività polisportive, anche da parte di società sportive del territorio, spazi e luoghi a ciò preposti: palestra, spazi esterni, campo sportivo. Per le attività di potenziamento delle competenze di base saranno sfruttate le aule fornite di LIM (scuola primaria e secondaria) e l'aula multimediale, nonché il laboratorio informatico creato con i finanziamenti PON "Ambienti multimediali" dove gli alunni potranno interagire durante le attività proposte grazie a device mobili. Ogni modulo utilizzerà linguaggi complementari a quello verbale. Verranno in oltre utilizzate le biblioteche presenti sul territorio.



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il Progetto, attraverso l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico, intende offrire agli alunni e alle famiglie un punto di riferimento in cui poter esprimere la propria identità e rafforzare i rapporti relazionali. L'apertura della scuola sarà garantita in periodi e orari differenti secondo i vari moduli. Per i moduli pomeridiani della scuola secondaria di I° (musica strumentale, innovazione digitale) l'apertura è garantita con il personale Ata in servizio e con la convenzione comune-scuola nell'ambito del progetto Scuola Aperta già attivato dall'anno 2015-2016. Per i moduli da attivare a settembre sia nella primaria che secondaria, i plessi indicati saranno aperti grazie alla presenza del personale scolastico Ata già in servizio. Per i moduli da attivare a luglio per educazione motoria e sport, le strutture indicate saranno aperte grazie al personale scolastico Ata in servizio e la collaborazione con il Comune per l'utilizzo di altre strutture e spazi del territorio ad integrazione e ampliamento delle attività dei moduli.

**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)

Per l'attuazione del progetto si intendono adottare metodologie che favoriscano l'inclusione, l'integrazione di alunni con Bisogni educativi specifici attraverso una didattica personalizzata, coinvolgente e tale da favorire una cultura aperta alle innovazioni tecnologiche e alle strumentazioni in uso nella scuola, derivanti dai finanziamenti europei e dalle donazioni dei genitori. Naturalmente ogni modulo terrà conto dell'età degli alunni a cui è indirizzato e verranno privilegiate attività laboratoriali dove la costruzione delle conoscenze passerà attraverso il coinvolgimento attivo dei ragazzi. Pertanto, saranno privilegiate le collaborazioni tra pari realizzate attraverso azioni di tutoring, cooperative learning, learning by doing

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I moduli indicati nella proposta progettuale si pongono come obiettivo specifico la riduzione del fallimento formativo precoce e la prevenzione della dispersione scolastica tramite interventi di sostegno a tutti quegli alunni che presentano particolari fragilità dal punto di vista fisico e/o psichico, o che comunque manifestano difficoltà di inserimento nella scuola e nel territorio in cui vivono. Al fine di contribuire al raggiungimento dei suddetti obiettivi e di consentire una formazione culturale più ampia, ivi compresa un'educazione civica degli alunni, i moduli con le loro azioni si collegano e costituiscono un'integrazione dei progetti inseriti nel PTOF dell'Istituto:

1. progetto inclusione (che racchiude: progetto dislessia, progetto Handicap, progetto alfabetizzazione, progetto centro Ascolto, scuola aperta gestito dalle agenzie territoriali);
2. progetto gioco-sport;
3. progetto musicoterapia;
4. progetto ed. alla legalità;
5. progetto di recupero motivazionale (arte e musica);
6. progetto innovazione tecnologica;
7. progetto musica-teatro;
8. progetto biblioteche scolastiche;
9. progetto ambiente.

### **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 nostro Istituto si è sempre avvalso della collaborazione dell'Ente locale Comune di Signa e delle Associazioni presenti sul territorio. Intense sono le collaborazioni con il Comune per attivare percorsi che possano potenziare le abilità di base degli alunni, ma anche per riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio socio-economico intervenendo in modo mirato su alunni con difficoltà e bisogni specifici. In particolare l'Amministrazione comunale si attiva nel garantire il servizio mensa, i trasporti, la gestione degli immobili adibiti ad uso scolastico e contribuisce ad ampliare l'offerta formativa per offrire la possibilità agli alunni di accedere ad iniziative da svolgere in orario extrascolastico. Azioni di rinforzo delle competenze di base sono fornite dalle agenzie socio-culturali presenti nel territorio che, con attività extrascolastiche (azioni di tutoraggio, attività teatrali e di sostegno nei compiti), offrono la possibilità di ampliare i percorsi curriculari e rappresentano un elemento di continuità con l'azione educativa intrapresa dal personale che opera nella Scuola. Un legame forte tra le componenti Scuola-Genitori-Alunni è rappresentato dall'attivazione di uno sportello Centro Ascolto presso l'Istituto, che garantisce un servizio di ascolto per venire incontro ai bisogni di genitori, alunni e docenti della scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria, che avvertano la necessità di un sostegno psicologico durante l'anno scolastico.



### Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto si propone di indicare l'Istituto Comprensivo come un luogo di aggregazione formativa, allo scopo di contrastare il disagio sociale presente nel territorio e di strutturare la scuola come centro permanente di istruzione, di educazione e di formazione, con apertura anche in orario extrascolastico ed in periodo estivo. Si propone, inoltre, di coinvolgere i genitori, più di quanto già non faccia, nel percorso educativo-didattico che accompagna l'alunno nell'età scolare.

### Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I risultati attesi si possono così sintetizzare: diminuzione dei livelli di dispersione scolastica cambiamento nel comportamento degli alunni riguardo alle assenze e/o ai problemi disciplinari acquisizione della motivazione allo studio acquisizione della capacità di operare scelte responsabili e consapevoli integrazione socio- culturale più ampia di alunni e genitori

## 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
GIOCO SPORT	Sì		51	<a href="http://www.icsigna.gov.it/Download/generico/37e9d132-7821-422d-bf77-c176a6bb170a.pdf">http://www.icsigna.gov.it/Download/generico/37e9d132-7821-422d-bf77-c176a6bb170a.pdf</a>
INCLUSIONE	Sì		55	<a href="http://www.icsigna.gov.it/Download/generico/9eff4add-3625-408f-88ba-a80214d81c4c.pdf">http://www.icsigna.gov.it/Download/generico/9eff4add-3625-408f-88ba-a80214d81c4c.pdf</a>
Innovazione tecnologica	Sì		53	<a href="http://www.icsigna.gov.it/Download/generico/c764ba06-b4fc-4150-8df1-52584d5a8e86.pdf">http://www.icsigna.gov.it/Download/generico/c764ba06-b4fc-4150-8df1-52584d5a8e86.pdf</a>
POTENZIAMENTO DEGLI APPRENDIMENTI E VALORIZZAZIONE DEL MERITO	Sì		58	<a href="http://www.icsigna.gov.it/Download/generico/3941a932-6229-476b-87e5-5a7f7bf699c5.pdf">http://www.icsigna.gov.it/Download/generico/3941a932-6229-476b-87e5-5a7f7bf699c5.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio





Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Gestione attività inerenti al progetto e condivisione spazi adibiti al progetto	1	COMUNE DI SIGNA			Sì

Nessuna collaborazione inserita.

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Tutti per uno	€ 7.082,00
Sport in gioco	€ 7.082,00
Crescere in ..... musica	€ 5.082,00
Dal computer al coding	€ 5.082,00
A spasso nella conoscenza	€ 5.082,00
Siamo tutti scienziati e artisti	€ 5.082,00
Italiano...insieme	€ 5.082,00
Italiano in gioco	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.656,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: Tutti per uno**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Tutti per uno



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>Finalità:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare il corpo per esprimersi, comunicare, giocare;</li> <li>• comprende il valore del gioco e il senso delle regole;</li> <li>• cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente in una competizione;</li> <li>• riconosce il valore della corporeità e del movimento come fonte di benessere.</li> </ul> <p><b>Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione:</b> Avere cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita assimilando il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.</p> <p><b>Obiettivi cognitivi ed operativi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relazionarsi con gli altri attraverso giochi competitivi e cooperativi.</li> <li>• Partecipare ad attività motorie e giochi sportivi rispettando le regole.</li> <li>• Favorire la crescita dell'autostima e migliorare i rapporti inter- personali.</li> <li>• Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</li> </ul> <p><b>Attività previste:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esecuzione di giochi a squadre.</li> <li>• Attività individuali e collettive sia per sviluppare e padroneggiare gli schemi motori, combinabili in forme sempre più complesse, sia per gestire situazioni di gioco mettendo in atto comportamenti collaborativi.</li> <li>• Prove di movimento e di coordinazione motoria: percorsi, gare, staffette.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>17/07/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>28/07/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Educazione motoria; sport; gioco didattico</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>FIMM82201P</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>
<p><b>Distribuzione ore per modalità didattica</b></p>	<p>30 - Campo scuola</p>



<b>Target</b>	<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>
---------------	--

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Tutti per uno

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 €
Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: Sport in gioco**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Sport in gioco
----------------------	----------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>Finalità:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare il corpo per esprimersi, comunicare, giocare;</li> <li>• comprende il valore del gioco e il senso delle regole;</li> <li>• cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente in una competizione;</li> <li>• riconosce il valore della corporeità e del movimento come fonte di benessere.</li> </ul> <p><b>Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione:</b> Avere cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita assimilando il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.</p> <p><b>Obiettivi cognitivi ed operativi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relazionarsi con gli altri attraverso giochi competitivi e cooperativi.</li> <li>• Partecipare ad attività motorie e giochi sportivi rispettando le regole.</li> <li>• Favorire la crescita dell'autostima e migliorare i rapporti inter- personali.</li> <li>• Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</li> </ul> <p><b>Attività previste:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esecuzione di giochi pre-sportivi a piccoli gruppi o a squadre per migliorare la confidenza con la palla.</li> <li>• Attività individuali e collettive sia per sviluppare e padroneggiare gli schemi motori, combinabili in forme sempre più complesse, sia per gestire situazioni di gioco mettendo in atto comportamenti collaborativi.</li> <li>• Prove di rapidità/velocità di movimento e di coordinazione motoria: percorsi, gare, staffette.</li> <li>• Esercizi e giochi che presuppongono attenzione e concentrazione.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>03/07/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>14/07/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Educazione motoria; sport; gioco didattico</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>FIEE82201Q</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>
<p><b>Distribuzione ore per modalità didattica</b></p>	<p>30 - Campo scuola</p>



**Target**

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: Sport in gioco**

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					7.082,00 €

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Musica strumentale; canto corale**

**Titolo: Crescere in ..... musica**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Crescere in ..... musica



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>La Musica nelle scuole come strumento di inclusione</p> <p>Struttura dell'attività :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fruitori : 20 ragazzi di scuola secondaria di primo grado</li> <li>- Durata: 30 ore suddivise in 20 moduli di 1,5 ore</li> </ul> <p>Tipologia attività : Musica Strumentale d'assieme</p> <p>Obiettivi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sviluppare le capacità di fare musica, promuovendo il coinvolgimento attivo e potenziando l'intelligenza musicale individuale e di gruppo.</li> <li>2. Facilitare le capacità di comunicazione, espressione e ascolto.</li> <li>3. Rafforzare la socializzazione e il senso di responsabilità in un clima cooperativo.</li> </ol> <p>Programma in sintesi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- indurre la conoscenza, tramite l'uso di metodologie flessibili e innovative, delle tecniche di base per utilizzare uno strumento musicale a suono determinato e indeterminato.</li> <li>-Attività di esecuzione di partiture utilizzando strumenti musicali eterogenei anche autocostruiti.</li> <li>-Esecuzioni collettive di brani d'assieme tratti da un repertorio musicale adeguato alle esigenze espressive dei fruitori.</li> <li>-Attività creativo -espressive d'assieme basate sull'improvvisazione in cui tutti i componenti del gruppo possano apportare un personale contributo.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>01/02/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>10/05/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Musica strumentale; canto corale</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>FIMM82201P</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>
<p><b>Distribuzione ore per modalità didattica</b></p>	<p>30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo</p>



**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 bisognosi di azioni di orientamento

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Crescere in ..... musica**

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: Dal computer al coding**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Dal computer al coding



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>Finalità</b></p> <p>-Fornire agli studenti sufficiente familiarità con gli strumenti informatici di base, per metterli in grado di approfondirne la conoscenza in modo autonomo e/o di utilizzarli in pratica su problemi che dovranno affrontare in ambito scolastico -diffondere il pensiero computazionale.</p> <p><b>Alunni coinvolti</b></p> <p>Alunni delle classi prime e seconde della Scuola Secondaria</p> <p><b>Descrizione del corso</b></p> <p>Questo modulo verrà proposto in seno al corso di Potenziamento informatico per quegli alunni che necessitano, oltre che di potenziare le competenze informatiche , anche di sviluppare capacità logiche. Imparando a programmare si acquisiscono competenze per costruire storie interattive, animazioni, simulazioni, videogiochi. Lo sviluppo del pensiero computazionale fornisce un apparato concettuale che permette di riflettere su e/o modellare una costruzione intessendo un rapporto tra un progetto e la sua realizzazione. La costruzione di questa capacità può contribuire a favorire lo sviluppo di elementi di progettualità anche in ambiti disciplinari diversi da quello informatico. Coding e pensiero computazionale possono contribuire ad apprendere strategie di: risoluzione di problemi, progettazione e comunicazione. Il modulo è suddiviso in due parti : una prima parte di informatica di base , durante la quale verranno indirizzati verso la conoscenza dei principali strumenti di Office (word, excel, power point) e sull'uso corretto della rete. Lavoreranno a coppie nell'aula di informatica e produrranno materiale relativo agli argomenti trattati. Nella seconda fase verrà presentato Scratch , un linguaggio di programmazione free con un'interfaccia grafica di facile intuizione, che permette di creare giochi, storie interattive e animazioni, e condividerle sul web. Gli alunni lavoreranno , nella nuova aula multimediale, a piccoli gruppi per creare giochi didattici interattivi o animazioni.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>30/01/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>15/05/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Innovazione didattica e digitale</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>FIMM82201P</p>





<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Laboratori con produzione di lavori individuali
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Dal computer al coding

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: A spasso nella conoscenza**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	A spasso nella conoscenza
----------------------	---------------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Finalita': Dedicare maggior tempo ad alcune discipline che prevedono un approccio laboratoriale in modo da incrementare la fiducia in se stessi degli alunni e aumentare le probabilità di successo scolastico.</p> <p>Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità;</li> <li>• Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni a partire dall'esperienza;</li> <li>• Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti</li> </ul> <p>Obiettivi cognitivi ed operativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare la progettualità di gruppo;</li> <li>• Ampliare le conoscenze nell'ambito della comunicazione verbale e non;</li> <li>• Utilizzare le diverse forme di linguaggio, verbale e non, in modo consapevole;</li> <li>• Utilizzare il linguaggio corporeo per esprimersi e comunicare;</li> <li>• Ascoltare, comprendere e interpretare gli stimoli provenienti dal mondo esterno;</li> <li>• Acquisire i mezzi per "leggere" e interpretare la realtà circostante;</li> <li>• Comprendere le modificazioni a cui è soggetta la realtà circostante;</li> <li>• Sviluppare la consapevolezza di appartenere ad un sistema naturale e antropico;</li> <li>• Conoscere l'ambiente naturale e socio-economico-culturale;</li> <li>• Adeguare i propri comportamenti per uno sviluppo ecosostenibile;</li> <li>• Valorizzare e pubblicizzare il territorio.</li> </ul> <p>Attività previste:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esperimenti sullo sviluppo delle piante;</li> <li>• Attività laboratoriali manuali legate alla programmazione di storia della classe;</li> <li>• Attività espressivo motorie per lo sviluppo di linguaggi verbali e non.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>12/01/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>25/05/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>FIEE82201Q</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>23 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	Altro ( specificare, campo testo) Gruppo classe con tempo scuola a 27 ore

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: A spasso nella conoscenza

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: Siamo tutti scienziati e artisti**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Siamo tutti scienziati e artisti
----------------------	----------------------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Finalita': Dedicare maggior tempo ad alcune discipline che prevedono un approccio laboratoriale in modo da incrementare la fiducia in se stessi degli alunni e aumentare le probabilità di successo scolastico.</p> <p>Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità;</li> <li>• Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni a partire dall'esperienza;</li> <li>• Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti</li> </ul> <p>Obiettivi cognitivi ed operativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare la progettualità di gruppo;</li> <li>• Ampliare le conoscenze nell'ambito della comunicazione verbale e non;</li> <li>• Utilizzare le diverse forme di linguaggio, verbale e non, in modo consapevole</li> <li>• Ascoltare, comprendere e interpretare gli stimoli provenienti dal mondo esterno;</li> <li>• Acquisire i mezzi per "leggere" e interpretare la realtà circostante;</li> <li>• Comprendere le modificazioni a cui è soggetta la realtà circostante;</li> <li>• Sviluppare la consapevolezza di appartenere ad un sistema naturale e antropico;</li> <li>• Conoscere l'ambiente naturale e socio-economico-culturale;</li> <li>• Adeguare i propri comportamenti per uno sviluppo ecosostenibile;</li> <li>• Valorizzare e pubblicizzare il territorio.</li> </ul> <p>Attività previste:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esperimenti sugli stati della materia e sui 4 elementi;</li> <li>• Attività laboratoriali manuali legate alla programmazione di storia della classe;</li> <li>• Attività espressivo motorie per lo sviluppo di linguaggi verbali e non.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>11/01/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>24/05/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>FIEE82201Q</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>22 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	Altro ( specificare, campo testo) Gruppo classe tempo scuola 27 ore

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Siamo tutti scienziati e artisti

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: Italiano...insieme**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Italiano...insieme
----------------------	--------------------



## Descrizione modulo

Il modulo di potenziamento delle competenze di base sulla lingua italiana sarà articolato in N. 30 ore e si svolgerà presso i locali della Scuola Secondaria di Primo Grado nel mese di settembre.

I destinatari del progetto saranno gli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado caratterizzati da particolari fragilità sotto il profilo didattico e/o relazionale e che non raggiungono i livelli essenziali di apprendimento:

Le attività saranno correlate ai bisogni e alle esigenze avvertite dagli alunni e riguarderanno:

- lo sviluppo della competenza lessicale
- il potenziamento della comprensione di testi
- la lettura di semplici brani con attività di comprensione del testo
- la produzione di elaborati in forma corretta

Sarà privilegiata la modalità del lavoro di gruppo per favorire azioni di tutoraggio e situazioni di cooperative learning e learning by doing.

Obiettivi:

- permettere di colmare le lacune pregresse e potenziare le abilità già possedute
- sviluppare e/o consolidare le abilità trasversali di base
- migliorare le capacità intuitive e logiche
- favorire la socializzazione
- acquisire un ordinato metodo di studio
- migliorare i rapporti nel gruppo classe e nella scuola
- migliorare la comunicazione, la relazione ed il confronto fra i docenti
- contrastare la demotivazione e lo scarso impegno nello studio per migliorare il successo formativo.
- Coinvolgere le famiglie nel percorso formativo degli alunni

Risultati attesi:

- miglioramento nei processi di apprendimento attraverso pratiche educativo-didattiche che favoriscano processi di inclusione di tutte le diversità
- creazione di un clima favorevole all'apprendimento
- arricchimento del patrimonio lessicale
- miglioramento nell'esposizione orale e scritta
- rispetto delle diverse identità culturali
- rafforzamento dell'autostima

**Data inizio prevista**

04/09/2017



<b>Data fine prevista</b>	18/09/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FIMM82201P
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Studio assistito di gruppo
<b>Target</b>	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 bisognosi di azioni di orientamento

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano...insieme

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: Italiano in gioco**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Italiano in gioco
----------------------	-------------------



**Descrizione modulo**

**FINALITÀ':**

Sviluppare capacità di ascolto, comprensione e produzione orale dell'italiano L2, per poter comunicare ed esprimere bisogni immediate, nonché agire in situazioni ricorrenti della vita quotidiana in classe e fuori dalla scuola e per poter interagire con i pari, con l'insegnante e altri adulti conosciuti.

**COMPETENZE DI BASE:** Utilizzare la lingua italiana per i principali scopi comunicativi ed operativi.

**TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:**

- L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.
- Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:**

- Comprendere comandi relativi al proprio corpo per eseguire movimenti;
- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e semplici frasi pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni;
- Collegare suoni e parole ad immagini;
- Riprodurre parole memorizzate, semplici canzoni rime e filastrocche;
- Salutare e rispondere ai saluti, presentarsi, dare e chiedere informazioni sul proprio nome, l'età e preferenze relative agli animali e colori.

**ATTIVITÀ':**

- Accoppiamento immagine-parole, parole-movimenti del corpo;
- Brevi descrizioni dell'insegnante e dei compagni;
- Descrizione e brevi monologhi;
- Drammatizzazione, dialogo e role play (con marionette a dita e burattini).

**Data inizio prevista**

04/09/2017

**Data fine prevista**

13/09/2017

**Tipo Modulo**

Potenziamento delle competenze di base

**Sedi dove è previsto il modulo**

FIEE82201Q

**Numero destinatari**

20 Allievi (Primaria primo ciclo)  
0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)





<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi
<b>Target</b>	Altro ( specificare, campo testo) Alunni Bes Linguistici liv. A1 segnalati al termine della scuola dell'infanzia e alunni liv. A1 scuola primaria.

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano in gioco

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 23138)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 44.656,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 45.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	13
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	08/11/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	900
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	11/11/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	11/11/2016 16:06:26

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Tutti per uno</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Sport in gioco</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>Crescere in ..... musica</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Dal computer al coding</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>A spasso nella conoscenza</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Siamo tutti scienziati e artisti</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Italiano...insieme</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Italiano in gioco</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "OPPORT-UNITI"</b>	<b>€ 44.656,00</b>	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 44.656,00</b>	<b>€ 45.000,00</b>