



Candidatura N. 42911 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	LEONARDO DA VINCI
Codice meccanografico	RMIC898002
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DOUHET 6
Provincia	RM
Comune	Guidonia Montecelio
CAP	00012
Telefono	0774342850
E-mail	RMIC898002@istruzione.it
Sito web	http://icleonardodavinciguidonia.gov.it/
Numero alunni	1205
Plessi	RMAA89801V - VIA VERDI RMAA898031 - VIA BADEN POWELL RMAA898053 - VIA CAMAROTTA RMEE898014 - LEONARDO DA VINCI RMMM898013 - LEONARDO DA VINCI GUIDONIA



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario) anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 42911 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	English mind	€ 5.082,00
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	Momenti di.....Scoperta!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 10.164,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Scienze	Oper-azione scientifica	€ 5.082,00
Scienze	Esperienze di progett-azione: coding e robotica	€ 5.082,00
Lingua straniera	Have fun and improve your English	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Green English	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 20.328,00



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: Pratica-mente

<p>Descrizione progetto</p>	<p>L'intento del progetto è quello di affrontare il tema "ambiente" attraverso un approccio linguistico, ma non nella lingua madre, bensì nella lingua inglese e attraverso un approccio scientifico divertente, mettendo il bambino a contatto con ciò che lo circonda, sollecitandolo ad acquisire conoscenze e competenze della realtà in cui vive. La scelta si è basata sul principio che un percorso educativo-ambientale stimola nel bambino la curiosità, l'interesse ed il piacere di fare, scoprire, esplorare, arricchendo il suo linguaggio con la conoscenza di vocaboli prettamente scientifici oltre che in L2. Il progetto vuole promuovere anche la conquista dei traguardi specifici relativi al campo d'esperienza: i discorsi e le parole. Si vuole proporre un'esperienza formativa di tipo empirico, che rispetti le reali possibilità di apprendimento dei bambini, favorendo lo sviluppo di capacità di comportamenti, e sostenga la maturazione del pensiero ecologico. Si svilupperanno due moduli di 30 ore: uno di L2, l'altro di scienze. In Inglese si offrirà ai bambini una grande varietà di esperienze sensoriali, che forniscono un ambiente naturale in cui possono assorbire l'accento inglese, fare pratica con le prime parole e ampliare il proprio vocabolario. Questo avviene attraverso il movimento, i giochi e la musica. Si svilupperanno argomenti diversi quali: la terra; il ciclo vitale delle piante e le loro differenze, i frutti e i semi, gli insetti. In scienze si tratterà, oltre che della terra, anche dell'aria, dell'acqua, del fuoco, per concludere con i colori della natura.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Guidonia è una cittadina densamente popolata, ben collegata con Roma, con un ambiente socioculturale abbastanza eterogeneo e un livello culturale nel complesso medio. Le famiglie, che vivono sul territorio, spesso provengono da Roma o dalle zone limitrofe e anche da diverse regioni d'Italia; sono quasi tutti pendolari e spesso sono insoddisfatti dei servizi presenti in loco. Le attività industriali, che caratterizzano tradizionalmente il nostro territorio, sono il vicino cementificio e le cave di travertino; vi sono poi delle piccole e medie realtà industriali sulla vicina via Tiburtina, comunque la maggior parte degli abitanti del territorio lavora nel pubblico impiego. Nella popolazione prevalgono i militari del vicino aeroporto e le categorie impiegate; seguono i commercianti ed i liberi professionisti. Il background familiare registrato è medio. La scuola dell'infanzia raccoglie alunni anche al di fuori del bacino di utenza assegnato all'istituto, pertanto la richiesta spesso rimane inevasa con una lunga lista d'attesa. Sono presenti molti alunni figli di stranieri ma, nati in Italia, o stranieri, di nazionalità soprattutto rumena, alcuni alunni diversamente abili, e vari con situazioni socio-culturali difficili. Nella scuola sono presenti altresì diversi bambini provenienti dalle 5 case famiglia del territorio, spesso con situazioni complesse, per cui è necessario un processo di inclusività peculiare.



Obiettivi del progetto

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

- Potenziare e consolidare in modo trasversale le competenze linguistico-comunicative di italiano e nella lingua comunitaria;
- migliorare le competenze chiave degli allievi mediante l'utilizzo di metodologie e strategie innovative;
- sviluppare competenze tecnologiche mediante l'ausilio di software, app e dispositivi informatici;
- utilizzare una didattica laboratoriale, innovativa e creativa che sfrutti l'approccio del learning by doing, creando un punto d'incontro tra sapere e saper fare;
- conoscere l'ambiente e le problematiche di tipo scientifico ad esso connesse e attivarsi per trovare soluzioni;
- sviluppare le capacità del bambino di scoprire la natura e il proprio territorio attraverso un approccio "scopro-conosco-imparo";
- sviluppare la capacità di risolvere problemi in situazioni quotidiane;
- fornire agli alunni l'opportunità di acquisire una maggiore conoscenza di sé;
- portare gli alunni ad interagire positivamente con gli altri;
- rafforzare i valori che costituiscono il fondamento di ogni civile convivenza;
- sviluppare creatività e manualità;
- sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine;
- sviluppare la conoscenza dei cinque sensi;
- comunicare le proprie emozioni;
- condividere momenti di gioco e di attività;
- saper ricostruire verbalmente la sequenza di un'esperienza, un'azione, un fatto;
- sperimentare tecniche, strumenti e modalità pittorico-manipolative di vario tipo.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

Il progetto è indirizzato a 25 alunni di cinque anni della scuola dell'infanzia, per modulo. La scelta si è basata sulla necessità e priorità ad agire, per migliorare le competenze di base degli alunni che dovranno iscriversi l'anno prossimo alla scuola primaria, aumentando il numero dei livelli medio alti. Inoltre si vuole garantire l'opportunità alle classi più disagiate di acquisire un livello di conoscenze, abilità e competenze di base adeguato. Si è deciso di privilegiare i bambini che hanno mostrato difficoltà di diversa tipologia, o appartenenti a categorie socio economiche medio-basse, che vedono inficiato il loro rendimento e i loro livelli di coinvolgimento, interesse ed autostima. Per individuare gli alunni destinatari si fa riferimento alle schede di rilevazione dei docenti delle diverse sezioni, alle indicazioni degli esperti coinvolti o alle problematiche indicate dai genitori dei bambini. Si è scelto di puntare su un approccio scientifico perché gli argomenti sono più congeniali alla tipologia di alunni scelti e più accattivanti. Si è valutato inoltre che la fascia di età dei cinque anni è la più idonea per coinvolgere i bambini in attività di ricerca, conoscenza e sperimentazione. La lingua inglese è stata individuata per gli stessi motivi e per l'interesse mostrato durante il progetto di L2, effettuato durante questo anno scolastico, come prima forma di alfabetizzazione alla lingua comunitaria.



Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Il progetto sarà attuato nel periodo compreso tra il 4 e il 9 settembre, dal lunedì al sabato precedenti l'inizio dell'anno scolastico. Nell'eventualità in cui fosse impossibile attuarlo, si posticipa al successivo anno scolastico, con le stesse modalità. Tale scelta scaturisce dall'intenzione di coinvolgere tutti i gradi di istruzione, comprese le classi a tempo pieno; per questo, le attività si svolgeranno in orari in cui la scuola è chiusa. Ciascun incontro sarà della durata di cinque ore, dedicate ad attività che si svolgeranno sia all'interno che all'esterno dell'Istituto. L'obiettivo generale che il progetto mira a perseguire è infatti quello di valorizzare al massimo le risorse e le strutture presenti nell'istituto, mediante una stretta alleanza con il territorio in cui opera. Al fine di sostenere gli studenti e le famiglie nel recupero delle difficoltà e ridurre i tempi di tale recupero, l'istituto vuole proporre un'attività innovativa per tale ordine scolastico attraverso esperienze particolari che sviluppino i campi di esperienza degli alunni, favorendo la maturazione dell'identità individuale e sociale di ciascuno sotto il profilo corporeo, intellettuale, psicologico rendendolo più sicuro di sé, fiducioso nelle proprie capacità, motivato, curioso e capace di esprimere sentimenti ed emozioni.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Per l'attuazione del progetto l'Istituto intende avviare un partenariato e/o una collaborazione con enti e/o associazioni che operino nel settore educativo e che prestino consulenza per la progettazione di attività coerenti con gli avvisi ministeriali. L'obiettivo è quello di creare un'alleanza strategica basata su partner differenti, che siano in grado di produrre risultati pertinenti e di qualità. È fondamentale, dunque, individuare le tipologie di partenariato che meglio rispondono agli obiettivi e alle esigenze del progetto presentato dall'Istituto. Lo scopo di tali partenariati è quello di stimolare la crescita delle abilità, delle competenze e modernizzare le pratiche educative nel settore della formazione. Particolare attenzione è rivolta ad alleanze in grado di garantire lo sviluppo di competenze di base trasversali come le abilità digitali e il multilinguismo, attraverso azioni educative innovative, tecnologiche e basate sull'apprendimento CLIL. Affinché le collaborazioni attivate possano risultare efficienti, è necessaria una attenta verifica del piano di lavoro, una chiara definizione dei ruoli tra i partner e/o i collaboratori e una buona comunicazione all'interno della cooperazione tra i soggetti coinvolti.



Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

Il progetto prevede un percorso di attività e proposte organizzate in incontri di esplorazione, scoperta e conoscenza degli ambienti naturali attraverso:

1. un approccio scientifico;
2. un approccio conoscitivo e di scoperta;
3. un approccio narrativo e di ascolto;
4. un approccio creativo costruttivo;
5. un approccio ludico corporeo. Utilizzo di APP su Tablet o PC per imparare giocando in modo interattivo;
6. Flash Cards create con il disegno digitale che contribuiranno a potenziare l'apprendimento e perseguire l'obiettivo finale;
7. Approccio alle nuove tecnologie (uso del computer);
8. Conoscenza degli elementi che costituiscono il computer.

Lo scopo è favorire relazioni positive tra bambini, cooperare per costruire insieme, conoscere caratteristiche, aspetti, elementi ambientali, sviluppare la creatività ecc.

Saranno predisposte alcune zone per l'ascolto, la conversazione e la manipolazione dei materiali al fine di sperimentare, in maniera autonoma, i materiali predisposti per l'osservazione interagendo verbalmente in modo spontaneo. Il progetto utilizza anche una **didattica innovativa** basata sull'uso delle **TIC** (LIM, software, app ...).



Coerenza con l'offerta formativa

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

L'istituto ha fruito di precedenti progetti PNSD e PON-FESR che lo hanno dotato di una rete W-LAN e di ambienti digitali quali: una classe 2.0, il "Laboratorio delle idee Leonardo 3.0" e l'"Atelier didattica web", non ancora presente nel PTOF perchè approvato dopo la revisione. Tali progetti sono in accordo con le priorità dell'Istituto: sviluppo delle competenze chiave e di cittadinanza, in particolare quelle sociali, tecnologiche e di metodo di studio. Nel PTOF sono presenti progetti di arricchimento dell'offerta formativa, che privilegiano modalità innovative di apprendimento con l'utilizzo di nuove tecnologie, con la partecipazione attiva dello studente secondo i principi della laboratorialità in particolare: "Il T@blet in classe", biblioteca digitale, progetti di recupero-potenziamento-consolidamento, progetti Play and learn ,Trinity college London e Multimedivideo. Il progetto che si vuole presentare, quindi, risponde, pienamente alle finalità e agli obiettivi del P.T.O.F. che sono stati studiati in base alle valutazioni del PdM, e permette il potenziamento dell'area scientifica e delle lingue straniere. Si utilizzeranno supporti audio per le attività di speaking e listening in L2, strumenti tecnologici e piattaforme online per l'approfondimento e la rielaborazione personale e collettiva delle tematiche affrontate e il potenziamento di quelle competenze di base trasversali, fondamentali per il raggiungimento di capacità di scelta e di orientamento autonomo e originale.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Sul piano didattico si intende sperimentare un percorso di tipo integrato, che promuove l'esplorazione e la scoperta del territorio attraverso l'immersione nel contesto e l'attivazione del "fare" e del "dire", assunti come canali privilegiati di coinvolgimento, di potenziamento delle capacità di base e di apprendimento. Un ambiente inclusivo tende a rimuovere gli ostacoli che impediscono alla persona la piena partecipazione alla vita sociale, didattico-educativa della scuola. Includere per noi vuol dire dare le stesse opportunità di partecipare, fornendo il proprio e personale contributo. La scuola inclusiva valorizza, dà spazio, costruisce risorse. La sfida dell'inclusione chiama tutti i protagonisti della vita scolastica, in particolar modo alunni con svantaggio socio-economico, linguistico e culturale. L'integrazione (delle famiglie immigrate) nel contesto sociale può avvenire in svariate modalità e grazie all'azione di diversi servizi pubblici: fra questi la scuola riveste sicuramente un ruolo di prim'ordine, perché è, per eccellenza, il luogo della socializzazione dei bambini e deve creare un clima relazionale che, attento alla qualità delle strategie comunicative, promuova una scuola del benessere. La scuola deve essere altresì efficace, dove il processo di insegnamento-apprendimento risulti dinamico, con una crescita nella situazione relazionale, psicologica, sociale e cognitiva di tutti i componenti del gruppo educativo.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola LEONARDO DA VINCI
(RMIC898002)

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.

L'azione valutativa ha come finalità quella di permettere alla scuola di attuare una serie di interventi che incidano sugli elementi di contesto scolastico, al fine di supportare interventi formativi rispondenti alle esigenze e ai bisogni dei discenti, dando vita ad apprendimenti efficaci. I genitori degli alunni destinatari dei moduli verranno sottoposti ad una serie di questionari in ingresso e in uscita che valuteranno il gradimento del modulo. I dati ottenuti serviranno a consolidare e/o ad aggiustare il percorso delle attività affinché i docenti possano ottenere il massimo risultato dagli allievi coinvolti. Il risultato, l'efficacia dell'intervento, sarà infine valutato con il confronto dei prodotti multimediali realizzati sia in sede scolastica che con la loro pubblicazione su internet, in modo da coinvolgere una più ampia compagine. Infine si prevede di effettuare una valutazione degli esiti, a giugno, con le attività propedeutiche alla classe prima della scuola primaria e a settembre con le prove di ingresso svolte dalle varie classi della primaria, al fine di constatare l'incremento reale e la ricaduta sull'andamento curricolare e sociale.



Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Le prospettive di scalabilità nel tempo verranno raggiunte attraverso le seguenti azioni:

- identificazione di strategie di accompagnamento, con la collaborazione di enti e associazioni coinvolte a titolo gratuito nel progetto, che metteranno a disposizione esperti a sostegno dei docenti tutor;
- documentazione dei diversi percorsi didattici attivati per renderli fruibili come *best practise* all'interno e all'esterno dell'istituto;
- creazione di una comunità di docenti e studenti, tramite la valorizzazione online delle attività e del loro impatto sul contesto territoriale;
- monitoraggio delle attività;
- analisi delle ricadute e dei risultati di lungo periodo, che potrebbero essere raggiunti grazie alle attività previste nel progetto;
- valutazione finale dei risultati didattici e di quelli di processo.

Gli esperti coinvolti verranno seguiti da vicino dai tutor scolastici, i quali, attraverso l'osservazione delle metodologie adottate, potranno riproporre percorsi e strategie sperimentate durante le ore curricolari o in progetti analoghi, di cui siano loro stessi i responsabili.

Per tale motivo le *best practise* saranno documentate e divulgate all'interno dell'istituto, creando anche momenti di diffusione delle esperienze prodotte che permettano la replicabilità delle stesse in contesti diversi dall'istituto.

Gli strumenti privilegiati saranno i materiali prodotti dagli stessi allievi, reportage fotografici e pagine web.



Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

La fase iniziale prevede il coinvolgimento dei genitori mediante la somministrazione di un questionario, al fine di rilevare l'interesse e le aspettative degli stessi, in merito alle tematiche da sviluppare e progettare, per predisporre attività altamente motivanti e stimolanti. La selezione dei destinatari sarà effettuata mediante una graduatoria, stilata tenendo conto, sia delle situazioni di svantaggio socio-economico, individuate dai dati rilevati in ingresso nella scuola dell'infanzia e nel corso degli anni di frequenza, sia dalle difficoltà riscontrate dagli alunni nell'apprendimento. Si farà riferimento agli alunni con disturbi del linguaggio, emotivo-emozionali, di concentrazione e attenzione, ma anche a studenti per i quali sono state riscontrate, dalle insegnanti di classe, difficoltà nel processo conoscitivo durante il loro percorso scolastico. I genitori saranno coinvolti attraverso le componenti di rappresentanza negli organi collegiali, per indirizzare eventuali interventi integrativi del progetto. Gli intenti progettuali, come i materiali prodotti, saranno resi disponibili attraverso la pubblicazione sul sito della scuola.

Si prevede, a conclusione del progetto, di organizzare momenti di condivisione e attività di presentazione dei materiali prodotti ai quali i genitori saranno chiamati a prendere parte attiva.

Al termine del progetto sarà predisposto un questionario di feedback e di gradimento da somministrare ai genitori degli studenti.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Play and Learn	Pag. 69 par. 3.2.2	http://bit.ly/2qe4fMN
Trinity College London	Pag. 56 Par. 3.2.1	http://bit.ly/2qe4fMN

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All ego to
Collaborazione gratuita sotto forma di consulenza per la realizzazione delle proposte progettuali.	1	Ente Parco Monti Lucretili	Dichiarazione di intenti	2247 Cat.13 LL2	15/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
English mind	€ 5.082,00
Momenti di.....Scoperta!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 10.164,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue
Titolo: English mind

Dettagli modulo

Titolo modulo	
English mind	



**Descrizione
modulo**

Il progetto prevede un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'allievo sviluppa le abilità di ascolto, comprensione e prime semplici espressioni nella lingua straniera. Si offrirà ai bambini una grande varietà di esperienze sensoriali, che forniscano un ambiente naturale in cui possano assorbire l'accento inglese, fare pratica con le prime parole e ampliare il proprio vocabolario su argomenti diversi da quelli comunemente in uso nelle programmazioni didattiche. Questo avverrà attraverso il movimento, i giochi e la musica. Gli alunni saranno stimolati a mettere in pratica quanto appreso in situazioni di vita reale, favorendo l'acquisizione di competenze nell'uso dell'inglese orale. Si accosterà i piccoli al gusto di esplorare e di scoprire l'ambiente utilizzando i cinque sensi, affinando in essi abilità ed atteggiamenti di tipo scientifico come: la curiosità, lo stimolo ad esplorare e il gusto della scoperta in forma complementare con il modulo di scienze. L'approccio con il quale vengono svolte le lezioni si basa sulla gamification, prediligendo l'aspetto ludico nello svolgimento delle varie attività. Gli insegnanti provvederanno a rendere le lezioni dinamiche e creative attraverso giochi e attività mirate all'approfondimento di nozioni già acquisite oppure all'arricchimento del vocabulary. L'approccio con il quale vengono svolte le lezioni si baserà sull'uso di supporti tecnologici e sull'essenziale predilezione dell'aspetto ludico, necessario nei gruppi formati da piccoli e giovani studenti. Lo scopo di questo percorso formativo è quello di fornire competenze e abilità comunicative complementari a quelle tradizionali, creando un'atmosfera allegra e formativa in cui lo studente sia in grado di capire e di interagire negli aspetti della vita quotidiana, utilizzando la lingua inglese in contesti diversificati ed accattivanti. La scelta del progetto nasce proprio dal bisogno di creare delle reali occasioni di uso della lingua inglese come altro mezzo di comunicazione, al fine di potenziarne la competenza comunicativa. Il progetto fornisce un approccio nuovo che avvicina la metodologia usata in questo ordine di scuola alla metodologia CLIL usata nella scuola primaria per l'apprendimento di argomenti scientifici in L2, con lo scopo di favorire la padronanza sia del contenuto scientifico degli argomenti che della lingua inglese. Le esperienze didattiche di questo tipo danno vita ad una progettazione educativa, culturale e metodologica che risponde al meglio alle richieste della società della conoscenza e dell'apprendimento permanente.

OBIETTIVI

- Valorizzare percorsi formativi individualizzati;
- potenziare le capacità degli alunni di esprimersi in inglese in contesti diversi;
- promuovere l'interesse a perseguire nuovi traguardi di competenza;
- potenziare le abilità di interazione orale;
- migliorare la motivazione, l'interesse, l'attenzione degli studenti;
- creare un ambiente naturale di apprendimento attraverso esperienze laboratoriali individuali e/o di gruppo;
- sviluppare le conoscenze lessicali in lingua inglese, in relazione alle tematiche trattate e al livello d'età dei partecipanti;
- maturare un atteggiamento positivo nei confronti della comunicazione in una lingua straniera;
- scoprire l'importanza del sapersi esprimere in un'altra lingua come mezzo di comunicazione e di apertura al mondo.
- manipolare ed utilizzare materiali naturali (acqua, terra, sabbia, semi, bulbi);
- seminare;
- eseguire alcune fasi della coltivazione (preparare il terreno, semina, raccolta);
- imparare ad amare e rispettare l'ambiente naturale;
- confrontare diverse varietà di vegetali;
- cogliere uguaglianze e differenze tra semi, piante ed altri elementi utilizzati;
- misurare, quantificare, ordinare in serie;
- formulare ipotesi su fenomeni osservati;
- confrontare risultati con ipotesi fatte;
- conoscere alcune parti del fiore, pianta e foglia;
- sperimentare ed osservare i fenomeni di trasformazione degli elementi naturali (seme, farine, cibo).



CONTENUTI

Si svilupperanno i seguenti argomenti utilizzando una metodologia CLIL:

- la terra;
- il ciclo vitale delle piante e le loro differenze;
- i frutti e i semi;
- gli insetti;

In riferimento agli argomenti citati si introdurrà:

- vocabolario idoneo sui materiali naturali in L2;
- vocabolario adeguato di alcune parti di piante e fiori in L2;
- semplici testi con immagini esplicative in italiano e L2 ;
- espressioni e frasi inerenti le esperienze svolte in italiano e L2.

METODOLOGIE

Il progetto si basa su un approccio attivo e una didattica laboratoriale, centrato principalmente sul gioco. L'aspetto ludico delle attività consente, infatti, di coinvolgere e incrementare le facoltà creative dello studente, rendendo meno faticose e più piacevoli le lezioni. I giochi e le attività utilizzano il cooperative learning e un apprendimento di tipo collaborativo: i bambini, in coppie o in gruppo, apprendono e/o consolidano terminologie e strutture proprie della lingua inglese, potenziando anche la motivazione ad apprendere. Al fine di favorire apprendimenti efficaci, viene utilizzata una didattica innovativa, basata su dispositivi e ausili tecnologici quali:

- APP su Tablet o PC per imparare giocando in modo interattivo;
- flash cards create con il disegno digitale, che contribuiranno a potenziare l'apprendimento e perseguire l'obiettivo finale;
- approccio alle nuove tecnologie (uso del computer);
- conoscenza degli elementi che costituiscono il computer.

Tale scelta permette di porre il discente al centro del processo di acquisizione e di personalizzare e individualizzare gli interventi. Questa metodologia permette di creare un ambiente di apprendimento autentico e un'esposizione alla lingua quasi naturale. L'uso della tecnologia cala l'apprendente in un ambiente cognitivo il più vicino possibile a lui, così da sviluppare competenze linguistico-comunicative in maniera motivante ed efficace.

RISULTATI ATTESI

I risultati attesi, attraverso lo svolgimento delle attività proposte, mirano al miglioramento delle competenze di base degli studenti partecipanti e possono riassumersi nei seguenti punti:

- aumento di una reale e significativa motivazione all'apprendimento/studio della lingua Inglese come veicolo comunicativo;
- valorizzazione delle competenze linguistiche in L2;
- potenziamento delle competenze espressive, comunicative e creative attraverso una lingua straniera, anche in campo scientifico.

L'impatto educativo e formativo del percorso dovrà inoltre evidenziarsi in termini di una maggior coesione nel gruppo e una maggior consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità espressive, sviluppo delle competenze di cittadinanza attiva, responsabile, solidale e inclusiva;

Da un punto di vista linguistico si prevede l'arricchimento lessicale, il consolidamento di alcune strutture linguistiche e la sensibilizzazione all'ascolto e alla comprensione in L2.

MODALITA' DI VERIFICA

La verifica si baserà su un'osservazione attenta e peculiare, dall'inizio alla fine dell'intervento didattico e si avvarrà di specifiche griglie, elaborate dai docenti e dagli esperti, dove si registreranno i risultati di volta in volta raggiunti dai bambini, in particolare:

1. durante l'intervento didattico (valutazione in itinere) per verificare i livelli cognitivi,



	procedurali ed emotivi acquisiti dai partecipanti ed eventualmente rimodulare le attività o adeguare gli obiettivi stabiliti; 2. alla conclusione dell'intervento didattico (valutazione finale) per valutare il livello di raggiungimento degli obiettivi stabiliti e il grado di motivazione e di interesse degli alunni. Inoltre, per le esperienze di laboratorio saranno considerati anche la partecipazione, l'impegno, il coinvolgimento nella costruzione/realizzazione del lavoro e l'apporto personale.
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	09/09/2017
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	RMAA898031
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: English mind

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

Elenco dei moduli

Modulo: Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)

Titolo: Momenti di.....Scoperta!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Momenti di.....Scoperta!
----------------------	--------------------------



**Descrizione
modulo**

Questo modulo si propone di sviluppare, negli alunni della scuola dell'infanzia, i concetti base in ambito scientifico e promuovere un approccio esperienziale ed attivo nel processo di apprendimento, per potenziare la curiosità e rafforzare la motivazione ad apprendere. Questo lavoro si pone altresì, come obiettivo, di favorire la riduzione di forme di disagio e di differenze di genere nel dedicarsi allo studio delle materie scientifiche. Si vuole far diventare una consuetudine effettuare progetti, divertenti e coinvolgenti, di tipo laboratoriale, che permettano il confronto e la riflessione sin dalla più tenera età, su temi scientifici rendendoli accessibili, accattivanti e più semplici grazie ad esperti del settore e all'uso di metodologie innovative. Gli alunni affronteranno alcuni argomenti relativi ai quattro elementi naturali: aria, acqua, terra, fuoco per concludere con i colori della natura. Le attività svolte si propongono di avvicinare i bambini più piccoli alla scienza sperimentale e porre le basi per sviluppare il pensiero creativo, meta-cognitivo e critico.

Obiettivi

- Avviare all'acquisizione dei linguaggi e dei modi di operare della scienza;
- partecipare ad un esperimento;
- far crescere l'abitudine a porre buone domande, perché possa nascere negli allievi il 'bisogno di conoscere ' e possa stimolare altre domande di come e perché il fenomeno avviene;
- favorire lo sviluppo delle abilità di problem solving nelle scienze sperimentali;
- elaborare semplici spiegazioni e soluzioni;
- collaborare ed offrire il proprio contributo;
- saper applicare le conoscenze e abilità acquisite in situazioni diverse.

Contenuti

ARIA: come rendere l'aria visibile
macchine veloci come il vento
missili a reazione
galleggiare con l'aria
la forza del vento
ACQUA: come si muove l'acqua? Scopriamo la forza di adesione e coesione
galleggia o no?
acqua e sapone
miscugli d'acqua
TERRA: scopriamo i vari tipi di terra
piantumiamo
le stagioni dell'orto: frutto, radice, foglia, fiore.
giochiamo con la sabbia
spezie profumate
FUOCO: giochiamo con il calore
costruiamo candele
alla scoperta della terra attraverso giochi di coding
COLORI DELLA NATURA: pittura in movimento
colori naturali
stampe con le foglie

Metodologie

L'alfabetizzazione scientifica, che alcuni chiamano cultura scientifica, inizia dalla scuola dell'infanzia, quando la curiosità dei bambini e il desiderio di conoscere sono al massimo grado, e si arricchisce con i livelli successivi di studio. Il modello metodologico di riferimento è la 'comunità di ricerca', un gruppo di insegnamento-apprendimento in cui docenti e alunni possono costruire un percorso di ricerca comune attraverso il dialogo. Nella scuola dell'infanzia i concetti unificanti, da conquistare, sono: 'oggetto' e 'proprietà'. Il progetto prevede un'attività concreta, sperimentale, come punto di partenza. Da queste attività nascono anche la curiosità e la richiesta spontanea dei 'perché'. Le modalità di comunicazione devono far uso di



messaggi motori, iconici, musicali, oltre a quelli verbali. Questa varietà di forme sarà utilizzata nella fase successiva alle attività sperimentali. La rappresentazione, generalizzazione, acquisizione di linguaggi simbolici e, in generale, l'astrazione-elaborazione, potranno essere realizzate con vari linguaggi: disegno, mimica, drammatizzazione, giochi di finzione. Anche le mappe iconiche possono essere usate per costruire una sintesi delle attività sperimentali e delle successive ri-elaborazioni, perché esse facilitano la riflessione, l'organizzazione dell'esperienza, fanno emergere i significati e le conoscenze dei bambini, favoriscono lo sviluppo del linguaggio e la socializzazione. Le mappe prodotte saranno un elemento di identificazione e confronto tra i bambini, un'occasione di verbalizzazione, pertanto dovranno essere esposte per far sì che ogni bambino le descriva ai compagni. Nelle diverse attività, gli alunni partono dall'esplorazione di un oggetto o di un fenomeno che stimola la produzione di domande e la riflessione, e attraverso un intenso momento di apprendimento collaborativo, i bambini organizzati in gruppi progettano, sperimentano, discutono argomentando le proprie scelte, raccogliendo e confrontando dati e informazioni raccolte. L'alunno sarà spronato ad aprirsi ai contributi di progettazione e di feedback dei suoi pari co-costruendo la conoscenza propria e collettiva attraverso la condivisione e la contestualizzazione. A tale scopo si utilizzeranno strategie e metodologie Learner Centered quali: l'Apprendimento partecipato, il Think Pair Share, la didattica meta-cognitiva, la metodologia PBL (didattica per problemi), l'approccio IBSE.

Risultati attesi

- Potenziare abilità diverse quali: la curiosità, l'esplorazione, l'osservazione e la manipolazione di dati e informazioni;
- migliorare, attraverso processi laboratoriali di costruzione di significati, l'atteggiamento verso l'ambito scientifico;
- migliorare la capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali;
- migliorare le capacità di esporre in maniera semplice, ma con un lessico adatto;
- favorire il lavoro "pratico" come strumento di costruzione dei processi di socializzazione, integrazione e scambio.

Modalità di verifica e valutazione

La verifica si baserà su un'osservazione attenta e peculiare dall'inizio alla fine dell'intervento didattico e si avvarrà di specifiche griglie, elaborate dai docenti e dagli esperti, dove si registreranno i risultati di volta in volta raggiunti dai bambini, in particolare:

1. durante l'intervento didattico (valutazione in itinere) per verificare i livelli cognitivi, procedurali ed emotivi acquisiti dai partecipanti ed eventualmente rimodulare le attività o adeguare gli obiettivi stabiliti;
2. alla conclusione dell'intervento didattico (valutazione finale) per valutare il livello di raggiungimento degli obiettivi stabiliti e il grado di motivazione e di interesse degli alunni. Inoltre, per le esperienze di laboratorio saranno considerati anche la partecipazione, l'impegno, il coinvolgimento nella costruzione/realizzazione del lavoro e l'apporto personale.

Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	09/09/2017
Tipo Modulo	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
Sedi dove è previsto il modulo	RMAA898053
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30



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 LEONARDO DA VINCI
(RMIC898002)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Momenti di.....Scoperta!

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



Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Laboratori in corso!

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto mira allo sviluppo/consolidamento delle competenze di base in alunni frequentanti le classi quarte della scuola primaria e seconde della scuola secondaria di primo grado. Le discipline riguardano l'area scientifica e la lingua inglese. Tale scelta è scaturita da motivazioni ben precise. La disciplina scientifica, infatti, consente non solo di operare secondo i principi cardine di una didattica attiva, laboratoriale e collaborativa, ma offre anche molteplici occasioni per lo sviluppo e il consolidamento di competenze trasversali. Scopo del progetto è anche quello di fornire ai discenti occasioni per imparare ad imparare, in modo da trasferire le abilità apprese in contesti differenti, stimolando l'interesse e il pensiero divergente. Per tale ragione, nei moduli di lingua inglese, è previsto l'utilizzo del CLIL, il cui principio si fonda sull'insegnamento di una disciplina utilizzando la lingua straniera veicolare. Questo binomio si mostra efficace non solo per l'apprendimento dei contenuti propri della disciplina, ma anche per lo sviluppo e il consolidamento di competenze linguistiche in L2. Il tutto è supportato da una didattica innovativa che sfrutta la tecnologia come ausilio per la costruzione della conoscenza e lo sviluppo di abilità e competenze. I dispositivi informatici vengono implicati sia nella fase conoscitiva e operativa, che nella fase finale in cui è prevista anche la realizzazione di prodotti digitali.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Guidonia è una cittadina densamente popolata, ben collegata con Roma, con un ambiente socioculturale abbastanza eterogeneo e un livello culturale nel complesso medio. Le famiglie, che vivono sul territorio, spesso provengono da Roma o dalle zone limitrofe e anche da diverse regioni d'Italia, sono quasi tutti pendolari e spesso sono insoddisfatti dei servizi presenti in loco. Le attività industriali, che caratterizzano tradizionalmente il nostro territorio sono il vicino cementificio e le cave di travertino; vi sono poi delle piccole e medie realtà industriali sulla vicina via Tiburtina, comunque la maggior parte degli abitanti del territorio lavora nel pubblico impiego. Nella popolazione prevalgono i militari del vicino aeroporto e le categorie impiegate; seguono i commercianti ed i liberi professionisti. Il background familiare registrato è medio sia nella primaria sia nella secondaria di I grado. Non s'intravedono rilevanti fenomeni di bullismo e devianza giovanile, nonostante la presenza di 60 alunni stranieri, di nazionalità soprattutto rumena, ed altrettanti alunni BES (diversamente abili, DSA e con situazioni socio-culturali difficili). Nella scuola sono iscritti anche molti alunni provenienti dalle 5 case famiglia presenti sul territorio, che manifestano spesso problematiche la cui risoluzione richiede interventi prolungati e altamente specializzati.



Obiettivi del progetto

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

- Potenziare e consolidare in modo trasversale le competenze linguistico-comunicative di italiano e nella lingua comunitaria;
- migliorare le competenze chiave degli allievi, mediante l'utilizzo di metodologie e strategie innovative;
- sviluppare competenze tecnologiche mediante l'ausilio di software, app e dispositivi informatici;
- riesaminare il proprio modo di pensare, di rielaborare il sapere e di progettare attraverso l'uso di mezzi informatici;
- ridurre gli svantaggi culturali, economici e sociali di contesto mettendo al centro lo studente e valorizzando gli stili di apprendimento e lo spirito d'iniziativa;
- promuovere curiosità, pensiero divergente e creatività degli studenti;
- sviluppare capacità operative e metacognitive;
- utilizzare una didattica laboratoriale, innovativa e creativa che sfrutti l'approccio del learning by doing creando un punto d'incontro tra sapere e saper fare;
- conoscere l'ambiente e le problematiche di tipo scientifico ad esso connesse;
- sviluppare la capacità di risolvere problemi in situazioni quotidiane;
- valorizzare l'indagine scientifica, anche in relazione alla comprensione e all'uso dei dati, alla capacità di rappresentarli e di valutare il loro impatto nella società;
- fornire agli alunni l'opportunità di acquisire una maggiore conoscenza di sé;
- portare gli alunni ad interagire positivamente con gli altri;
- rafforzare i valori che costituiscono il fondamento di ogni civile convivenza;
- promuovere relazioni interpersonali.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

Il progetto è indirizzato a 25 alunni, per modulo, delle classi quarte della scuola primaria e seconde della scuola secondaria di primo grado. La scelta si è basata sulla necessità e priorità del nostro Istituto ad agire per migliorare i risultati delle prove Invalsi, aumentando il numero degli alunni nei livelli medio alti. Inoltre si vuole garantire l'opportunità alle classi più disagiate di acquisire un livello di conoscenze, abilità e competenze di base adeguato. Si è deciso di privilegiare ragazzi con disturbi specifici dell'apprendimento e Bes di terza fascia che, in maniera diversa, vedono inficiato il loro rendimento scolastico e i loro livelli di coinvolgimento, interesse ed autostima. Al fine di individuare gli alunni destinatari, si fa riferimento alle schede di rilevazione dei dati personali delle prove Invalsi, ai PDP presentati e alle segnalazioni dei docenti di classe.



Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Il progetto sarà attuato dal lunedì al sabato precedenti l'inizio dell'anno scolastico 2017/2018 o 2018/2019 (se impossibilitati a svolgerlo nelle date indicate nei moduli). Tale scelta scaturisce dall'intenzione di coinvolgere tutti i gradi di istruzione, comprese le classi di scuola primaria a tempo pieno. Per non gravare ulteriormente sull'orario dei discenti, infatti, gli incontri verranno fissati in date (sabato compreso) e orari in cui non sono previste le regolari attività didattiche. Ciascun incontro sarà della durata di cinque ore, dedicate ad attività che si svolgeranno sia all'interno che all'esterno dell'istituto. L'obiettivo generale che il progetto mira a perseguire è infatti quello di valorizzare al massimo le risorse e le strutture presenti nell'Istituto, mediante una stretta alleanza con il territorio in cui opera.

Al fine di sostenere gli studenti e le famiglie nel recupero delle difficoltà scolastiche, l'Istituto offre esperienze per lo sviluppo ed il consolidamento di conoscenze, abilità e competenze funzionali a garantire il successo scolastico, mediante momenti formativi svincolati dalle tradizionali prassi scolastiche e attraverso il coinvolgimento di figure professionali qualificate. Gli studenti avranno, in questo modo, la possibilità di colmare lacune e di sperimentare esperienze di successo utili per affrontare in maniera più competente l'anno scolastico che sta per iniziare.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Per l'attuazione del progetto l'Istituto intende avviare un partenariato e/o una collaborazione con enti e/o associazioni che operino nel settore educativo e che prestino consulenza per la progettazione di attività coerenti con gli avvisi ministeriali.

L'obiettivo è quello di creare un'alleanza strategica basata su partner differenti, che siano in grado di produrre risultati pertinenti e di qualità. È fondamentale, dunque, individuare le tipologie di partenariato che meglio rispondono agli obiettivi e alle esigenze del progetto presentato dall'Istituto. Lo scopo di tali partenariati è quello di stimolare la crescita delle abilità, delle competenze e modernizzare le pratiche educative nel settore della formazione. Particolare attenzione è rivolta ad alleanze in grado di garantire lo sviluppo di competenze di base trasversali come le abilità digitali e il multilinguismo, attraverso azioni educative innovative, tecnologiche e basate sull'apprendimento CLIL. Affinché le collaborazioni attivate possano risultare efficienti, è necessaria una attenta verifica del piano di lavoro, una chiara definizione dei ruoli tra i partner e/o i collaboratori e una buona comunicazione all'interno della cooperazione tra i soggetti coinvolti.



Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

Il progetto si fonda su una **didattica attiva**, gli approcci saranno basati sulla soluzione dei problemi mediante esperienze pratiche, facendo proporre agli allievi le possibili soluzioni attraverso un sistema basato sulla continua analisi del lavoro in corso che attivi lo spirito di iniziativa. Il primo passo consisterà nell'attivare l'interesse e la curiosità di conoscenza di uno specifico argomento, di problematizzare un tema, di trasporre i contenuti disciplinari da una forma dimostrativa e risolutiva ad una dubitativa ed ipotetica ancorata alla realtà e lasciare agli studenti il compito di ideare e proporre una soluzione. Il setting didattico favorirà la ricerca di informazioni, la riflessione profonda, il confronto fra pari, la sperimentazione sul campo. Si prevede la produzione di materiali e documenti da parte degli alunni. Il ciclo si completa con un processo collettivo di riflessione e confronto su quanto appreso guidato dal docente facilitatore, attraverso il coinvolgimento di tutta la classe.

L'obiettivo è quello di chiarire, rendere espliciti e consolidare gli apprendimenti partendo dall'analisi dei lavori che gli studenti hanno realizzato. Il progetto utilizza anche una **didattica innovativa** basata sull'uso delle **TIC** (LIM, software, app ...), sul **CLIL** e sul **VLE (Virtual Learning Environment)**, per la creazione di uno spazio virtuale in grado di supportare la didattica.

Coerenza con l'offerta formativa

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

L'istituto ha fruito di progetti PNSD e PON-FESR dotandolo di una rete W-LAN e di ambienti digitali quali: una classe 2.0, il "Laboratorio delle idee Leonardo 3.0" e l'"Atelier didattica web", non ancora presente nel PTOF perchè l'approvazione è successiva al momento della revisione. Tali progetti sono in accordo con le priorità dell'Istituto: sviluppo delle competenze chiave e di cittadinanza negli studenti, in particolare quelle sociali, tecnologiche e di metodo di studio. Nel PTOF sono presenti progetti di arricchimento dell'offerta formativa, che privilegiano modalità innovative di apprendimento con l'utilizzo di nuove tecnologie, basate sulla partecipazione attiva dello studente: "Il T@blet in classe", biblioteca digitale, progetti di recupero-potenziamento-consolidamento, progetto Multimedivideo e progetti di lingua inglese: "Trinity college London", "Play and learn".

Il progetto che si vuole presentare, quindi, risponde pienamente alle finalità e agli obiettivi del P.T.O.F che sono stati studiati in base alle valutazioni del PdM, e permette il potenziamento dell'area scientifica e delle lingue straniere. Si utilizzeranno supporti audio per le attività di speaking e listening in L2, strumenti tecnologici e piattaforme online per l'approfondimento e la rielaborazione personale e collettiva delle tematiche affrontate e il potenziamento di quelle competenze di base trasversali, fondamentali per il raggiungimento di capacità di scelta e di orientamento autonome e originali.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Il progetto si fonda su una didattica inclusiva, centrata su rispetto e valorizzazione delle diversità e dei differenti stili di apprendimento. L'obiettivo è quello di consentire il raggiungimento del massimo livello di apprendimento e partecipazione sociale possibile. Vengono utilizzate strategie in grado di garantire esperienze di apprendimento efficaci. L'alunno ha l'opportunità di imparare operando, sia in contesti reali che riprodotti (**Learning by doing**). A tal proposito, il progetto, prevede **attività laboratoriali**, in grado di tradurre in competenze pratiche le conoscenze acquisite e di offrire occasione per "imparare facendo". Le **strategie cooperative** occupano un ruolo importante nell'apprendimento: l'allievo lavora in gruppo per sviluppare, ampliare e consolidare le proprie abilità. Con il **problem solving**, il discente è co-costruttore del sapere: lo studio diviene scoperta individuale e l'apprendimento si configura come laboratorio esperienziale per consolidare le abilità di ricerca, selezione e rielaborazione delle informazioni. Indagine e scoperta agiscono sulla *motivazione*, sull'*autostima* e favoriscono lo sviluppo di **abilità metacognitive**. L'obiettivo è offrire l'opportunità di interpretare, organizzare e strutturare le informazioni, al fine di mettere in atto strategie adeguate alla risoluzione di un problema, per poi trasferirle in contesti diversi. La didattica è supportata anche dalle **TIC**, che rendono più semplici e accattivanti gli argomenti presentati.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.

L'azione valutativa ha come finalità quella di permettere alla scuola di attuare una serie di interventi, che incidano sugli elementi di contesto scolastico, al fine di supportare interventi formativi rispondenti alle esigenze e ai bisogni dei discenti, dando vita ad apprendimenti efficaci.

Il progetto prevede momenti valutativi differenti: i destinatari vengono sottoposti a questionari in ingresso e in uscita. Questi ultimi sono strutturati in modo da valutare sia le competenze che l'indice di gradimento del modulo da parte degli alunni. Particolare attenzione è rivolta alla valutazione in itinere condotta attraverso momenti di osservazione sistematica, che permetterà di analizzare l'andamento degli interventi programmati e di fornire feedback necessari a orientare l'azione didattica. La valutazione assume dunque anche una funzione strategica poiché si mostra sensibile alle differenze tra gli allievi ed è capace di cogliere le potenzialità di ciascuno, sviluppandole ulteriormente. I dati ottenuti saranno utilizzati per modulare il percorso delle attività al fine di ottenere un miglioramento nel processo di insegnamento/apprendimento. L'efficacia del progetto è inoltre valutata attraverso il grado di coinvolgimento degli allievi nelle diverse attività proposte. Infine si effettua una valutazione degli esiti a medio e a lungo termine per verificare l'impatto reale del progetto sul rendimento scolastico.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Le prospettive di scalabilità nel tempo verranno raggiunte attraverso le seguenti azioni:

- identificazione di strategie di accompagnamento attraverso la collaborazione di enti e associazioni coinvolte a titolo gratuito nel progetto che metteranno a disposizione di diverso tipo a sostegno dei docenti tutor;
- documentazione dei diversi percorsi didattici attivati per renderli fruibili come **best practise** all'interno e all'esterno dell'istituto;
- creazione di una comunità di docenti e studenti, tramite la valorizzazione online delle attività e del loro impatto sul contesto territoriale; - monitoraggio delle attività;
- coinvolgimento di partner esterni; analisi delle ricadute e dei risultati di lungo periodo che potrebbero essere raggiunti grazie alle attività previste nel progetto;
- valutazione finale dei risultati didattici e di quelli di processo.

Gli esperti coinvolti verranno seguiti da vicino dai tutor scolastici, i quali, attraverso l'osservazione delle metodologie adottate, potranno riproporre percorsi e strategie sperimentate, durante le ore curriculari o in progetti analoghi di cui siano loro stessi responsabili.

Per tale motivo le best practise saranno documentate e disseminate all'interno dell'Istituto, creando anche momenti di diffusione delle esperienze prodotte che permettano la replicabilità delle stesse in contesti diversi dall'Istituto.

Gli strumenti privilegiati saranno i materiali prodotti dagli stessi allievi, reportage fotografici e pagine web.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

La fase iniziale prevede il coinvolgimento diretto degli studenti, mediante la somministrazione di un questionario conoscitivo, al fine di rilevare le aspettative degli stessi in merito alle tematiche da sviluppare e progettare, così da predisporre delle attività altamente motivanti e stimolanti. La selezione dei destinatari sarà effettuata mediante una graduatoria, stilata secondo criteri precisi che tengano conto sia delle situazioni di svantaggio socio-economico-culturale (INVALSI), che delle difficoltà riscontrate dagli alunni nell'apprendimento. Più specificatamente, nell'ultimo caso, si farà riferimento non solo agli alunni con BES, ma anche a studenti per i quali sono state riscontrate, dalle insegnanti di classe, difficoltà nel processo conoscitivo durante il precedente anno scolastico (voti appena sufficienti nella scheda di valutazione). I genitori saranno coinvolti attraverso le componenti di rappresentanza negli organi collegiali per indirizzare eventuali interventi integrativi del progetto. Gli intenti progettuali saranno resi disponibili attraverso la pubblicazione sul sito della scuola e lo svolgimento di incontri con la rappresentanza della componente genitori. Si prevede, a conclusione del progetto, di organizzare momenti di condivisione e attività di presentazione dei materiali realizzati dagli alunni e di pubblicizzarli on line.

Sarà anche predisposto un questionario di feedback e di gradimento da somministrare sia agli studenti che ai loro genitori.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Il T@blet in classe - biblioteca digitale	Pag. 54 Par. 3.2.1	http://bit.ly/2qe4fMN
MULTIMEDIAvideo	Pag. 85 Par. 3.2.3	http://bit.ly/2qe4fMN
Play and Learn	Pag. 69 Par. 3.2.2	http://bit.ly/2qe4fMN
Recupero e potenziamento delle competenze in matematica	Pag. 66 Par. 3.2.2	http://bit.ly/2qe4fMN
Recupero e potenziamento delle competenze linguistiche in italiano	Pag. 63 Par. 3.2.2	http://bit.ly/2qe4fMN
Trinity College London	Pag. 56 Par. 3.2.1	http://bit.ly/2qe4fMN

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Collaborazione gratuita sotto forma di consulenza per la realizzazione delle proposte progettuali.	1	Ente Parco Monti Lucretili	Dichiarazione di intenti	2247 Cat.13 LL2	15/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Oper-azione scientifica	€ 5.082,00
Esperienze di progett-azione: coding e robotica	€ 5.082,00
Have fun and improve your English	€ 5.082,00
Green English	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: Oper-azione scientifica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Oper-azione scientifica
Descrizione modulo	<p>Il modulo proposto mira al recupero e al consolidamento di conoscenze, abilità e competenze di base, relative all'area scientifica. Per perseguire tale obiettivo , esso si avvale di di una didattica attiva ed esperienziale, basata su un approccio laboratoriale. Vengono pertanto messe in atto procedure e metodologie che mobilitano l'intelligenza e suscitano interesse per gli argomenti trattati.</p> <p>Il focus è la costituzione di una sorta di 'circolo delle scienze' composto dagli alunni e dalle alunne: un'occasione regolare di incontro, sperimentazione e riflessione condivisa su temi scientifici. Esso prevede infatti la realizzazione di attività pratiche che consentono agli alunni e alle alunne di 'mettere le mani' su temi e argomenti scientifici, in maniera divertente e motivante, riflettendo insieme ad esperti ed insegnanti sulle implicazioni pratiche di quanto sperimentato.</p> <p>Lo studio di semplici oggetti, fenomeni naturali e manufatti d'uso comune consentirà di applicare in situazione i concetti e le abilità metacognitive apprese, di approfondirle e utilizzare gli uni e le altre in contesti molteplici, favorendo la graduale comparsa e lo sviluppo del pensiero creativo e divergente.</p> <p>Le attività intendono avvicinare i bambini alla scienza sperimentale, indispensabile per acquisire una vera mentalità scientifica ed il pensiero critico. Ciascuna attività laboratoriale si prefigge obiettivi didattici precisi, che vengono raggiunti attraverso la sperimentazione diretta, proposta in modo coinvolgente e stimolante. I laboratori hanno, infatti, lo scopo di realizzare "prodotti" significativamente rilevanti, caratterizzati da situazioni formative operative, in cui la competenza da acquisire è il risultato di una pratica, di una riflessione e di una interiorizzazione del processo di apprendimento.</p> <p>Al fine di favorire una progettazione inclusiva e significativa, il modulo ricorre all'utilizzo di tecnologie didattiche, facilitando i processi di elaborazione della conoscenza. Attraverso la combinazione di una didattica attiva ed una didattica innovativa, competenze diverse sono chiamate in causa contemporaneamente, al fine di sviluppare capacità di pianificazione, progettazione e condivisione del lavoro.</p> <p>Obiettivi</p> <p>Avviare all'acquisizione dei linguaggi e dei modi di operare della scienza; condurre una ricerca; far crescere l'abitudine a porre buone domande, perché possa nascere negli allievi il 'bisogno di conoscere'; favorire lo sviluppo delle abilità di problem solving nelle scienze sperimentali; elaborare spiegazioni e progettare soluzioni; raccogliere, valutare e comunicare informazioni; collaborare ed offrire il proprio contributo; reagire a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali o con utilizzo originale di materiali.</p> <p>Contenuti</p> <p>Tinkering ed esperimenti di scienza, ingegneria e matematica. Tinkering e circuiti, elettricità e conduttori e isolanti, catapulte e traiettorie Introduzione al coding con attività di avvicinamento alla logica della programmazione per realizzare una storia animata o un piccolo videogioco ispirati ai temi esplorati.</p> <p>Metodologie</p>



Il modello metodologico di riferimento è la 'comunità di ricerca', un gruppo di insegnamento-apprendimento in cui docenti e alunni possono costruire un percorso di ricerca comune, attraverso il confronto dialogico.

Nelle diverse attività gli alunni partono dall'esplorazione di un oggetto o di un fenomeno che stimola la produzione di domande e la riflessione; poi ,attraverso un momento di apprendimento collaborativo, gli alunni organizzati in gruppi progettano, sperimentano e discutono argomentando le proprie scelte, raccogliendo dati e confrontando le informazioni raccolte.

Gli alunni saranno spronati ad aprirsi ai contributi di progettazione e di feedback dei pari, co-costruendo la conoscenza propria e collettiva, attraverso la condivisione e la contestualizzazione.

A tale scopo si utilizzeranno strategie e metodologie Learner Centered quali: l'Apprendimento partecipato, il Think Pair Share, la didattica metacognitiva, la metodologia PBL (didattica per problemi) , l'approccio IBSE.

Le varie attività verranno attivate anche attraverso laboratori interattivi che, mediante l'uso di app e strumenti online, favoriscono il rafforzamento degli apprendimenti, la rielaborazione e la documentazione delle esperienze vissute.

Risultati attesi

Potenziare abilità diverse, quali la curiosità, l'esplorazione, l'osservazione e la manipolazione di dati e informazioni;
migliorare, attraverso processi laboratoriali di costruzione di significati, l'atteggiamento verso la disciplina;
migliorare la capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali;
migliorare le capacità di esporre e argomentare come conseguenza della discussione;
favorire il lavoro "pratico" come strumento di costruzione dei processi di socializzazione, integrazione e scambio.

Modalità di verifica e valutazione

La verifica, si articolerà in tre fasi differenti, ciascuna con una specifica funzione:

1. prima dell'intervento didattico (valutazione diagnostica o iniziale) per consentire ai docenti di adeguare il percorso e consentire il conseguimento degli obiettivi didattici;
2. durante l'intervento didattico (valutazione formativa o in itinere) per verificare i livelli cognitivi, procedurali ed emotivi acquisiti dai partecipanti ed eventualmente rimodulare le attività o adeguare gli obiettivi stabiliti;
3. alla conclusione dell'intervento didattico (valutazione sommativa o finale) per valutare il livello di raggiungimento degli obiettivi stabiliti e il grado di motivazione e di interesse degli alunni tramite questionari di gradimento.

Le verifiche potranno essere di vari tipi, strutturate, semi-strutturate, aperte;

- potranno consistere in risposte, riformulazioni, costruzioni di schemi, rielaborazioni a partire da modelli o stesure autonome
- saranno orientate a verificare il raggiungimento degli obiettivi previsti.

Saranno elaborate griglie di valutazione ad hoc dai docenti e dagli esperti. Inoltre, per le esperienze di laboratorio saranno considerati anche la partecipazione, l'impegno, il coinvolgimento nella costruzione/realizzazione del lavoro e l'apporto personale.

Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	09/09/2017
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE898014
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Operazione scientifica

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

Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: Esperienze di progett-azione: coding e robotica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Esperienze di progett-azione: coding e robotica
Descrizione modulo	<p>Il modulo, destinato ad alunni di classe seconda, ha la finalità di assumere azioni volte a rafforzare le competenze di base degli studenti, allo scopo di compensare svantaggi culturali, economici e sociali, attraverso approcci innovativi, che mettano al centro lo studente e valorizzino gli stili di apprendimento e lo spirito d'iniziativa. L'intento è quello di sviluppare, nelle studentesse e negli studenti, quella competenza basata sulla capacità e disponibilità ad usare conoscenze e metodologie per spiegare il mondo che ci circonda, sapendo identificare problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti comprovati. Il percorso indicato promuove l'attitudine alla valutazione critica e alla curiosità degli allievi attraverso il confronto, lo scambio e la condivisione che arricchiscono conoscenze, abilità cognitive, pratiche e metodologiche. L'intervento è incentrato sull'utilizzo di una didattica laboratoriale, che permette di tradurre in competenze pratiche le conoscenze acquisite e offre occasioni per "imparare facendo".</p> <p>Per facilitare il processo di apprendimento, valorizzare le differenze e favorire una maggiore inclusione, il modulo utilizza, inoltre, una didattica innovativa, mediante l'ausilio delle nuove tecnologie. Il connubio tra didattica attiva e didattica innovativa favorisce il potenziamento delle capacità creative nell'ideazione di storie interattive, giochi, animazioni grafiche e simulazioni.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Miglioramento delle abilità logiche e della capacità di risolvere problemi; -collaborare e offrire il proprio contributo; -saper creare animazioni, storie, semplici giochi; -saper utilizzare il coding per l'ambiente 'scratch'; -conoscere ed utilizzare semplici tecniche di programmazione; -conoscere un robot. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tinkering ed esperimenti di scienza, ingegneria e matematica; -tinkering e circuiti, elettricità e conduttori e isolanti, catapulte e traiettorie; -programmare senza un computer (unplugged);



	<p>-introduzione al coding con attività di avvicinamento alla logica della programmazione e al concetto di algoritmo;</p> <p>-realizzazione di una storia animata ispirata ai temi esplorati;</p> <p>-realizzazione di piccole sculture meccaniche usando materiali a scelta e arricchendole di unicità e originalità con un tocco artistico.</p> <p>Metodologie Al fine di favorire il perseguimento degli obiettivi, il presente modulo utilizza strategie differenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -attività laboratoriali; -learning by doing; -didattica innovativa, mediante l'ausilio di dispositivi informatici diversi -strategie e metodologie Learner Centered quali: l'Apprendimento partecipato, il Think Pair Share, la didattica metacognitiva, la metodologia PBL (didattica per problemi) , l'approccio IBSE. <p>Con tali metodologie, l'apprendimento diviene attivo ed esula da cattedre, banchi, noia per calarsi nell'essere, nel fare e nell'usare. In questo modo i ragazzi sviluppano una maggiore consapevolezza e divengono "gestori" diretti dei propri processi cognitivi.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promuovere la socializzazione tra pari e l'inclusione; -facilitare la comunicazione e l'apprendimento, compensando situazioni di svantaggio; -sviluppare le capacità di ascolto, comprensione; -migliorare le abilità logiche e la capacità di risolvere problemi; -migliorare l'approccio alle materie scientifiche; -migliorare la capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali; -potenziare abilità diverse, quali la curiosità, l'esplorazione, l'osservazione e la manipolazione di dati e informazioni. <p>Modalità di verifica La verifica è articolata su tre fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La prima è una valutazione diagnostica o iniziale, che permette ai docenti di conoscere gli allievi per adeguare il percorso e consentire il conseguimento degli obiettivi didattici; 2. La seconda è una valutazione formativa o in itinere, per verificare i livelli cognitivi, procedurali ed emotivi dei partecipanti per rimodulare le attività o adeguare gli obiettivi stabiliti; 3. La terza valutazione è quella sommativa o finale dove si valuta il livello di raggiungimento degli obiettivi stabiliti e il grado di motivazione e di interesse degli alunni tramite questionari di gradimento. <p>Le verifiche potranno essere di vari tipi: strutturate, semi-strutturate, aperte. Potranno consistere in risposte, riformulazioni, costruzioni di schemi, rielaborazioni a partire da modelli o stesure autonome e/o saranno orientate a verificare il raggiungimento degli obiettivi previsti. Saranno elaborate griglie di valutazione ad hoc dai docenti e dagli esperti. Inoltre, per le esperienze di laboratorio saranno considerati anche la partecipazione, l'impegno, il coinvolgimento nella costruzione/realizzazione del lavoro e l'apporto personale.</p>
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	09/09/2017
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM898013
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Esperienze di progett-azione: coding e robotica

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Have fun and improve your English

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Have fun and improve your English
Descrizione modulo	<p>Coerentemente con le richieste e gli obiettivi della Commissione Europea, i docenti di lingua inglese dell'Istituto Comprensivo "L. da Vinci" di Guidonia Montecelio (Rm) intendono proporre un modulo rivolto al consolidamento delle competenze di base nella lingua Inglese.</p> <p>Lo scopo sarà quello di permettere agli studenti con svantaggi di diverso genere il raggiungimento di un livello A2 del CEFR affinché essi possano essere motivati e stimolati nel loro apprendere.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI</p> <p>Il progetto si pone l'obiettivo di motivare ed incoraggiare gli alunni a conseguire futuri apprendimenti. La capacità di comunicare in lingua Inglese, darà loro fiducia, favorendo il confronto e la condivisione di culture diverse nel pieno rispetto delle diversità e favorirà il miglioramento dei rapporti interpersonali e comportamentali nell'ottica di una sana e consapevole convivenza civile. Inoltre l'utilizzo di molteplici canali espressivi potenzierà l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>A tale proposito si procederà a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - consolidare le conoscenze di base in Lingua Inglese; - sviluppare competenze linguistiche prevalentemente audio-orali (A2 CEFR); - comprendere i principali punti di un discorso su argomenti familiari; - interagire in una conversazione dialogica su argomenti specifici, motivando le proprie opinioni; - acquisire un lessico adatto a descrivere esperienze ed eventi motivandone le scelte; - consolidare il proprio portfolio linguistico; - sviluppare un adeguato metodo di studio. <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - TOPIC: pollution and recycling <p>Vocabulary: raw materials and fabrics Grammar: simple past Functions: describing past events. why don't we.....? How about.....? What about.....? Functions: asking for and giving advice</p> <ul style="list-style-type: none"> -TOPIC : the weather, natural disasters, changes in the environment and global warming <p>Vocabulary: what's the weather like? how to describe the environment. Grammar: adverbs of manner and frequency adverbs. Functions: ask and answer questions about the weather.</p>



Use of modal verbs (can, could, shall and may). Functions: proposing, inviting, suggesting.
-TOPIC: technology and digital devices
Vocabulary: Internet activities.
Grammar: Imperatives. Functions:giving orders.
Present continuous for future. Functions. asking for and making statements in the future.

PRINCIPALI METODOLOGIE

Il modulo, prevedendo l'apertura della scuola nella settimana antecedente l'inizio dell'anno scolastico, fornisce occasioni di arricchimento e formazione in un contesto sociale dove la scuola è l'unica agenzia pubblica e gratuita della zona. Inoltre è previsto un approccio finalizzato alla laboratorialità, dove gli alunni, lavorando per gruppi e attraverso il metodo del learning by doing, utilizzeranno la lingua in situazioni concrete. Tutti gli interventi saranno orientati al consolidamento delle competenze di base e del successo scolastico attraverso didattiche più innovative ed accattivanti con l'utilizzo di strumenti che possano meglio evidenziare la potenzialità degli alunni. L'apprendimento sarà veicolato da attività di listening e pair work. Gli strumenti dei quali ci si potrà avvalere saranno la LIM e le diverse applicazioni tecnologiche previste. Al fine di utilizzare un metodo prevalentemente comunicativo, fondamentale sarà il coinvolgimento di un esperto madrelingua esterno con spiccata attitudine e abitudine a lavorare con studenti di varie fasce di età e capace di far loro acquisire abilità audio-orali di base. Egli dovrà permettere agli studenti di raggiungere un'adeguata fluency soprattutto in ambito comunicativo, senza trascurare tuttavia l'attenzione nelle altre abilità di reading e writing in L2. Le abilità verranno consolidate sulla base di items predefiniti. Infine saranno sperimentate esperienze formative al di fuori del contesto abituale.

RISULTATI ATTESI

I risultati attesi dalla realizzazione di tale progetto nella nostra scuola riguarderanno:
ampliamento dei livelli di istruzione;
prevenzione dell'abbandono e della dispersione scolastica;
pari opportunità di successo formativo;
consolidamento delle competenze linguistiche
ampliamento dell'offerta formativa.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Si prevedono azioni di valutazione dell'efficienza ed efficacia degli interventi miranti al consolidamento delle competenze di partenza.
La valutazione sarà intesa come un procedimento continuo di controllo/reazione. Tale processo sarà improntato nell'ottica di una valutazione partecipata, condivisa, chiara e imparziale con tutti i partecipanti al progetto (alunni, tutors ed esperto esterno) al fine di poter indirizzare ogni possibile intervento al miglioramento dei risultati.
All'inizio del modulo l'esperto madrelingua condurrà un'indagine che evidenzierà i punti di forza e di debolezza del gruppo e stabilirà le conoscenze, le abilità e le competenze dei discenti per meglio calibrare gli interventi didattici progettati. In relazione all'andamento del corso si potranno operare eventuali modifiche e/o integrazioni rispetto alla progettazione iniziale. Infine la valutazione finale accerterà il raggiungimento degli obiettivi previsti.

Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	09/09/2017
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM898013
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Have fun and improve your English

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Green English

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Green English



**Descrizione
modulo**

Il modulo prevede un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'allievo sviluppa le abilità di ascolto, comprensione ed espressione nella lingua straniera, ampliando al contempo il vocabolario in suo possesso, mettendo in pratica quanto appreso in situazioni di vita reale e favorendo l'acquisizione di competenze nell'uso dell'inglese orale.

L'approccio con il quale vengono svolte le lezioni si basa sulla gamification prediligendo l'aspetto ludico nello svolgimento delle varie attività.

Durante le lezioni gli insegnanti provvedono a rendere le attività dinamiche e creative attraverso giochi e esperienze mirate all'approfondimento di nozioni già acquisite oppure all'arricchimento sia del vocabulary che della grammar.

Lo scopo di questo percorso didattico è quello di fornire competenze e abilità comunicative complementari a quelle tradizionali, creando un'atmosfera allegra e formativa in cui lo studente sia in grado di capire e di interagire utilizzando la lingua inglese in contesti diversificati.

La scelta del progetto nasce proprio dal bisogno di creare delle reali occasioni di uso della lingua inglese come mezzo di comunicazione e di studio di un'altra disciplina, al fine di potenziare negli alunni la competenza comunicativa.

Il potenziamento della lingua inglese delle classi quarte della scuola primaria è inteso nell'ottica di fornire agli alunni una preparazione più solida in vista del nuovo anno scolastico.

Il modulo fornisce un primo approccio alla metodologia CLIL per l'apprendimento di argomenti scientifici in L2, con lo scopo di favorire la padronanza sia del contenuto che della lingua inglese. Le esperienze didattiche di questo tipo danno vita ad una progettazione educativa, culturale e metodologica che risponde al meglio alle richieste della società della conoscenza e dell'apprendimento permanente.

OBIETTIVI

- Valorizzare percorsi formativi individualizzati;
- potenziare le capacità degli alunni di esprimersi in inglese in contesti diversi;
- promuovere l'interesse a perseguire nuovi traguardi di competenza;
- potenziare le abilità di interazione orale e comprensione scritta;
- migliorare la motivazione, l'interesse, l'attenzione degli studenti;
- creare un ambiente naturale di apprendimento attraverso esperienze laboratoriali individuali e/o di gruppo;
- ampliare e consolidare le conoscenze lessicali in lingua inglese, in relazione alle tematiche trattate e al livello d'età dei partecipanti;
- maturare un atteggiamento positivo nei confronti della comunicazione in una lingua straniera;
- superare la barriera emotiva che spesso limita l'uso della lingua parlata;
- scoprire l'importanza del sapersi esprimere in un'altra lingua come mezzo di comunicazione e di apertura al mondo.

CONTENUTI

I contenuti sono presentati all'interno di una precisa cornice scientifica che affronta i seguenti temi:

- Il riciclaggio dei rifiuti
- I cinque Regni degli esseri viventi
- Animali in via di estinzione

Il progetto, utilizzando una metodologia CLIL, prevede l'acquisizione dei seguenti contenuti di L2:

- istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate correttamente;
- semplici testi abbinati ad immagini esplicative;
- espressioni e frasi adatte alla situazione;
- lessico e funzioni comunicative proposte in modo appropriato;
- vocabolario adeguato agli argomenti trattati;
- semplici testi sviluppati secondo un modello dato.

METODOLOGIE



Il progetto si basa su un approccio attivo e una didattica laboratoriale, centrato principalmente sul gioco. L'aspetto ludico delle attività consente, infatti, di coinvolgere e incrementare le facoltà creative dello studente, rendendo meno faticose e più piacevoli le lezioni. I giochi e le attività utilizzano il cooperative learning e un apprendimento di tipo collaborativo: i bambini, in coppie o in gruppo, apprendono e/o consolidano terminologie e strutture grammaticali proprie della lingua inglese, potenziando anche la motivazione ad apprendere.

L'uso della metodologia CLIL favorisce lo sviluppo di competenze trasversali e l'apprendimento di argomenti propri di altre discipline.

Al fine di favorire apprendimenti efficaci, viene utilizzata una didattica innovativa, basata su dispositivi e ausili tecnologici. Il binomio tra tecnologia e apprendimento, infatti, supporta la didattica mediante dispositivi mobili che pongono il discente al centro del processo di acquisizione. In questo modo è anche possibile personalizzare e individualizzare gli interventi attraverso il ricorso a materiali interattivi. L'uso combinato di internet, filmati, video, app, LIM e dispositivi di vario genere creano un ambiente di apprendimento autentico e un'esposizione alla lingua quasi naturale. L'uso della tecnologia cala l'apprendente in un ambiente cognitivo il più vicino possibile a loro, così da sviluppare competenze linguistico-comunicative in maniera motivante ed efficace.

RISULTATI ATTESI

I risultati attesi attraverso lo svolgimento delle attività proposte mirano al miglioramento delle competenze di base degli studenti partecipanti e possono riassumersi nei seguenti punti:

- aumento di una reale e significativa motivazione all'apprendimento/studio della lingua Inglese come veicolo comunicativo;
- valorizzazione delle competenze linguistiche in L2;
- potenziamento delle competenze espressive, comunicative e creative attraverso una lingua straniera, anche in un'altra disciplina.

L'impatto educativo e formativo del percorso dovrà inoltre evidenziarsi in termini di una maggior coesione nel gruppo e una maggior consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità espressive, sviluppo delle competenze di cittadinanza attiva, responsabile, solidale, inclusiva; da un punto di vista linguistico si prevede l'arricchimento lessicale, il consolidamento di alcune strutture linguistiche e la sensibilizzazione all'ascolto e alla comprensione in L2.

MODALITA' DI VERIFICA

La verifica, si articolerà in tre fasi differenti, ciascuna con una specifica funzione:

1. prima dell'intervento didattico (valutazione diagnostica o iniziale) per consentire ai docenti di adeguare il percorso e consentire il conseguimento degli obiettivi didattici;
2. durante l'intervento didattico (valutazione formativa o in itinere) per verificare i livelli cognitivi, procedurali ed emotivi acquisiti dai partecipanti ed eventualmente rimodulare le attività o adeguare gli obiettivi stabiliti;
3. alla conclusione dell'intervento didattico (valutazione sommativa o finale) per valutare il livello di raggiungimento degli obiettivi stabiliti e il grado di motivazione e di interesse degli alunni tramite questionari di gradimento.

Le verifiche potranno essere di vari tipi: strutturate, semi-strutturate, aperte.

Potranno consistere in risposte, riformulazioni, costruzioni di schemi, rielaborazioni a partire da modelli o stesure autonome e/o saranno orientate a verificare il raggiungimento degli obiettivi previsti.

Saranno elaborate griglie di valutazione ad hoc dai docenti e dagli esperti. Inoltre, per le esperienze di laboratorio saranno considerati anche la partecipazione, l'impegno, il coinvolgimento nella costruzione/realizzazione del lavoro e l'apporto personale.

Data inizio prevista 04/09/2017

Data fine prevista 09/09/2017



Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE898014
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Green English

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Pratica-mente	€ 10.164,00
Laboratori in corso!	€ 20.328,00
TOTALE PROGETTO	€ 30.492,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 42911)
Importo totale richiesto	€ 30.492,00
Num. Delibera collegio docenti	DEL. N. 94/17
Data Delibera collegio docenti	03/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	DEL. N. 71/17
Data Delibera consiglio d'istituto	05/04/2017
Data e ora inoltro	15/05/2017 19:45:17
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>English mind</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.): <u>Momenti di.....Scoperta!</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Pratica-mente"	€ 10.164,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Oper-azione scientifica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Esperienze di progett-azione: coding e robotica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Have fun and improve your English</u>	€ 5.082,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola LEONARDO DA VINCI
(RMIC898002)

10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Green English</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Laboratori in corso!"	€ 20.328,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 30.492,00	