



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per il Management della Scuola e della
Formazione e per l'Innovazione e gli Sport
Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Scuola PETRITOLI ISC (APIC82700Q)

Candidatura N. 40021

1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	PETRITOLI ISC
Codice meccanografico	APIC82700Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA AGELLI 10
Provincia	FM
Comune	Petritoli
CAP	63848
Telefono	0734658180
E-mail	APIC82700Q@istruzione.it
Sito web	www.icspetritoli.it
Numero alunni	620
Plessi	APAA82701L - MONTE GIBERTO AA APAA82702N - MONTOTTONE "A.MARINI" AA APAA82703P - PETRITOLI CAPOLUOGO AA APAA82704Q - PONZANO DI FERMO AA APAA82705R - PONZANO DI FERMO/CAPPARUCCIA AA APAA82706T - MONTE VIDON COMBATTE AA APAA82707V - MONTERINALDO APEE82701T - MONTE GIBERTO EE APEE82703X - MONTOTTONE "BRECCIA/FRATADOCCHI APEE827041 - PETRITOLI EE APEE827052 - PONZANO DI FERMO EE APEE827074 - ORTEZZANO/MONTERINALDO APMM82701R - PETRITOLI "MANNOCCHI TORNABUONI" APMM82702T - MONTOTTONE "G. PERLASCA" MM APMM82703V - PONZANO DI FERMO MM APMM82704X - ORTEZZANO "CARBONI"



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per lo Sviluppo e la Ricerca
Didattica e per la Ricerca del Terzo Settore e per
l'Innovazione e gli Interni della Scuola

Scuola PETRITOLI ISC (APIC82700Q)

Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali 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. 40021 sono stati inseriti i seguenti moduli:
Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Viaggio in tutti i sensi	€ 13.564,00
Matematica	'Numeri' da Attori. Nel Teatro della Logica	€ 13.564,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 27.128,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento della Programmazione
Ufficio di Coordinamento e Assistenza ai Centri
Regionali per lo Sviluppo delle Attività di Ricerca e
Innovazione per l'Università e la Ricerca

Scuola PETRITOLI ISC (APIC82700Q)

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: PENSO, CREO, GIOCO.....imparo

Descrizione progetto	<p>Il progetto intende promuovere e sviluppare le competenze chiave europee nella pratica della didattica, in una prospettiva di curricolo verticale. Il percorso formativo si fonderà su pratiche laboratoriali tese a fornire informazioni, strumenti culturali e operativi, indicazioni di lavoro indispensabili per una didattica centrata sulle competenze, sui criteri e sugli strumenti della valutazione e sulla certificazione delle competenze. La nostra didattica laboratoriale è fondata sull'uso delle tecnologie informatiche e del web 4.2, visto come integrazione costante e necessaria dell'ambiente di apprendimento della nostra scuola. Ciò che si intende realizzare mira ad accertare non solo quello che uno studente conosce, ma anche quanto "sa fare con ciò che sa". Presupposto di fondo è che l'apprendimento scolastico non si dimostra con l'accumulo di nozioni, ma con la capacità di generalizzare, trasferire ed utilizzare le conoscenze acquisite in contesti reali. Con la valutazione autentica, poi, si intende analizzare la prestazione di uno studente in compiti intellettuali significativi e reali, per cui è indispensabile predisporre prove che richiedano agli allievi di utilizzare processi di pensiero più complesso, impegnativo ed elevato. I compiti assegnati nella pratica laboratoriale, replicano i modi in cui le conoscenze e le abilità del discente sono "applicate" in situazioni reali. Lo studente deve essere in grado di utilizzare le sue conoscenze e abilità per risolvere problemi non strutturati, per la cui soluzione è richiesto qualcosa in più che seguire una procedura stereotipata o far ricorso ad una mera conoscenza. Verrà richiesto agli studenti di "costruire" la disciplina: gli allievi non dovranno più semplicemente ripetere ciò che è stato loro insegnato, ma dovranno portare a termine un'esplorazione e lavorare "dentro" le diverse discipline. Gli studenti devono poter sperimentare cosa significa svolgere un compito in un contesto reale, che spesso risulta essere poco chiaro e disordinato. Dovranno utilizzare in modo integrato tutte le loro risorse e in tale percorso, la valutazione deve mirare a migliorare la prestazione degli studenti, poichè permette di comprendere e correggere l'errore, di colmare le distanze che vengono rilevate negli apprendimenti, di avanzare al livello successivo di conoscenze e abilità.</p>
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il contesto territoriale dal punto di vista socio-economico e culturale risulta nel complesso passato da medio alto a medio a seguito della chiusura di alcune imprese locali che ha portato ad un impoverimento della popolazione. La dislocazione dei plessi scolastici in sette comuni distribuiti in territori diversi e non sempre vicini, frammenta le risorse e le rende non sempre sufficienti alle esigenze del normale funzionamento delle attività didattiche. Alta è la presenza di alunni extra comunitari 13,5%. Fattiva è la collaborazione con Enti locali privati e pubblici, sensibili e attenti ai bisogni della scuola, disponibili a fornire risposte a richieste motivate da una progettazione coerente e organica e ad interagire rispetto a finalità educative condivise. Tale collaborazione è importante da un punto di vista culturale per sopperire alla carenza di momenti aggreganti organizzati.

Obiettivi del progetto

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

- 1)
- 1) Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa, verbale e non, in contesti e con scopi differenti.
- 2) Produrre testi di vario genere in relazione a specifici scopi comunicativi.
- 3) Interpolare forme espressive facenti capo all'arte e alla musica e teatro.
- 4) Scrivere non solo testi narrativi, descrittivi, espositivi, regolativi, argomentativi, ma anche testi che siano esito di scrittura creativa.
- 5) Sviluppare, in un contesto di gioco, competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente (Problem Solving)
- 6) Acquisire il pensiero computazionale attraverso la programmazione (coding)
- 7) Riflettere sull'errore come nuovo spunto di lavoro; sviluppare le capacità di riflessione sul proprio operato.
- 8) Applicare procedure note in nuovi contesti.
- 9) Costruire un rapporto con il proprio ambiente per arrivare a un nuovo senso di radicamento, identità e rispetto dell'ambiente.
- 10) Saper osservare l'ambiente e documentare le osservazioni.
- 11) Interagire con gli altri in modo sereno e costruttivo attivando atteggiamenti di ascolto e conoscenza.

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

Gli alunni coinvolti saranno: 20 alunni per la scuola primaria e 20 alunni per la scuola secondaria di I grado. Nelle classi sono presenti ragazzi provenienti da case-famiglia, stranieri e alunni con disagio socio-economico-famigliare a rischio di insuccesso scolastico. Sono presenti anche alcuni portatori di handicap. Con tale progetto si vuole offrire a questi ragazzi, non solo un momento utile al recupero delle competenze di base ma anche un'opportunità per essere messi in condizione di saper fare. Nelle classi sono presenti anche soggetti con buone potenzialità che possono mettere a disposizione degli altri ciò che sanno fare per una crescita e un arricchimento non solo didattico ma anche come persona. Per individuare i bisogni delle classi sono stati utilizzati dai consigli di classe i seguenti strumenti: 1) Schede di autodiagnosi per individuare i punti di criticità e di forza delle classi 2) l'analisi dei risultati delle prove nazionali 3) un confronto tra i dati relativi al profitto scolastico nelle materie curriculari oggetto del PON 4) i dati relativi alle assenze degli alunni.

Da questa analisi è emersa la necessità di potenziare le competenze linguistiche e le logico-matematiche attraverso l'utilizzo di compiti autentici, fortemente motivanti per un apprendimento-significativo.

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 deve essere concluso nell'arco di un biennio pertanto ciascun modulo, composto da 60

ore di attività, potrà essere realizzato secondo due diverse opzioni :

1. in modo concentrato proponendo attività continuative nell'arco di una o due settimane, seguendo la formula tipica del centro estivo o centro pomeridiano,

2. oppure potranno essere proposte attività periodiche pomeridiane nel corso

del biennio (es. una lezione a settimana). La scuola s'impegna a garantire la

regolare apertura degli spazi assegnati al progetto anche qualora le attività si

dovessero svolgere in periodo di chiusura .

Co 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.*

Collaboreranno alla realizzazione dei progetti:

Enti comunali di riferimento delle scuole appartenenti all'Istituto Comprensivo di Petritoli per uso strutture esterne: come area bocciolina con palazzetto dello sport e teatro dell'Iride; mensa scuola infanzia. Disponibilità scuolabus per spostamenti sul territorio.

CVM Centro volontari per il mondo

Collaborazione con il corpo forestale e una Cooperativa locale per esperto naturalista – geologo

per guidare gli alunni nell'osservazione e documentazione del territorio

Esperto in realizzazione rappresentazione teatrale.

Esperto in service per documentazione e realizzazione video.

Insegnanti di Istituti di scuola secondaria di secondo grado : liceo scientifico istituto tecnico geometri (modulo scuola primaria e secondaria)

Associazione Mondo Minore onlus

Giornalista

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.

Metodologia e innovatività

I progetti si propongono di essere innovativi soprattutto sotto l'aspetto metodologico, sfruttando e stimolando al massimo la creatività e la capacità di problem solving in un ambiente vicino e conosciuto dal ragazzo, ma che può ancora essere riscoperto e rivissuto in chiave fantastica ed emotiva, attraverso l'ausilio dei cinque sensi. Le metodologie applicate nella didattica attiva potranno essere diverse, nello specifico si prevede l'utilizzo di Roleplayng, Story Telling, Tutoring, E-learnig e, non ultimo, il Learning by Doing che può essere considerato la metodologia portante. L'utilizzo di tali metodologie avrà come fine ultimo quello di favorire e stimolare una maggiore consapevolezza personale, soprattutto nella sperimentazione di una maggiore efficacia nella soluzione di problemi complessi, attraverso schemi operativi, proposti fuori dal vissuto consueto. Tra gli strumenti in uso, sia in fase progettuale che di realizzazione pratica, oltre a quelli standard di uso scolastico, ci si avvarrà di hardware e software di vario tipo, tra cui programmi/applicazioni per la realizzazione di materiali topografici e cartografici, microfoni e strumentazioni specifiche per la realizzazione della parte più prettamente giornalistica e di raccolta dati.

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.

Il progetto Competenze di Base integra le attività didattiche del curriculum di istituto, sia disciplinare sia interdisciplinare, poiché è pensato per implementare la didattica e la valutazione per competenze; valorizzare i diversi stili di apprendimento; supportare l'orientamento scolastico e il miglioramento degli apprendimenti disciplinari, con ricadute positive sulla prevenzione del disagio e della dispersione scolastica; favorire l'attuazione di metodologie didattiche più inclusive, coinvolgenti, efficaci, immersive ed interdisciplinari (quali la didattica per situazioni e problemi, il pensiero computazionale, la didattica laboratoriale, gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo, collaborativo e il peer to peer). I Progetti dell'I.C. collegati sono: Progetto interculturale "global school" Unesco in collaborazione con regione Marche e Miur, Progetto artisti o matematici in collaborazione con l'istituto tecnico geometri, Progetto avvio al pensiero computazionale attraverso il coding con la partecipazione alla settimana europea del coding, Progetto orienteering con partecipazione a gare provinciali, regionali, e nazionali, Partecipazione a giochi studenteschi matematici, Utilizzo di classi virtuali con la piattaforma Edmodo, Blog scolastico, Sracch per arduino, Partecipazione al teatro in lingua francese e in lingua inglese. Partecipazione al progetto regionale "Ti piace l'opera". Revisione dei curricoli in chiave interculturale che si ispirano alla cittadinanza attiva e partecipativa.

Inclusività

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

Si intende adottare la metodologia del Peer tutoring nello svolgimento delle attività didattiche con le tecnologie in classe: alcuni alunni svolgeranno la funzione di facilitatori dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei e di età inferiore. Si ritiene infatti che questo approccio possa stimolare negli studenti la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo e abbandono scolastico e contro il bullismo. Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'Inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità, BES o variamente svantaggiati. Si realizzano esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati.

Impatto e sostenibilità

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

Saranno utilizzati dei test in forma di gioco per verificare il livello di apprendimento degli studenti così da poter valutare l'efficacia degli interventi dei progetti. Inoltre, si valuteranno in entrata, in corso e in uscita la qualità e la quantità delle relazioni allievo-allievo e allievo-docente dentro le classi e i team attraverso strumenti standardizzati (es. questionari, sociogramma), e approcci qualitativi (es. focus group, interviste). Infine, si valuterà in fase iniziale, intermedia e finale l'atteggiamento emotivo e cognitivo degli studenti verso l'istituzione scolastica attraverso strumenti quantitativi e qualitativi per rilevare eventuali modificazioni nelle rappresentazioni soggettive dell'istituzione scolastica. Infine, al termine delle attività sarà misurato negli studenti il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi creati ad hoc. Il monitoraggio scientifico delle attività consisterà nella valutazione delle implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte e dei loro effetti sui livelli di apprendimento con l'utilizzo di strumenti validati. Inoltre, al termine dei progetti sarà valutata l'opportunità di produrre articoli scientifici e divulgativi destinati a riviste di settore.

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 favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Per la presentazione e per il racconto puntuale di ogni fase progettuale verrà organizzata dalla scuola una piccola conferenza pubblica alla quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire i progetti realizzati e diffondere così le buone pratiche della scuola. I materiali prodotti verranno inseriti nella piattaforma "Edmodo", su canali social (Facebook, Twitter, Instagram), saranno anche pubblicati sul sito web della scuola. La 'Four informatica' s.r.l, partner del progetto, diffonderà i contenuti didattici ed educativi dei progetti oltre che affiancare gli alunni nelle attività. Tutti coloro che vorranno potranno scaricare le linee guida delle attività e conoscere tutti i consigli per ricrearle al meglio con la propria classe, in qualsiasi parte dell'Italia.

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.

Per la presentazione e per il racconto puntuale di ogni fase progettuale verrà organizzata una piccola conferenza. I materiali prodotti verranno inseriti nella piattaforma "Edmodo" e su canali social (Facebook, Twitter, Instagram) per il racconto puntuale di ogni fase progettuale.

Coinvolgimento alunni:

Per il modulo della scuola secondaria gli studenti saranno parte attiva della progettazione, infatti all'inizio del progetto, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intera attività.

Per il modulo della scuola Primaria gli alunni collaboreranno con gli insegnanti alla realizzazione dei materiali da utilizzare durante le attività (cruiverbone....)

Coinvolgimento Genitori:

I genitori parteciperanno alla pianificazione dettagliata delle attività in collaborazione con i partner coinvolti per l'organizzazione delle successive fasi progettuali. (Realizzazione percorso orienteering, diffusione su canali social delle attività, realizzazione di riprese video....)

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
Progetto orientamento	Pag,16	http://www.iscpetritoli.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
1) Conoscenza dell'ambiente naturale locale	1	Corpo Forestale dello Stato	Dichiarazione di intenti	3759	27/04/2017	Si
1) Riprese Video 2) Montaggio video 3) Coordinazione blog		Fotografo esperto in nuove tecnologie				
Messa a disposizioni strutture,ufficio tecnico e trasporto.	1	Comune di Ponzano di Fermo	Dichiarazione di intenti	1851	27/04/2017	Si
Messa a disposizioni strutture,ufficio tecnico e trasporto.	1	Comune di Petritoli	Dichiarazione di intenti	2719	22/04/2017	Si
Attività legate all'inclusione.	1	CVM Comunità Volontari per il Mondo	Dichiarazione di intenti	173-2-EAS	27/04/2017	Si
Favorire l'inclusione degli alunni non accompagnati	1	Associazione Mondo Minore onlus	Dichiarazione di intenti	1671	09/05/2017	Si
Realizzazione documentario-telegiornale		Giornalista				
Osservazione e analisi ambiente locale.		Esperto botanico-zoologo e geologo.				
Rappresentazione Teatrale		Esperto in Teatro				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per il Sistema Nazionale di Promozione della Ricerca Scientifica
Dipartimento per il Sistema Nazionale di Promozione della Ricerca Scientifica
Dipartimento per il Sistema Nazionale di Promozione della Ricerca Scientifica

Scuola PETRITOLI ISC (APIC82700Q)

Modulo	Costo totale
Viaggio in tutti i sensi	€ 13.564,00
'Numeri' da Attori. Nel Teatro della Logica	€ 13.564,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 27.128,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Viaggio in tutti i sensi

Dettagli modulo

Titolo modulo	Viaggio in tutti i sensi
Descrizione modulo	<p>Struttura e contenuti</p> <p>Learn-play-make sono le parole chiave della nostra idea: centrale è il gioco non solo come prodotto, ma anche stile di apprendimento, stimolatore di motivazione, creatività e aggregazione sociale, motore della didattica per competenze. Il gioco è da intendersi come espressione/comunicazione/narrazione (dal verbo "to play"): è prevista quindi la produzione di video-tutorial, in italiano e in lingua straniera, per le istruzioni d'uso, da realizzare secondo tecniche del digital storytelling attivate anche per video promozionali, campagne di sensibilizzazione e registrazioni podcasting destinati al sito e al blog della scuola.</p> <p>L'attività sarà così strutturata:</p> <p>I Fase. 10 ore Gli alunni interessati realizzano una fiaba da proporre ad altri alunni.</p> <p>II Fase. 40 ore pomeridiane a) Sopralluogo nell'area del percorso con esperti, per raccogliere elementi utili alla sua realizzazione. b) Documentazione delle informazioni raccolte con testo scritto e video; c) Realizzazione di una mappa con uso della simbologia. Elaborazione del percorso attraverso programmi in coding.</p> <p>III Fase. 10 ore a) Realizzazione di un notiziario in diretta con interviste ai protagonisti mentre eseguono il percorso b) Alcuni alunni dovranno ricostruire la trama attraverso gli indizi forniti da un percorso di orienteering (zona impianti sportivi) o realizzato con coding in classe.</p> <p>Obiettivi</p> <p>1) Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa, verbale e non, in contesti e con scopi differenti.</p> <p>2) Produrre testi di vario in relazione a specifici scopi comunicativi.</p> <p>3) Interpolare forme espressive facenti capo all'arte e alla musica e teatro.</p> <p>4) Scrivere non solo testi narrativi, descrittivi, espositivi, regolativi, argomentativi, ma anche testi che siano esito di scrittura creativa.</p>



- 5) Sviluppare, in un contesto di gioco, competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente (Problem Solving)
- 6) Acquisire il pensiero computazionale attraverso la programmazione (coding)
- 7) Riflettere sull'errore come nuovo spunto di lavoro; sviluppare le capacità di riflessione sul proprio operato.
- 8) Applicare procedure note in nuovi contesti.
- 9) Costruire un rapporto con il proprio ambiente per arrivare a un nuovo senso di radicamento, identità e rispetto dell'ambiente.
- 10) Saper osservare l'ambiente e documentare le osservazioni.
- 11) Interagire con gli altri in modo sereno e costruttivo attivando atteggiamenti di ascolto e conoscenza.

Metodologie

Il progetto si propone di essere innovativo soprattutto sotto l'aspetto metodologico, sfruttando e stimolando al massimo la creatività e la capacità di problem solving in un ambiente vicino e conosciuto dal ragazzo, ma che può ancora essere riscoperto e rivissuto in chiave fantastica ed emotiva, attraverso l'ausilio dei cinque sensi. Le metodologie applicate nella didattica attiva potranno essere diverse, nello specifico si prevede l'utilizzo di Roleplayng, Story Telling, Tutoring, E-learnig e, non ultimo, il Learning by Doing che può essere considerato la metodologia portante. L'utilizzo di tali metodologie avrà come fine ultimo quello di favorire e stimolare una maggiore consapevolezza personale, soprattutto nella sperimentazione di una maggiore efficacia nella soluzione di problemi complessi, attraverso schemi operativi, proposti fuori dal vissuto consueto. Tra gli strumenti in uso, sia in fase progettuale che di realizzazione pratica, oltre a quelli standard di uso scolastico, ci si avvarrà di hardware e software di vario tipo, tra cui programmi/applicazioni per la realizzazione di materiali topografici e cartografici, microfoni e strumentazioni specifiche per la realizzazione della parte più prettamente giornalistica e di raccolta dati.

Risultati attesi

Miglioramento o stabilizzazione dei risultati degli studenti senza difficoltà e con difficoltà

Incremento nell'impegno e nei rapporti interpersonali (abilità sociali) degli studenti in difficoltà e non . Potenziamento della la motivazione e del senso di responsabilità degli alunni

Potenziamento dell'inclusione scolastica degli alunni stranieri e degli alunni che manifestano disagio.

Raggiungimento delle competenze di base sviluppando le competenze intellettuali, motorie e creative

Elevare i livelli di competenze linguistiche in Italiano, logiche- matematiche, artistiche e valorizzare le eccellenze.

Potenziamento delle competenze linguistiche in L2.

Coinvolgimento dei genitori nel percorso scolastico dei propri figli per una collaborazione consapevole



Acquisizione da parte dei docenti, nell'ambito dei consigli di classe, di una maggiore consapevolezza della valenza cognitiva, motivazionale e relazionale del lavoro in team per la progettazione e attuazione di un progetto comune

Mettersi in gioco sentendosi LIBERI di esplorare le regole, di sperimentarle dando senso a ciò che è stato generato, di costruirle per rileggere, riscrivere, problematizzare e trovare soluzione. creare ed interpretare la realtà

Prendere sicurezza e imparare a coniugare l'uso di vecchi e nuovi linguaggi e strumenti di comunicazione

Monitoraggio Valutazione e verifica

Si effettuerà un'osservazione sistematica per l'accertamento con descrizione dell'avanzamento delle varie fasi del progetto, allo scopo di rilevare, elaborare e trasferire dati e informazioni finalizzata all'analisi del controllo continuo dell'implementazione (andamento) delle attività al fine di garantire che le risorse impiegate, le scadenze operative, gli esiti ottenuti e le operazioni condotte procedano conformemente a quanto previsto

Il monitoraggio e la valutazione del percorso didattico seguiranno, in itinere, le fasi di realizzazione del progetto, sulla base di indicatori di osservazione stabiliti in sede di progettazione definitiva dei moduli laboratoriali.

Gli indicatori misureranno la ricaduta formativa sugli apprendimenti, sulle abilità sociali degli alunni e sulla professionalità dei docenti

Il progetto è di natura transdisciplinare e le specifiche unità progettate, si inseriranno e si raccorderanno con quelle elaborate dagli insegnanti curricolari.

La verifica e la valutazione di questo percorso sarà fatto esaminando la risposta che gli alunni hanno dato agli Stimoli proposti:

a) Utilizzando step in itinere per effettuare un'osservazione diretta e soggettiva da parte degli insegnanti del team operativo per valutare l'impegno, la partecipazione, l'interesse nel lavoro e il raggiungimento degli obiettivi fissati.

b) valutando la varianza tra test d'ingresso e risultati quadrimestrali e finali

c) Test per auto-osservazione da parte degli alunni e dei docenti attraverso griglie di osservazione strutturate

d) Discussione collettiva sugli elementi raccolti nei due momenti precedenti oppure nelle fasi intermedie dei laboratori tra docenti e docenti e alunni

e) Autovalutazione finale del progetto da parte dei ragazzi e dei docenti del team con individuazione criticità e aspetti positivi

f) Organizzazione, con collaborazione docenti-alunni – genitori, di una manifestazione finale con attuazione del percorso con indizi e spettacolo teatrale come momento di auto-conferma e gratificazione. Produzione di un libro dove saranno raccolti i prodotti degli alunni che sarà pubblicato in formato digitale in rete. La pubblicazione sarà presentata nel corso di una manifestazione pubblica nella quale si allestirà anche una mostra fotografica che racconterà il progetto. In questo modo, si conserverà una traccia che testimoni l'esperienza.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	02/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	APMM82701R APMM82703V
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60



FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per lo Sviluppo e la Ricerca Educativa
Ufficio per la Programmazione e lo Sviluppo delle Attività di Ricerca e Innovazione

Scuola PETRITOLI ISC (APIC82700Q)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Viaggio in tutti i sensi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora		0	4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora		0	1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	20	2.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					13.564,00 €

2100
900
✓
2.000

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: 'Numeri' da Attori. Nel Teatro della Logica

Dettagli modulo

Titolo modulo	'Numeri' da Attori. Nel Teatro della Logica
	<p style="text-align: right;">8.2</p> <p>4.810,32 3.848,32 1/6/1 ✓</p> <p>2.900,00</p> <p>10.000 8.400,00 3/2/7 ✓</p> <p>6000,00 1.800,00 1/10/1 ✓</p> <p>2.000,00 2/3/8 ✓</p> <hr/> <p>2000,00 3/4/1</p> <p>9.317,163</p>



**Descrizione
modulo**

Struttura

Il modulo sarà articolato in laboratori di 3 ore ciascuno per 20 pomeriggi (14,00- 17,00) [Modulo di 60 ore]

Obiettivi

- sviluppare capacità logiche- induttive e logico -deduttivo.
- costruire ragionamenti, comprendere interpretare, comunicare informazioni.
- formulare e verificare ipotesi e congetture.
- generalizzare i criteri logici sperimentati, porli in relazione, rappresentarli (riconoscimento degli enunciati. attribuzione del valore di verità, costruzione e comprensione delle tavole di verità).
- saper elaborare un'argomentazione logica e una sintesi.
- saper dimostrare la veridicità di una tesi.
- imparare a discutere fra pari evitando eccessi e conflitti.
- riconoscere il proprio e l'altrui ruolo confrontando le proprie idee con quelle dell'altro
- rappresentare in modo verbale, iconico e simbolico, la situazione problematica, al fine di creare un ambiente di lavoro favorevole per la risoluzione del problema.
- riconoscere e accettare il rischio dell'errore imparando dagli errori.
- intuire come gli strumenti logici siano la chiave di lettura della realtà.
- sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo.
- sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.
- favorire negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al coding alle abilità costruttive e all'uso delle tecnologie digitali.

Contenuti

Primo punto essenziale del percorso è riconoscere un enunciato. L'attività "La caccia agli enunciati" coinvolge gli allievi nel decidere se le frasi, alla fine di ogni situazione a didattica sono enunciati o non enunciati. A ogni enunciato occorre attribuire il valore di verità (Vero o falso?) con giochi linguistici e motori spezzando ad esempio le frasi e ricostruendone altre con valori di verità diversi. Gli enunciati poi sono collegati attraverso connettivi di congiunzione, disgiunzione, negazione, implicazione. Gli allievi ascoltano brevi storie, le discutono, inventano o raccontano situazioni simili. Costruiscono tavole di verità dei connettivi. Attraverso l'uso dei "connettivi" si ottengono nuovi enunciati più complessi. Alcuni enunciati aperti si possono chiudere (o viceversa aprire) utilizzando il valore di verità per verificarne la correttezza attraverso attività ludiche e/o con cartellini. Classificare oggetti persone ecc secondo un dato attributo, utilizzando dapprima materiale non strutturato perché è più naturale e spontaneo. Classificare, stabilire relazioni, generalizzare e astrarre sono utili per ogni compito della vita quotidiana. La problematica di cui dobbiamo tener conto nel processo d'insegnamento/apprendimento della logica è il concetto di quantificatore. Si riflette sui termini presenti nel linguaggio quotidiano (tutto, nessuno, alcuni, almeno uno, ogni) e sull'importanza di queste parole chiave sia nell'uso logico sia nell'uso linguistico. Tutto il percorso conduce al controllo/verifica della correttezza di un ragionamento costruendo tavole di verità per controllare che nelle righe in cui tutte le premesse sono vere, sia vera anche la conclusione. Analisi di alcuni semplici sillogismi. La riflessione sulla logica si conclude con i concetti di prodotto cartesiano e di relazione. In sintesi i contenuti sono: attività per distinguere enunciati e non enunciati; giochi sul valore di verità e connettivi; connettivi e tavole di verità; la logica dei predicati: "aprire, chiudere" un enunciato; quantificatori; ragionamenti.

Principali metodologie e innovazione

L'approccio metodologico didattico privilegiato sarà quello del costruttivismo che considera l'apprendimento come un processo nel corso del quale ognuno crea la propria rappresentazione della conoscenza mettendola in relazione con la propria esperienza. L'apprendimento sarà significativo, ossia attivo, intenzionale, contestualizzato, collaborativo, conversazionale, argomentato, riflessivo, autoriflessivo e auto regolativo e anche emozionale-affettivo. Particolare attenzione sarà data a attività di rinforzo ed ampliamento del curricolo, esercitazioni di diverso grado di difficoltà: esperienze di realtà; osservazioni dirette; approccio laboratoriale, che verrà attuato con tecniche interattive e



collaborative quali cooperative learning, problem solving, coding, attività ludiche. Si promuoveranno forme di peer tutoring, competenze digitali e si applicherà il metodo della flipped - classroom per potenziare l'applicazione e la parte operativo- pratica. Si fa inoltre riferimento alle teorie psicologiche sulle intelligenze multiple, infatti, le attività dei laboratori tecnologici saranno intese, tra l'altro, come opportunità di auto scoperta delle abilità prevalenti di ciascuno studente, a partire dall'idea che in ogni persona si combinano intelligenze distinte (matematica, linguistica, viso-spaziale, corporeo-cinestetica, interpersonale, intrapersonale ecc...)

Risultati attesi

La competenza da parte degli allievi ad usare modelli matematici di pensiero logico, spaziale, critico e creativo, per affrontare con efficacia problemi della realtà locale trasferendo sul piano concreto modalità di ragionamento che consentano di capire fenomeni della realtà, analizzarli e risolverli attivando mens critica ed immaginazione.

Verifica e valutazione

Nei diversi percorsi proposti le verifiche saranno iniziali, in itinere, conclusive, non strutturate formalmente ma tenendo conto dei processi e delle strategie organizzative (capacità di realizzare giochi di logica alternativi) che gli alunni dimostreranno di mettere in atto, nonché della partecipazione attiva alle diverse fasi proposte. Le verifiche saranno accompagnate dalla osservazione sistematica degli alunni e da una continua attività di meta cognizione per rendere possibile il transfert in grado di attivare il problem-solving. Questionari, focus-group, compiti in situazione, quiz saranno messi in gioco per testare le competenze logico-matematiche degli allievi e la crescita della loro performance. Infine, al termine delle attività sarà misurato negli studenti il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi creati ad hoc. Inoltre, al termine del progetto, sarà valutata l'opportunità di produrre articoli scientifici e divulgativi destinati a riviste di settore. Per diffondere nel territorio i progetti realizzati dagli studenti sarà organizzata una giornata aperta al territorio (Open day) durante la quale gli studenti interagiranno con i partecipanti attraverso i prodotti realizzati per lo sviluppo delle abilità logico-matematiche specifiche (rebus, cruciverba giganti, visione di problemi logici attraverso l'uso della LIM, rappresentazioni motorie di situazione problematiche, gioco dell'oca gigante con quiz a risposta multipla)

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	02/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	APEE827041 APEE827052
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Numeri' da Attori. Nel Teatro della Logica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Il Piano triennale 2014-2020, approvato dalla Giunta
Regionale per la Campania, è stato
approvato dal Consiglio di Amministrazione della
Scuola per la gestione dei fondi strutturali
europei e per l'attuazione degli
interventi.

Scuola PETRITOLI ISC (APIC82700Q)

Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	20	2.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					13.564,00 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ministero delle Politiche Regionali
Ministero delle Politiche Economiche e del Lavoro
Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Rurali

Scuola PETRITOLI ISC (APIC82700Q)

Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
PENSO, CREO, GIOCO.....imparo	€ 27.128,00
TOTALE PROGETTO	€ 27.128,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 40021)
Importo totale richiesto	€ 27.128,00
Num. Delibera collegio docenti	1755
Data Delibera collegio docenti	04/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1756
Data Delibera consiglio d'istituto	20/04/2017
Data e ora inoltro	15/05/2017 13:54:16
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	SI

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Viaggio in tutti i sensi</u>	€ 13.564,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>'Numeri' da Attori. Nel Teatro della Logica</u>	€ 13.564,00	
	Totale Progetto "PENSO, CREO, GIOCO.....imparo"	€ 27.128,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 27.128,00	