



Candidatura N. 25580 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IIS FAZZINI/MERCANTINI
Codice meccanografico	APIS00700P
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA SALVO D'ACQUISTO N.30
Provincia	AP
Comune	Grottammare
CAP	63066
Telefono	0735586067
E-mail	APIS00700P@istruzione.it
Sito web	www.fazzinimercantini.gov.it
Numero alunni	851
Plessi	APPM007016 - I.M. 'LUIGI MERCANTINI' APTL00701B - I.T.E.T. 'PERICLE FAZZINI'



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 25580 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Porte aperte e reti spiegate	€ 5.413,80
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Ragazzi...basta paure	€ 4.561,50
Arte; scrittura creativa; teatro	Facciamo Teatro	€ 5.011,50
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	Imparare facendo: manifesto polimaterico	€ 4.561,50
Innovazione didattica e digitale	Code's cool! Non comprare un videogioco, fanne uno!	€ 4.561,50
Modulo formativo per i genitori	La scuola come luogo di integrazione culturale e sociale: S.O.S. Genitori!	€ 5.011,50
Potenziamento delle competenze di base	Laboratori per l'acquisizione di un metodo di studio efficace: Lingua Italiana	€ 5.145,60
Potenziamento delle competenze di base	Il caleidoscopio (ambito logico-matematico)	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.948,90



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	A SCUOLA IO 'C'ENTRO'
Descrizione progetto	<p>La nuova generazione, non più un soggetto sociale, ridotta a mero numero, anello debole della società, destinata alla precarietà e alla dispersione, ha bisogno di un intervento che le restituisca l'identità e la centralità. La scuola ha il compito di riconsiderare l'azione educativa nel nuovo contesto, di mobilitare le risorse individuali, di rimotivare all'apprendimento. C'è bisogno di una scuola attiva che consideri lo studente non più un apprendista standard ma un soggetto con proprie inclinazioni, capace di contribuire a determinare il proprio percorso formativo; di una scuola che si trasformi in spazio educativo quotidiano e che accompagni genitori ed insegnanti nel loro compito pedagogico affinché si crei una collaborazione efficace. Il progetto "A scuola lo c'entro" prevede la realizzazione di un percorso, dedicato ai giovani di età compresa tra i 13 e i 18 anni, finalizzato allo sviluppo delle competenze di base, del senso civico, della responsabilità e della legalità attraverso azioni di progettazione partecipata nell'ambito scolastico e del contesto di appartenenza. Scopo del progetto è quello di offrire spazi di partecipazione e protagonismo per rendere gli studenti attivi nel e per il territorio, attraverso esperienze didattiche innovative che possano contribuire allo sviluppo globale dell'individuo in quanto soggetto sociale. Rafforzare le competenze trasversali di base, le capacità relazionali e di autonomia decisionale al fine di migliorare il loro senso di appartenenza e la consapevolezza rispetto al mondo scolastico e alla comunità di riferimento. Significa anche riuscire a creare canali stabili di dialogo e confronto tra i giovani, le istituzioni scolastiche e i servizi territoriali locali non solo per favorire la loro messa in rete, ma anche per indirizzare al meglio le azioni finalizzate a rispondere alle necessità della popolazione giovanile.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il tessuto imprenditoriale piceno è caratterizzato da aziende di piccole dimensioni; quelle con meno di 5 addetti rappresentano circa il 90% dell'intero tessuto. La scuola deve ampliare i curricula con percorsi formativi aggiuntivi garantendo il sostegno didattico ai soggetti bisognosi di recupero ed i dovuti approfondimenti a quelli più motivati. Fonti di criticità produttive di dispersione:

CONTESTO FAMILIARE:

- **Svantaggio socioculturale e carenze del contesto relazionale:** non tanto la condizione economica familiare, quanto il livello di istruzione dei genitori, la zona e le condizioni di residenza, l'appartenenza a minoranze culturali/linguistiche, carenze affettive, assenza di rete di supporto alla famiglia.
- **Atteggiamenti educativi inadeguati dei genitori:** Come atteggiamento iperprotettivo, autoritario, permissivo, svalutazione dell'adolescente, incoerenza negli atteggiamenti.

SCUOLA

- **Strutture vetuste e servizi spesso inadeguati**
- **Metodologie e Relazioni:** scarsa utilizzazione delle risorse culturali del territorio; rapporti non collaborativi da parte delle famiglie; metodi tradizionali d'insegnamento; stile educativo 'familiare'.

TERRITORIO (Ambiente e Cultura)

- Provenienza da aree economicamente disagiate; inadempienze territoriali; emarginazione economica, cultura dell'indifferenza; modelli socio-culturali di dominio (di forza).



Obiettivi

Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Obiettivi del nostro Istituto sono **l'accoglienza** (incontri scuola-famiglia, raccordi scuola media e superiore, illustrazione delle attività didattiche d'Istituto), **l'inclusione (rimozione)** degli ostacoli culturali e socio-ambientali), **la personalizzazione** di percorsi formativi mirati e adeguate metodologie didattiche. I progetti del PTOF, hanno come obiettivo l'autonomia personale e sociale, lo sviluppo delle capacità comunicative e l'acquisizione di abilità di base anche in funzione dell'inserimento nel mondo del lavoro dopo l'obbligo d'istruzione. Le azioni della scuola mirano a:

- integrazione alunni stranieri, diversamente abili e con disturbi specifici dell'apprendimento
- inclusione, diritto allo studio degli alunni BES
- lotta alla dispersione
- educazione alla cittadinanza
- pari opportunità per le eccellenze
- sicurezza delle strutture

Riguardo all'INVALSI, con risultati sotto la media in matematica, si è impostato un lavoro laboratoriale mirato a ridurre ripetenza e dispersione, con potenziamento della didattica mattutina. Il CURRICOLO d'Istituto accoglie le esigenze del contesto territoriale ricco di arte, tradizioni e cultura. Questo ha permesso alla Scuola di potenziare la disciplina Arte nella programmazione extracurricolare.



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 IIS FAZZINI/MERCANTINI
(APIS00700P)

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

In linea con le indicazioni di Strategia Europa 2020, per incidere sui livelli di abbandono/miglioramento, la scuola con "A SCUOLA IO C'ENTRO", progetto rivolto agli studenti (compresi divers.abili) delle scuole sec.di I-II grado e famiglie, mira ad attuare azioni con impatto sistematico sull'istituzione; sul fronte dell'offerta, proponendo percorsi che si adattino e rispecchino le esigenze e le aspettative dell'utenza aprendo il mondo dell'istruzione verso l'esterno con il coinvolgimento attivo delle famiglie e delle imprese; sui docenti: per l'impiego di metodologie didattiche che possano favorire la permanenza degli studenti nei contesti scolastici e formativi e l'acquisizione delle competenze; sugli studenti: con percorsi a supporto della permanenza nei sistemi di istruzione nonché della costruzione di progetti orientati alla prosecuzione degli studi o all'inserimento nel mondo del lavoro. Tutto questo garantendo un'ampia partecipazione di soggetti pubblici e privati, che operano nel campo dell'istruzione, e la diversificazione delle tipologie di intervento, diretti ai soggetti maggiormente esposti al rischio di abbandono scolastico e/o di dispersione, per rafforzare la motivazione all'apprendimento ed attivare forme di compensazione dei deficit cognitivi.

Indicare quali azioni specifiche (di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare

Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il problema della dispersione scolastica richiede una progettualità da parte della scuola che metta in discussione il modello tradizionale e gli stili consolidati. E' necessario sviluppare strategie che consentano di intercettare il disagio, e possano motivare o ri-orientare. Pertanto si interviene con diverse linee di azione:

- approccio su competenze di base e personalizzazione di apprendimenti: progettazione di moduli di base per italiano, matematica (recupero INVALSI) con learnig by doing, cooperative learning, TEAL
- spazi aperti in ore extra attività curricolari: apertura pomeridiana della scuola con definizione di spazi par attività laboratoriali, moduli legati alla creatività (arte, teatro, videomapping)
- attivazione di metodologie didattiche innovative e ICT: tutti i moduli sono progettati usando metodiche innovative, ed in particolare viene incantrato un modulo sulle competenze digitali legate al coding e pensiero computazionale .
- alleanza tra scuola, territorio, famiglia, agenzie educative: modulo progettato per il coinvolgimento dei genitori di adolescenti su affettività, cyber bullismo, tematiche ambientali e nutrizionali con rete con agenzie presenti sul territorio (associazioni, enti locali, esperti del settore)



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 IIS FAZZINI/MERCANTINI
(APIS00700P)

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La scuola è e sarà aperta dal personale ATA dalle 7.30 alle 20 dal lunedì al venerdì, ed il sabato fino alle 17. Quindi nella "mia" scuola IO C'ENTRO: di pomeriggio (il sabato mattina), anche nei giorni estivi. Perché Scuola Aperta è:

- Una struttura che si apre agli studenti e alle famiglie, per essere abitata oltre i tempi della didattica.
- Una struttura che si apre al quartiere, che accoglie i cittadini e diventa un punto di aggregazione sociale.
- Un luogo dove si realizzano percorsi di integrazione e inclusione per le comunità straniere e per chi ha bisogno di un'attenzione in più, a cominciare dagli alunni con disabilità, BES. La Scuola Aperta contrasta anche così la dispersione scolastica.
- Un'esperienza di sussidiarietà, con un nuovo protagonismo dei genitori, in controtendenza con il declino della partecipazione delle famiglie nei tradizionali organi di rappresentanza collegiale.
- Un'alleanza fra scuola e territorio, dove la scuola cerca l'eccellenza.
- Una scuola che accetta la sfida delle ICT, delle nuove tecnologie, di una didattica innovativa.
- Un'esperienza di cittadinanza attiva, dove i giovani vengono educati alla cura dei beni comuni e dalla scuola escono per prendersi cura dell'intero quartiere.

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

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

I moduli presi in esame sono portatori di una “cultura laboratoriale” intesa come prassi didattica, atteggiamento quotidiano e costante, sempre più integrato nella “forma mentis” dell’insegnante, che si declina nelle tecniche del cooperative learning, TEAL, Learning by doing,

Il fare e l'agire sono aspetti salienti dell'azione educativa, non episodici o semplicemente a supporto del sapere teorico.

Tale didattica, attivata secondo le forme del rende possibile l'offerta di contesti che considerino i vissuti degli studenti e le loro esperienze, attraverso forme di lavoro che valorizzano potenzialità, capacità e competenze. Viene realizzata in spazi di apprendimento/relazione posti sia dentro la scuola (laboratori informatici, biblioteche, ludoteche, palestre), sia fuori dei suoi cancelli, in luoghi specializzati (aziende, laboratori, atelier, parchi, musei), valorizzando il territorio come risorsa per l'apprendimento.

In un laboratorio non si insegna e/o si impara, ma “si fa”, si sperimenta operativamente e ci si confronta. E' uno spazio di socializzazione: per valorizzare attività strutturali individuali, di peer-tutoring, di cooperazione attraverso intenzionali momenti interattivi che ritrovano la collaborazione, l'impegno, la solidarietà tra generi, età, etnie diversi.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La Scuola, con i quattro indirizzi di studio liceale/tecnico, contempla nel PTOF diversi ambiti di progettualità costruiti in Macroaree omogenee per obiettivi culturali/formativi, tutte rispondenti alle esigenze del Territorio per il quale è stata promossa una forte governance dei sistemi locali d'istruzione con il Patto Formativo Territoriale tra Comuni del Piceno Nord, Associazioni e Università per il rilancio culturale, etico e professionale della propria Comunità. La MISSION della Scuola, infatti, è “Una scuola-laboratorio dei saperi e della qualità tra radici territoriali ed orizzonti europei” che parte dal contesto culturale locale per poterlo rivitalizzare. Da cui i progetti sul contrasto della dispersione e dell'abbandono con inclusione della diversabilità/immigrati/genitori. Le azioni promosse si integrano nel curriculum verticale che lega Gradi di scuola differenti al fine di migliorare i risultati delle prove INVALSI, critiche in ogni grado/ordine di studi. Dal PTOF si evince la perfetta integrazione del presente progetto con gli ambiti progettuali, tutti orientati a ridurre il gap tra i sistemi di Istruzione, Formazione, Lavoro sul quale si concentrano gli sforzi degli Stati europei attraverso la strategia Europa 2020. Di seguito sono riportati i progetti già esistenti.

Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Al fine di favorire una maggior integrazione ambientale la scuola attiva delle collaborazioni **servizi educativi/culturali/ricreativi/sportivi del territorio** offerti da altre scuole, istituzioni pubbliche, associazioni private ecc., in modo da valutare la possibilità di stipulare accordi e convenzioni di collaborazione al fine dell'ottimizzazione del servizio, per favorire la gestione del progetto e realizzare un processo reciproco di valorizzazione dell'offerta formativa.

Tra i principi che hanno orientato le scelte del progetto vi è quello della **gestione integrata a livello territoriale** al fine di una valorizzazione sinergica delle risorse di cui il territorio stesso è portatore e di cui l'istituzione scolastica costituisce una componente.

Ciò che può agevolare tale percorso è la fondamentale collaborazione con le **famiglie**, sono chiamate attivamente a partecipare a questo progetto, partecipando attivamente al progetto nelle sue articolazioni, offrendo il loro contributo per migliorarne la qualità.

E' importantissimo, peraltro, che la scuola, posta al centro, abbia trovato interlocutori attenti e disponibili a collaborare attivamente nel partenariato durante le attività previste: visite aziendali, spettacoli teatrali, visite museali, laboratori didattici presso Università.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il miglioramento della qualità della "professione studente" è l'obiettivo principale da perseguire per sviluppare competenze necessarie agli studenti per poter affrontare in misura adeguata il loro compito evitando la dimensione della dispersione. Il progetto muove dall'esigenza di percorsi di apprendimento secondo una logica di learning by doing e TEAL centrati sul rafforzamento delle competenze di base e sulla centralità della motivazione come motore trainante all'interno di una didattica partecipata e condivisa. Per dare consistenza agli obiettivi il progetto sviluppa le seguenti azioni strategiche: 1) formazione su specifiche competenze che costituiscono il fondamento dell'unitarietà della "professione studente" (psico-pedagogiche, metodologico-didattiche, digitali, relazionali); 2) tempi e spazi adattati ai percorsi progettuali: apertura pomeridiana ed estiva dell'Istituzione-scuola come ambiente innovativo di apprendimento aperto a studenti, insegnanti, famiglie e realtà territoriali che si incontrano e condividono percorsi 3) un nuovo modo di "fare scuola". L'allievo coinvolto nel progetto si trova all'interno di una realtà trasformata nei linguaggi, nella dimensione e nelle attività laboratoriali per una maggiore efficacia dell'attività progettata



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto intende:

- facilitare un processo di consapevolezza culturale e sociale
- ridurre il fallimento formativo precoce e la dispersione scolastica e formativa
- ridurre i comportamenti a rischio nei giovani fornendo loro chiavi di lettura della realtà esterna, ma anche emozionale e relazionale
- rafforzare la rete multidisciplinare di servizi che attraverso metodologie e obiettivi comuni sappia contrastare la dispersione
- valorizzare la scuola come comunità attiva aperta al territorio e in grado di sviluppare l'interazione con le famiglie e la comunità.

Il progetto può costituire un modello di facile trasferibilità in contesti territoriali più o meno affini, poiché è costruito con metodologie didattiche innovative volte al conseguimento degli obiettivi di miglioramento che la scuola persegue soprattutto in considerazione delle criticità emerse nell'indagine OCSE di Pisa in riferimento alle prove INVALSI

Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Ambito pon: Educazione motoria; sport; gioco didattico MACROAREA ATTIVITA' SPORTIV E E BENESSERE PSICO-FISICO 1) Gruppo Sportivo Scolastico 2) ADMO Cup 3) Tornei sportivi 4) Quotid.in classe: Gazzetta sport	Sì		69	http://www.fazzinimercantini.gov.it



Ambito pon: Innovazione didattica e digitale MACROAREA DELLE SCIENZE E DELLE TECNOLOGIE 1) Lab. di modellistica 2) ECDL 3) Autocad 2D/3D-3 DStudioMax- Sketchup-Photoshop 4) Cad Olympics 5) Classe 2.0	Sì		55-57	http://www.fazzinimercantini.gov.it
Ambito pon: Innovazione didattica e digitale Progetto di didattica digitale e flipped classroom	No	2016/2017		http://www.fazzinimercantini.gov.it
Ambito pon: Innovazione didattica e digitale Progetto di sviluppo del pensiero computazionale	No	2016/2017		http://www.fazzinimercantini.gov.it
Ambito pon: Laboratorio creativo e artig.per la valoriz.vocazioni territoriali MACROAREA ARTE, PATRIMONIO ARTIST-CULT.E PAESAGGIO 1) Apprendisti ciceroni 2) F.A.I. 3) Bando art.9 cost 4) Educaz. al patrimonio 5)Artefazzini 6)Geo- Arte 7) Prog. Teatro	Sì		57-60	http://www.fazzinimercantini.gov.it
Ambito pon: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali Progetto: Impariamo a dipingere e Le antiche tecniche dell'affresco	No	2016/2017		http://www.fazzinimercantini.gov.it



Ambito pon: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali Progetto Videomapping: comunicare emozione e cultura	No	2016/2017		http://www.fazzinimercantini.gov.it
Ambito pon: Modulo formativo per i genitori MACROAREA Salute e Benessere 1) Progetto Martina- prevenz.oncolog.2) Jonas e affettività 3) Peer education 4) AIDO e AVIS 5) Aiuto psicologico 6) Ludopatia e cyberbullismo	Sì		70	http://www.fazzinimercantini.gov.it
Ambito pon: Potenziamento delle competenze di base 1) Minicorso di problem solving: un ponte tra due ordini di scuole	No	2016/2017		http://www.fazzinimercantini.gov.it
Ambito pon: Potenziamento delle competenze di base MAACROAREA LINGUISTICA (AREA LINGUIST- CULT) 1) 'Biblioteca attiva come risorsa cult.e format.' 2) 'Progetto di recup, consolid.e potenz.abilità base Lingua ital 3) Lab. CineFazzini:capire la letteratura	Sì		49-53	http://www.fazzinimercantini.gov.it



<p>Ambito pon: Potenziamento delle competenze di base MACROAREA DELLE SCIENZE E DELLE TECNOLOGIE 1) Stupirsi in matematica (costruzione di dispositivi per ricerca di simmetrie e proporzioni 2) Giochi di Archimede, Olimpiadi in matematica, problem solving</p>	Sì		54-55	http://www.fazzinimercantini.gov.it
<p>MACROAREA DELL'INCLUSIONE SCOLASTICA 1) Prog.natatorio, delle arti e dei mestieri, di lettura, informatica, peer to peer 2) Prog. Teatro ed espressione corporea 3) Lab. creativo e orto in classe 4) Lab. psicomotricità 5) Altern. scuola lav per disabili</p>	Sì		73-77	http://www.fazzinimercantini.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Collaborazione nel modulo dedicato ai genitori, per la gestione e tenuta lezioni e laboratori alimentari e non solo.	1				No
Collaborazione con ADOC, Associazione dei consumatori, nell'ambito del modulo destinato agli stessi, per la gestione dei laboratori sul disagio giovanile, ludopatia, cyberbullismo, prevenzione ecc...	0				Sì
Collaborazione per la gestione del laboratorio di Karate previsto nel modulo di Educazione motoria "Ragazzi...basta paure".	1				No



Collaborazione con il Comune di Grottammare, attraverso una Convenzione, per la gestione delle attività sportive in orario extrascolastico e serale e per la compartecipazione dei laboratori sportivi previsti nel modulo di Educazione motoria "Porte aperte e reti spiegate".	1	Comune di Grottammare	9481/A35	28/10/2016	Si
Collaborazione con l'UNICEF al fine della promozione e dell'attuazione della 'Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza'	0				Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Collaborazione con ISC Ripatransone e Cupra Marittima (AP) Partecipazione degli alunni normodotati e diversamente abili ai moduli del potenziamento di base nella lingua italiana e nel laboratorio di attività motoria. Partecipazione dei genitori al modulo specifico per la condivisione delle strategie di fronteggiamento del disagio giovanile	APIC804003 RIPATRANSONE ISC	9516/C1 4	28/10/2016	Si
Collaborazione con ISC Leopardi di Grottammare (AP) Partecipazione degli alunni normodotati e diversamente abili ai moduli del potenziamento di base nella lingua italiana e nel laboratorio di attività motoria. Partecipazione dei genitori al modulo specifico per la condivisione delle strategie di fronteggiamento del disagio giovanile	APIC818001 GROTTAMMARE ISC 'LEOPARDI G.'	9517/C1 4	28/10/2016	Si
Collaborazione con ISC NORD di San Benedetto del Tronto (AP) Partecipazione degli alunni normodotati e diversamente abili ai moduli del potenziamento di base nella lingua italiana e nel laboratorio di attività motoria. Partecipazione dei genitori al modulo specifico per la condivisione delle strategie di fronteggiamento del disagio giovanile	APIC833003 ISC NORD SAN BENEDETTO DEL TR.	9505/C1 4	28/10/2016	Si



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Porte aperte e reti spiegate	€ 5.413,80
Ragazzi...basta paure	€ 4.561,50
Facciamo Teatro	€ 5.011,50
Imparare facendo: manifesto polimaterico	€ 4.561,50
Code's cool! Non comprare un videogioco, fanne uno!	€ 4.561,50
La scuola come luogo di integrazione culturale e sociale: S.O.S. Genitori!	€ 5.011,50
Laboratori per l'acquisizione di un metodo di studio efficace: Lingua Italiana	€ 5.145,60
Il caleidoscopio (ambito logico-matematico)	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.948,90

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: Porte aperte e reti spiegate

Dettagli modulo

Titolo modulo	Porte aperte e reti spiegate
Descrizione modulo	<p>Attraverso questo modulo ci si pone l'obiettivo di favorire la socializzazione tra i giovani, compresi i diversamente abili, attraverso l'attività sportiva utilizzando la scuola come centro di aggregazione rispondente alle esigenze dei giovani. Favorire la partecipazione dei soggetti più fragili, disagiati ed a rischio di abbandono scolastico facendo vivere loro l'ambiente scolastico con piacere, in un clima positivo. Attraverso la pratica sportiva, acquisire uno spirito di collaborazione con gli altri, il rispetto delle regole, dei ruoli e potenziare la determinazione al raggiungimento del risultato portando a termine un compito. Rimotivazione all'impegno, alla cura del corpo e al rispetto di genere, al controllo delle emozioni, al miglioramento delle abilità fisico- motorie (e psichiche), acquisendo maggiore sicurezza, fiducia in se stessi e nelle proprie capacità; tenere alta l'autostima.</p> <p>Il modulo si articola attraverso una prima</p>



fase informativa e di approfondimento dei fondamentali delle discipline sportive con gli insegnanti della scuola ed i tecnici esterni delle società sportive del territorio; organizzazione di un torneo interno alla scuola tra gli studenti coinvolti; incontri sportivi con la Scuola Media, partecipazione da spettatori agli incontri di campionati federali delle società sportive partner del progetto; organizzazione di un evento sportivo in orario serale o in giorno festivo con competizioni sportive alle quali partecipano gli atleti delle società sportive partners, gli studenti della scuola media, gli insegnanti ed i genitori, scendendo in campo con i loro figli (compresi quelli in assetto speciale BES).

L'approccio metodologico sarà di tipo globale dove l'apprendimento avviene attraverso la pratica da affinare; inoltre il rapporto con atleti specialisti farà sì che ci sia un rapporto alla pari di passaggio di informazioni e consigli tecnici utili a favorire l'apprendimento del 'gesto tecnico'.

Attraverso la metodologia del P.D.C.A., l'errore sarà il punto dal quale ripartire, con il supporto dei docenti e dei tecnici, per giungere all'acquisizione del gesto corretto. Docenti interni da selezionare tramite bando, compreso docente di sostegno o assistente alla autonomia/o personale esterno.

Rapporti di partenariato:

- società sportiva di calcio a 5 di Grottammare
- Associazione di Basket di Grottammare
- Società di pallavolo di Grottammare
- ISC Leopardi di Grottammare
- Comune di Grottammare

Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	15/07/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	APTL00701B
Numero destinatari	18 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	18 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 12 - undefined



Target

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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Porte aperte e reti spiegate

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		18	540,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	18	1.873,80 €
	TOTALE					5.413,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: Ragazzi...basta paure

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Ragazzi...basta paure



Descrizione modulo

Descrizione del modulo: Attraverso questo modulo ci si pone l'obiettivo di favorire la socializzazione tra i giovani attraverso l'attività sportiva utilizzando la scuola come centro di aggregazione rispondente alle esigenze dei giovani. Favorire la partecipazione dei soggetti più fragili, disagiati ed a rischio di abbandono scolastico facendo vivere loro l'ambiente scolastico con piacere, in un clima positivo. Attraverso la pratica sportiva, acquisire uno spirito di collaborazione con gli altri, il rispetto delle regole, dei ruoli, motivazione al raggiungimento del risultato portando a termine un compito. Rimotivazione all'impegno, alla cura del corpo e al rispetto di genere, al controllo delle emozioni, al miglioramento delle abilità fisico- motorie, acquisendo maggiore sicurezza, fiducia in se stessi e nelle proprie capacità; risolvendo l'autostima.

Il modulo si articola attraverso una serie di fasi che considerando gli aspetti psicologici, fisici, motori e legali, portano ad attivare pratiche di difesa personale con il giusto approccio e con la corretta consapevolezza dei propri mezzi.

- Consigli preliminari sul comportamento di base in caso di situazioni potenzialmente pericolose inclusi gli aspetti legali (3 ore)
- Esercizio intenso per acquisire il giusto approccio psicologico che da vittima si trasforma in un atteggiamento assertivo. Prevenzione istintiva ed elementi basilari per la gestione della paura e dello stress in situazioni critiche. (3 ore)
- Studio delle parti del corpo vulnerabili e dei metodi per colpire efficacemente per poi liberarsi e scappare (3 ore)
- Esercizi per prendere confidenza con il "contatto fisico" e rafforzare mani e dita, strumenti di difesa. (3 ore)
- Tecniche semplici per liberarsi da prese alle braccia, al collo, da bloccaggi anche a terra e da situazioni di costrizione fisica tra le più frequenti.(3 ore)
- Tecniche semplici e istintive come proteggersi efficacemente controllando il panico. (3 ore)
- Studio di tecniche di sbilanciamento dell'aggressore, di immobilizzazione e bloccaggio delle leve principali su polso, gomito e spalla. (3 ore)
- Come comportarsi se si finisce a terra, consigli teorici e pratici su come fuggire via. Basi della lotta in piedi e a terra. (3 ore)
- Vivere da spettatori ad esibizioni di auto difesa condotti da specialisti e tecnici del settore (3 ore)



	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione e realizzazione di una dimostrazione finale aperta al pubblico, in collaborazione con le società sportive partner del progetto, i genitori, gli insegnanti ed gli studenti dell'Istituto, da realizzarsi in un giorno festivo o in orario serale. (3 ore) L'approccio metodologico sarà di tipo globale dove l'apprendimento avviene attraverso la pratica che viene via via sempre più affinata; inoltre il rapporto con atleti specialisti del settore, farà sì che ci sia un rapporto alla pari di passaggio di informazioni e consigli che favorirà l'apprendimento del gesto tecnico. L'errore sarà il punto dal quale ripartire, con il supporto degli insegnanti ed i tecnici, per giungere all'acquisizione del gesto corretto. Rapporti di partenariato: ? Associazione karate club Offida ? Palestra Body line Grottammare
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	APTL00701B
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	6 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 24 - Esercizi in palestra
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ragazzi...basta paure

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: Facciamo Teatro

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Facciamo Teatro



Descrizione modulo

Il progetto prevede un intervento specifico mediante un laboratorio teatrale; ma il percorso di formazione proposto non è solo un laboratorio dove si impara a fare teatro ma un'esperienza umana che parte dai bisogni dei ragazzi, anche diversamente abili, da ciò che hanno necessità di "tirare fuori" e che, spesso, "resta dentro" suscitando disagio, smarrimento, confusione e demotivazione. Attraverso il teatro si cerca, dunque, di condurre il ragazzo ad una progressiva assunzione di responsabilità della propria esperienza emotiva, ad ascoltare, leggere, nominare, canalizzare, gestire le proprie emozioni e a condividerle con gli altri, ad esplorare, percepire e strutturare una immagine positiva di sé, ad interagire positivamente con il proprio gruppo di riferimento, a riconoscere le proprie risorse e percepire quelle degli altri, a ridurre l'effetto negativo del giudizio di sé e degli altri. Infatti, la conoscenza di sé ed una buona e sana relazione con se stessi è la base per potersi relazionare consapevolmente con gli altri che siano il gruppo dei pari, dei più grandi o dei più piccoli. Il percorso, oltre a sviluppare l'identità personale e ad attivare processi empatici di rispetto, di solidarietà e inclusione positiva, stimola la creatività, l'interpretazione e la memorizzazione, migliora le capacità attentive e di concentrazione, avvicina alla complessità del linguaggio teatrale comprendendone le implicazioni comunicazionali, estetiche, psicologiche e pedagogiche, sperimenta nuove forme della comunicazione, offre strumenti per descrivere, riconoscere, riflettere e confrontare, migliora le potenzialità espressive e comunicative. Il progetto ha doppia finalità: educativa e ludica ovvero la libera espressione attraverso le arti terapie e i diversi linguaggi della comunicazione; sociale ovvero l'integrazione della disabilità e l'integrazione culturale

Finalità educativa e ludica: intervento finalizzato a favorire e permettere una interazione e/o relazione con il mondo esterno promuovendo un linguaggio alternativo attraverso i diversi linguaggi espressivi (verbale, corporeo, grafico-pittorico e sonoro-musicale). Il progetto ha lo scopo di promuovere l'integrazione fisica, emotiva, cognitiva e relazionale, la maturità affettiva e psicosociale.

Finalità sociale: intervento finalizzato a facilitare il confronto con la diversità, con l'altro attraverso l'integrazione dei diversi



linguaggi espressivi, a realizzare esperienze di crescita individuale e sociale. Lo scopo è formare alle differenze accogliendole come eterogeneità, non creare solo condizioni di normalizzazione ma fare spazio alla ricchezza della differenza.

Modalità di intervento

Le metodologie utilizzate sono mutuata dalle tecniche teatrali, dalla pedagogia ritmico-musicale e dalle tecniche espressive afferenti all'arte-terapia. Attraverso le attività di laboratorio, i ragazzi sono stimolati a creare, ad improvvisare, ad utilizzare differenti mezzi artistici e a manipolare materiali diversi, a far dialogare percezioni e contenuti del proprio mondo interiore con la realtà esterna. Attraverso l'utilizzo del dispositivo pedagogico teatrale sono favoriti, da una parte, l'auto-conoscenza, il raggiungimento di una maggiore consapevolezza di sé e lo sviluppo ottimale delle risorse personali; dall'altra – attraverso l'utilizzo del mezzo artistico e delle sue tecniche - si permette a ciascuno dei partecipanti del gruppo di migliorare le proprie capacità di comunicazione, ascolto e risposta asseriva, incrementare le competenze relazionali e sociali e provocare cambiamento (in una situazione, in una persona, in un gruppo.)

La pedagogia teatrale e le meditazione/libera espressione artistica, seppure due campi indipendenti fra loro, risultano strettamente connessi; si leggono negli uni e negli altri scopi spesso comuni, poiché entrambi fanno leva sull'importanza della creatività, sull'espressione corporea e sulla dinamica relazionale nel processo di trasform-azione della persona nel gruppo. Docenti interni da individuare tramite bando, compreso docente di sostegno o assistente alla autonomia o esperti esterni a supporto della diversabilità

Rapporti di partenariato esterno:
A.P.S. LE TROTTOLE
UNICEF - Progetto Scuola Amica
Teatro Stabile di Grosseto

Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	15/07/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	APTL00701B
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Facciamo Teatro

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					5.011,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: Imparare facendo: manifesto polimaterico

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparare facendo: manifesto polimaterico
----------------------	--



Descrizione modulo

“Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco” (o imparo, secondo alcune versioni), usava ripetere il grande artista e designer Bruno Munari, citando un antico proverbio cinese. Siamo convinte che solo attraverso il fare, attraverso la creazione manuale, è possibile la comprensione più profonda dell’oggetto di studio e quindi il vero apprendimento.

E perché il fare abbia efficacia, questo dovrebbe essere piacevole e divertente, pur mantenendo tutta la complessità necessaria ad un apprendimento esperienziale.

Nel caso della storia dell’arte, della conoscenza del proprio territorio e della creatività sembra piuttosto arduo proporre una didattica learning by doing; invece forse è una delle materie che si presta di più! Vediamo come.

Il manifesto polimaterico verrà realizzato a mano o con software grafici che possono servire a comprenderne meglio le sue parti, la composizione formale, sebbene risulti di minore efficacia poiché manca il fattore manipolazione.

Per comprendere le proporzioni, la spazialità, il ritmo e l’armonia di un oggetto, è molto efficace realizzarne un disegno preparatorio. Questo aiuta a comprendere i rapporti armonici, la geometria e le proporzioni. I materiali di recupero possono essere i più vari: ceramica, carta, cartone, legno, pizzo, pasta, mollette da bucato, malta per affresco...

Compito

Realizzazione di un manifesto polimaterico per raccontare la vocazione artigianale del proprio territorio, l’arte e il paesaggio.

Finalità generali (risultati attesi in termini di miglioramento)

Diventare consapevoli conoscitori ed interpreti del proprio patrimonio culturale, promuovendolo adeguatamente.

Interiorizzare il concetto che la qualità del territorio è una risorsa.

Lavorare in gruppo di ricerca con impegno e responsabilità utilizzando tecnologie multimediali.

Fare ricerca utilizzando fonti varie allo scopo di ideare e realizzare prodotti artigianali e/o multimediali di tipo informativo/turistico.

Padroneggiare la lingua straniera per esporre il proprio patrimonio artistico culturale.

Fruire consapevolmente del patrimonio artistico anche ai fini della tutela e della valorizzazione. Collaborare e partecipare.

Abilità/Capacità



Conoscenze Storico/Artistiche.
Ricerca, sintetizzare, selezionare il materiale di ricerca.
Descrivere/spiegare opere d'arte, creazioni artigianali.
Produrre brevi testi informativi / divulgativi a carattere turistico.
Presentare un oggetto d'arte utilizzando lessico e linguaggio appropriato.
Mezzi e strumenti
Utilizzare materiale di recupero e riciclo, per creare il manifesto polimerico che racconti la vocazione artigianale del territorio, l'arte e il paesaggio.
Utilizzare software in dotazione per ricercare e produrre documenti video, multimediali, cartacei.
Strumenti: laboratorio di modellistica e informatico, siti reali d'arte, biblioteche, musei.
Prerequisiti
Arte: conoscenza degli elementi della forma e composizione
Linguistici: conoscenza ed uso di strutture linguistiche e lessico di base delle lingue straniere per poter leggere e comprendere così come produrre semplici messaggi.
Informatici: conoscenze sistema operativo windows XP, software generici
Fase di applicazione
Pentamestre: da inizio febbraio
Tempi
30 ore
Distribuzione ore per modalità didattica: 3 ore settimanali (un incontro alla settimana)
Attività di laboratorio 20 ore. Lezione frontale 2 ore. Uscite didattiche nei luoghi dell'artigianato locale per osservare e conoscere ed effettuare la raccolta del materiale 8 ore (Offida Ripatransone, Campofilone).
Metodologie
Cooperative learning: creazione di gruppi cooperativi eterogenei la cui collaborazione è basata sull'interdipendenza positiva, responsabilità individuale, partecipazione equa.
Approccio induttivo: si induce lo studente alla scoperta del sapere in un percorso individuale e di gruppo attraverso attività di problem solving.
Learning by doing: l'attività di laboratorio è fondamentale nell'apprendimento perché si sperimentano anche pratiche di condivisione e confronto di idee progettuali. Inoltre è anche un mezzo per fornire agli allievi maggiori strumenti nell'esercizio di attività manipolative/creative.
Risorse umane interne esterne



	<p>Interne: insegnati delle discipline di disegno e storia dell'arte, lingue straniere, trattamento testi, tecnico informatico. Eventuali esterne: Confindustria, Confartigianato, CNA, Comune di Offida, Ripatransone, Grottammare Valutazione del prodotto di gruppo. Osservazione della partecipazione al lavoro di gruppo, rispetto delle consegne, supporto ai compagni, responsabilità e collaborazione. Gli elaborati finali saranno esposti e presentati presso gli spazi dell'Istituto Scolastico "Fazzini- Mercantini" di Grottammare.</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Sedi dove è previsto il modulo	APTL00701B
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	2 - Lezioni aggiuntive in aula di studenti 20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 8 - Esperienza presso aziende/enti/ecc.
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparare facendo: manifesto polimaterico

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



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: Code's cool! Non comprare un videogioco, fanne uno!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Code's cool! Non comprare un videogioco, fanne uno!
Descrizione modulo	<p>Il concetto chiave è il «pensiero computazionale», che significa pensare in maniera algoritmica ovvero trovare una soluzione e svilupparla. Il coding consente ai ragazzi di apprendere una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi .</p> <p>Programmare quindi, attività fondamentale e oggi considerata la quarta competenza di base, diventa semplice, divertente, creativo usando ambienti di programmazione visuale.</p> <p>Descrizione modulo</p> <p>Per caratterizzare sinteticamente il rilevante contributo culturale apportato dall'Informatica alla comprensione della società contemporanea, la scienziata informatica Jeannette Wing nel 2006 introdusse l'espressione "pensiero computazionale ".</p> <p>L'essenza del concetto è che con il pensiero computazionale si definiscono procedure che vengono poi attuate da un esecutore, che opera nell'ambito di un contesto prefissato, per raggiungere degli obiettivi assegnati.</p> <p>Il pensiero computazionale è un processo</p>



mentale per la risoluzione di problemi costituito dalla combinazione di metodi caratteristici e strumenti intellettuali, entrambi di valore generale.

I metodi caratteristici includono:

- analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici;
- rappresentare i dati del problema tramite opportune astrazioni;
- il problema in un formato che ci permette di usare un "sistema di calcolo" (nel senso più ampio del termine, ovvero una macchina, un essere umano, o una rete di umani e macchine) per risolverlo;
- automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente ad un catalogo ben definito di operazioni di base;
- identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri);
- generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.

Questi metodi sono importanti per tutti, non solo perché sono direttamente applicati nei calcolatori (computer), nelle reti di comunicazione, nei sistemi e nelle applicazioni software ma perché sono strumenti concettuali per affrontare molti tipi di problemi in diverse discipline.

Obiettivi e struttura generale

Le lezioni sono state realizzate in modo da essere 'centrate sullo studente' che viene stimolato a procedere con attività basate su indagini finalizzate a scoprire e comprendere i concetti.



1. Cos'è l'informatica - introduzione all'arte dell'informatica 1 ora

•Obiettivi

1. imparare la differenza tra programmazione, informatica, e il pensiero computazionale

2. Capire che un computer è uno strumento e non una scusa per spegnere il cervello

3. comprensione di ciò che l'informatica è e come potrebbe essere utile nella vita.

4. Imparare ad essere gli utenti di computer responsabili

5. Scoprire che l'informatica può cambiare il mondo

2. Il labirinto – l'artista - lezione tecnologica 4 ore

•Obiettivi : familiarizzare con un ambiente di apprendimento digitale, che diventa un editor del linguaggio di programmazione visuale, e di fare una prima conoscenza con concetti che sono alla base di qualunque linguaggio di programmazione. L'ambiente di apprendimento è semplice da usare, poiché interamente basato sull'approccio denominato 'trascina e rilascia' (drag and drop). I comandi disponibili sono i blocchi colorati nella zona centrale, vengono presi cliccandoci sopra con il mouse e trascinandoli (mentre il mouse rimane premuto) nella zona di destra, dove vengono combinati per costruire le soluzioni ai vari esercizi.

•

• I concetti di base in questa lezione sono:

• la sequenza (ovvero svolgere un'azione dopo l'altra), realizzato connettendo i



blocchi uno sotto l'altro;

- l'alternativa (ovvero decidere di svolgere un'azione oppure un'altra), realizzato dai blocchi 'se' e 'se-altrimenti';

- la ripetizione (ovvero decidere di ripetere un'azione, realizzato dai blocchi 'ripeti ... volte' e 'ripeti fino a che'.

3. Il pensiero computazionale: crea il mostro e scrivi un algoritmo 1 ore

Obiettivi: l'acquisizione di conoscenze legate ai principi del pensiero computazionale, di modelli per generare conoscenze e testare ipotesi e consolidare le competenze di progettazione di una attività didattica basata sul pensiero computazionale

Trasformare una situazione complessa in ipotesi di soluzioni possibili (didattica attiva problem based). Comprendere che le stessi problem possono essere risolti in diversi modi e qualche volta ci sono "modi" migliori di altri

Attività : Usando solo carta e penna, gli studenti impareranno i 4 passi fondamentali del 'pensiero computazionale'. Dopo una breve introduzione gli studenti vengono divisi in gruppi nei quali devono creare istruzioni affinché altri studenti disegnano uno specifico mostro (da un catalogo di mostri predefiniti). L'intero compito va decomposto in passi elementari: a questo scopo i gruppi devono analizzare tutti i mostri nel catalogo per trovare schemi ricorrenti, individuare i diversi dettagli degli specifici mostri, poi usare queste informazioni per creare un algoritmo (cioè, una sequenza di istruzioni) affinché un altro gruppo possa disegnare uno specifico mostro. Ogni gruppo poi scambierà il proprio algoritmo con quello di un altro gruppo e disegnerà il mostro seguendo le istruzioni dell'algoritmo ricevuto. Il disegno che ottengono è ciò che il gruppo che ha



scritto l'algoritmo intendeva?

Inoltre usando le forme del tangram e la carta a quadretti, il primo esercizio mostra quanto è importante rendere ogni istruzione chiara e non ambigua il più possibile. Successivamente, si esplora in quanti modi è possibile piegare la carta a formare un rettangolo, osservando come alcuni metodi richiedono più o meno piegature di altri.

4. Sperimentare con SCRATCH 20 ore

Scratch è un «tool» di programmazione visuale (il codice del programma non deve essere digitato) ideato al Mit di Boston.

Obiettivo: è fornire un approccio logico alla programmazione, ma anche ludico: questo permette di rinforzare e di far comprendere meglio anche le tradizionali materie scolastiche. Es: "Se in geometria hanno studiato l'angolo giro e nel videogioco che costruiscono devono ruotare un'astronave, ecco che riescono a dare un senso al concetto di 360 gradi. A 7 anni con Scratch riescono già a capire il sistema di coordinate cartesiane. Ma può valere anche per le discipline letterarie.

Inoltre il coding non è una cosa "da maschietti" ma un ottimo strumento per avvicinare le discipline matematico-scientifiche anche le ragazze. Pertanto i principali obiettivi sono:

- Sviluppare il pensiero computazionale e la creatività: coding, gioco e robotica

- Favorire l'espressione personale: audio, video e animazioni (Digital Storytelling)

- Comunicare con le immagini: grafica digitale

- Introduzione a Scratch,



<https://scratch.mit.edu/educators/>,
linguaggio di programmazione free e online
con cui è possibile creare storie interattive,
giochi, animazioni.

- SCOPRI: principi educativi e pedagogici; la comunità di educatori

- CREA: realizzare una semplice animazione; realizzare un semplice gioco interattivo

- ESPLORA e CONDIVIDI: ricercare e condividere i progetti online; utilizzare il remix

- introduzione al portale mit.edu e realizzazione di una semplice animazione

- realizzazione di attività trasversali

- funzioni avanzate di Scratch

- progetto a tema concordato da realizzare a gruppi

- correggi gli errori con il Debugging

- crea il tuo videogioco

5.Andiamo a vedere come si programma :
Uscita Università di camerino : 4 ore

Metodologie

- Approccio induttivo: si induce lo studente



	<p>alla scoperta del sapere in un percorso individuale e di gruppo attraverso attività di problem solving.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Learning by doing: l'attività di laboratorio è fondamentale nell'apprendimento perché si sperimentano anche pratiche di condivisione e confronto di idee progettuali. Inoltre è anche un mezzo per fornire agli allievi maggiori strumenti nell'esercizio di attività manipolative/creative. •Cooperative learning: creazione di gruppi cooperativi eterogenei la cui collaborazione è basata sull'interdipendenza positiva, responsabilità individuale, partecipazione equa. <p>Risorse umane interne esterne</p> <ul style="list-style-type: none"> •Interne: Docenti Informatica •Eventuali esterne: Università di Camerino <p>Valutazione del prodotto di gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Osservazione della partecipazione al lavoro di gruppo, rispetto delle consegne, supporto ai compagni, responsabilità e collaborazione.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	APTL00701B
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	4 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 22 - Laboratori con produzione di lavori individuali 4 - Esperienza presso aziende/enti/ecc.



Target

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio
Allievi con bassi livelli di competenze
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Code's cool! Non comprare un videogioco, fanne uno!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Modulo formativo per i genitori

Titolo: La scuola come luogo di integrazione culturale e sociale: S.O.S. Genitori!

Dettagli modulo

Titolo modulo	La scuola come luogo di integrazione culturale e sociale: S.O.S. Genitori!
Descrizione modulo	S.O.S GENITORI Malessere è una parola dal duplice significato: piccola indisposizione, ma anche inquietudine generale. Può colpire individui singoli o gruppi di persone legate da caratteristiche omogenee, come nel caso del malessere giovanile. Un certo malessere è normale in ogni età di passaggio, perché il raggiungimento di un nuovo equilibrio comporta fatica e adattamento. Ma se perdura troppo indica una difficoltà a crescere. Nel caso dei ragazzi alla soglia dell'età adulta il



fenomeno dipende in gran parte da risposte sbagliate della società alle esigenze dell'infanzia e dell'adolescenza.

Il malessere nei giovani è spesso più evidente che nel resto della popolazione, data la baldanza dell'età e la forte carica di energia vitale. A differenza di quanto accade per gli adulti, non si esprime tanto in calo dell'umore o di energia fisica, quanto piuttosto in comportamenti negativi che denotano una cattiva relazione con se stessi o con gli altri.

Il ragazzo può far del male a se stesso, esprimendo malumore, dipendenza da sostanze, autodistruzione, svalutazione di sé, blocco delle iniziative (molte patologie hanno questa origine, come i disturbi alimentari, che imprigionano le "fami" naturali e ricercano appagamenti fittizi autogestiti; o anche l'immersione in mondi immaginati e ossessivi, dove il giovane si chiude in opposizione al modello degli adulti considerati estranei e colpevoli).

Altre volte è portato a fare del male agli altri con aggressività gratuita, estremismo, bullismo, anche nella forma cyber, vandalismi ecc. Spesso, per affermarsi facilmente o perché identifica in esso la propria parte fragile disprezzata sceglie come oggetto di sopruso il più debole; quest'ultimo d'altro canto, ha bisogno di essere compreso e tutelato dalla propria famiglia e dalla scuola.

Anoressia e bulimia, quindi, così come l'alcolismo e la ludopatia, rappresentano la manifestazione visibile di una profonda sofferenza dell'animo. Non si tratta di semplici disturbi ma di un malessere interiore che sconvolge il rapporto col proprio corpo e col proprio modo affettivo. Rifiuto del cibo, dimagrimento, abuso di alcool, mancanza di concentrazione e motivazione verso lo studio, rappresentano i sintomi più evidenti di una sofferenza psichica che affonda le radici nella storia del soggetto e delle sue relazioni interpersonali. I disturbi alimentari mettono a dura prova la vita familiare. Quando un genitore deve preoccuparsi? Quali sono i campanelli d'allarme? In che modo può essere aiutato? Il suo contributo è importante nel percorso verso la guarigione? È possibile incontrare una risposta a questi e ad altri interrogativi presso lo spazio di accoglienza riservato ai genitori durante i nostri incontri. I disturbi relativi al malessere adolescenziale sono la spia di un problema legato alla storia individuale di ciascuno, non nascono da una causa unica e



universale. Per questo la nostra attenzione non è rivolta a rettificare semplicemente il comportamento alimentare, ma ad un ascolto finalizzato a portare alla luce il nodo in cui il soggetto si è smarrito e intorno a cui ha costruito il suo disagio, coinvolgendo spesso in rapporti disfunzionali anche coloro che gli vivono accanto: la famiglia e la scuola.

Gli adulti hanno la responsabilità di accompagnare i ragazzi nel migliore dei modi. Lo devono fare tenendo conto delle esigenze tipiche di ogni età. Solo soddisfacendo il bisogno prioritario di quella età l'adolescente potrà passare al bisogno successivo.

Se il ragazzo incontra persone positive e ha buona forza interiore riesce a trasformare il malessere in risorse nuove e si rafforza. Se invece questo non avviene, il ragazzo può accumulare dolore fino a manifestarlo apertamente in atti negativi.

A tal scopo si organizzano, all'interno del percorso formativo genitori, i seguenti incontri divulgativi tenuti dalla Associazione SLOW FOOD finalizzati a:

1. Educazione alla consapevolezza alimentare;
2. Sensibilizzazione verso la biodiversità;
3. Divulgazione delle eccellenze alimentari territoriali.

Inoltre il corso prevede il corposo intervento dell'Associazione per la Difesa e l'Orientamento dei Consumatori (ADOC) per incontri di formazione di 2/3 ore cada uno finalizzati a:

1. Affettività negli adolescenti
2. Disturbi alimentari e somatizzazione delle mode
3. Educare all'utilizzo del web: Per gli adolescenti la rete rappresenta una straordinaria occasione di apprendimento e conoscenza, ma è anche un luogo in cui si possono fare 'incontri' non proprio piacevoli.
4. L'alcool: inizio per gioco... e ludopatia

Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Modulo formativo per i genitori
Sedi dove è previsto il modulo	APTL00701B
Numero destinatari	15 Famiglie/genitori allievi
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	22 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 8 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La scuola come luogo di integrazione culturale e sociale: S.O.S. Genitori!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					5.011,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Laboratori per l'acquisizione di un metodo di studio efficace: Lingua Italiana

Dettagli modulo

Titolo modulo	Laboratori per l'acquisizione di un metodo di studio efficace: Lingua Italiana
Descrizione modulo	Il percorso utilizza metodologie didattiche innovative matematica e volte al conseguimento degli obiettivi di miglioramento soprattutto in considerazione delle criticità emerse nell'indagine OCSE di Pisa in riferimento alle prove INVALSI. inoltre presta particolare attenzione all'apprendimento individuale, per garantire allo studente autonomia nell'esercizio delle abilità di studio ed essere parte attiva nella costruzione metacognitiva del proprio percorso di studio. Migliorare le abilità di studio significa soprattutto sviluppare l'abilità di pensare. Ciò significa creare metodi, strategie e mappe cognitive, strumenti necessari per rielaborare ed assimilare le informazioni con maggiore consapevolezza. Le strategie da adottare riguarderanno soprattutto attività volte ad



“imparare ad imparare” e sviluppare il controllo esecutivo. I laboratori inoltre prevederanno la realizzazione di un volumetto di “buone prassi “ attraverso la messa a punto di un manuale operativo per l’acquisizione del metodo di studio. Il percorso del manuale prefigurerà un itinerario ottimale di studio in cui ogni tappa sarà incentrata su una specifica abilità di studio.

Metodologie:

Prenderemo qui in considerazione il laboratorio (metodo operativo), la ricerca sperimentale (metodo investigativo), la ricerca-azione (metodo euristico-partecipativo) e il mastery learning (come esemplificazione dei metodi individualizzati) Questi metodi sono rappresentativi di intere famiglie metodologiche e ciascuno di essi attiva specifici processi formativi (l’operatività, l’investigazione, la partecipazione nella ricerca, l’individualizzazione dei percorsi

Risorse umane interne esterne

Interne: insegnanti di varie classi di concorso di scienze umane, filosofia, lettere, ecc..

Valutazione del prodotto di gruppo

Osservazione della partecipazione al lavoro di gruppo, rispetto delle consegne, supporto ai compagni, responsabilità e collaborazione.

L’elaborato finale sarà condiviso con gli studenti del Biennio del “Fazzini-Mercantini” di Grottammare.

Distribuzione ore per modalità didattica: (15 incontri di 2 ore ciascuno) – lezioni laboratoriali con produzione di lavori individuali e scambio di buone pratiche attraverso metodologia del Cooperative learning e learning by doing

- 1) Somministrazione dei questionari di autovalutazione sul proprio stile cognitivo
- 2) Osservazione diretta del comportamento del soggetto che apprende e verifica della sua prestazione
- 3) Presentazione di strategie meta-cognitive legate allo stile cognitivo di appartenenza - analisi delle cattive abitudini di studio
- 4) Individuazione della motivazioni ad apprendere: motivazione intrinseca e motivazione estrinseca
- 5) Attività laboratoriali: problematizzazione



(riconoscimento del problema da affrontare), comprensione e definizione del problema-compito

6) Attività laboratoriale esterna, presso la Biblioteca Mediateca Comunale. Laboratorio "Schegge Di Parole", "Book Club". Stagione Culturale 2016-2017 "La Bellezza (Condivisa) Salverà Il Mondo"

7) Attività laboratoriali: presentazione di diverse tecniche di studio (sottolineatura del testo in modo efficace - criteri per prendere appunti - modalità e sistemi di schematizzazione) attivazione delle conoscenze preesistenti, individuazione di organizzatori anticipati

8) Attività laboratoriali: Consultare ed annotare – individuare la struttura – evidenziare – parafrasare e titolare – leggere e costruire tabelle e grafici

9) La lingua come mezzo di comunicazione
- la comunicazione orale tra l'ascolto e il parlato.
- la comunicazione scritta. dalla lettura alla scrittura.
- prova di verifica formativa (modello invasi).

10) Attività esterna presso la biblioteca mediateca comunale. laboratorio "il cinema come volontà e rappresentazione" nell'ambito della stagione culturale "la bellezza condivisa salverà il mondo"

11) Attività laboratoriali: la comprensione durante la lettura – ruolo del feed – back – reiterazione e rievocazione guidata;

12) raggruppare le informazioni attorno ad un concetto centrale – estrazione delle informazioni essenziali – rappresentazione dei concetti per dare significato a ciò che si impara

13) Attività laboratoriali: scalette e mappe concettuali - applicazione didattica delle mappe concettuali – conservare, riutilizzare e schematizzare gli appunti; organizzare e rappresentare le informazioni – comunicare, studiare e produrre un testo scritto – affrontare un'interrogazione o una prova

14) Attività esterna presso la sala Kursaal di Grottammare: serata "omaggio a Giacomo Leopardi" con "in(finiti) canti" nell'ambito della stagione culturale "la bellezza condivisa salverà il mondo".

15) Verifica del percorso e somministrazione di un questionario sulle buone pratiche metodologiche acquisite

Prevista la figura del counselor

Data inizio prevista

01/02/2017

Data fine prevista

31/08/2017



Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	APTL00701B
Numero destinatari	16 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 5 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Laboratori per l'acquisizione di un metodo di studio efficace: Lingua Italiana

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		16	480,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	16	1.665,60 €
	TOTALE					5.145,60 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: Il caleidoscopio (ambito logico-matematico)

Dettagli modulo



Titolo modulo	Il caleidoscopio (ambito logico-matematico)
<p>Descrizione modulo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leraning by doing <p>Il più grande pedagogista di tutti i tempi, Jan Comenius scriveva nella sua Didactica Magna nel 1657: “la conoscenza deve cominciare attraverso i sensi. Perché dunque iniziare con una esposizione verbale delle cose e non con una osservazione reale di queste cose?” Colei che è stata la più grande studiosa italiana di didattica della matematica, Emma Castelnuovo, così declinava l'intuizione di Comenius in ambito matematico: “Ho capito che la costruzione di figure geometriche va fatta con un materiale, un qualcosa che si maneggia, che si fa e si disfa. È allora che ho cominciato a portare in classe delle strisce di cartone con un foro agli estremi in modo da poterle collegare con ferma-campioni, sbarrette di meccano, etc”</p> <p>Anche noi porteremo in aula del materiale: cilindri di cartone, specchi, bottoni, perline, proprio sulla scia lasciataci dalla più grande ricercatrice italiana di didattica della matematica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • TEAL (Technology Enhanced Active Learning) tecnologie per l'apprendimento attivo <p>Il TEAL è una delle metodologie didattiche selezionata da INDIRE tra le “12 idee per l'innovazione” (Manifesto delle Avanguardie Educative). Tale metodologia didattica vede unite lezioni frontali, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. Questa metodologia è stata progettata nel 2003 dal MIT di Boston e fu inizialmente pensata per la didattica della Fisica per studenti universitari. Il protocollo TEAL definito dal MIT prevede un'aula con postazione centrale per il docente; attorno alla postazione sono disposti alcuni tavoli rotondi che ospitano i gruppi di studenti. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei diversi gruppi di studenti. Per favorire l'istruzione tra pari, i gruppi sono costituiti da componenti con diversi livelli di competenze e di conoscenze. Il docente introduce l'argomento con domande, esercizi e rappresentazioni grafiche. Poi ogni gruppo lavora in maniera</p>



collaborativa e attiva con l'ausilio di un device per raccogliere informazioni e dati ed effettuare esperimenti o verifiche.

Si è scelta questa metodologia in quanto risponde nel migliore dei modi a molti degli obiettivi indicati dalla legge 107:

- ? Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- ? Sviluppo delle competenze digitali degli allievi
- ? Potenziamento delle metodologie laboratoriali
- ? Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli allievi con bisogni educativi speciali

Descrizione modulo

Il modulo di Matematica, suddiviso in base al Quadro di Riferimento delle Prove Invalsi di Matematica (secondaria sia di primo che di secondo grado), inizia con una attività learning by doing finalizzata alla costruzione di un "Caleidoscopio" ed è introduttivo e di chiarimento a tutti gli ambiti che verranno sviluppati in modalità TEAL.

Gli ambiti di contenuti sono:

- Numeri
- Spazio e figure
- Relazioni e funzioni
- Dati e previsioni.

Compito

Realizzazione per ognuno degli studenti coinvolti a un caleidoscopio di cartone, con specchi e piccoli oggetti (perline, pаетtes, bottoni, nastri) al proprio interno.

Finalità generali (risultati attesi in termini di miglioramento)

- Lavorare in team valorizzando risorse e potenzialità degli allievi.
- Allenare gli allievi all'osservazione, consapevoli che solo da un'osservazione attenta dei fenomeni che ci circondano può derivare una conoscenza profonda del reale.

In linea con il decreto 139 del 2007:

- migliorare "la capacità di comprendere ed esprimere adeguatamente informazioni qualitative e quantitative, di esplorare situazioni problematiche, di porsi e risolvere problemi, di progettare e costruire modelli di situazioni reali."

- Recuperare le abilità di logica di base e di Problem Solving



In linea con l'integrazione del QdR delle Prove Invalsi:

- "sapersi muovere con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, padroneggiare le diverse rappresentazioni e stimare la grandezza di un numero e il risultato di operazioni".

- Migliorare i risultati degli allievi nelle Rilevazioni Nazionali

Mezzi e strumenti

- Utilizzare materiale di recupero e riciclo per realizzare l'aspetto creativo e unico di ciascun caleidoscopio.
- Utilizzare il software Geogebra per la comprensione delle trasformazioni del piano, con particolare attenzione alle simmetrie assiali.
- Utilizzare un foglio di calcolo (Excel) per una comprensione più consapevole dei numeri coinvolti nella costruzione del caleidoscopio (numeri razionali, numeri irrazionali).

Strumenti

- Laboratorio di modellistica.
- Aula "TEAL", ovvero: aula spaziosa e luminosa con una postazione centrale per il docente e attorno tavoli rotondi, dotati ognuno di un computer, che ospiteranno i gruppi degli studenti. Inoltre l'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

Fase di applicazione

Pentamestre: da inizio febbraio

3 ore settimanali (un incontro a settimana)

Tempi

30 ore

Distribuzione ore per modalità didattica

? Attività Learning by doing in laboratorio di modellistica: 6 ore.

Nella prima fase, durante la costruzione del caleidoscopio, gli studenti saranno accompagnati dal docente a rispondere ad alcune domande guida, di raccordo tra il lavoro svolto manualmente e alcune domande assegnate alle ultime Prove Invalsi (sia primo che secondo grado), come ad esempio:

? Come trovare la misura del lato di ognuno degli specchi contenuti nel caleidoscopio?

? Qual è il lato di un triangolo equilatero inscritto in una circonferenza? Si tratta di un



numero razionale?
? Domande sulla natura dei numeri, assegnate alle recenti Rilevazioni, come ad esempio:

Prove Invalsi
a.s. 2014-2015 Scuola Secondaria Superiore domanda D11

Considera il numero ?.

- a. ? può essere definito come
- A. ? il rapporto tra l'area di un cerchio e il suo raggio
- B. ? il rapporto tra la lunghezza di una circonferenza e il suo diametro
- C. ? il rapporto tra l'area di un cerchio e il suo diametro
- D. ? il rapporto tra la lunghezza di una circonferenza e il suo raggio
- b. ? è un numero irrazionale. Questo significa che
- A. ? è un numero decimale periodico semplice
- B. ? è un numero decimale limitato
- C. ? è un numero decimale periodico misto
- D. ? è un numero decimale illimitato non periodico

? Quali tipi di simmetrie si vengono a formare all'interno del caleidoscopio?
? Domande sulle simmetrie, assegnate alle recenti Rilevazioni, come ad esempio:

Prova Nazionale
a.s. 2015-2016 Scuola Secondaria di Primo Grado domanda D17

Disegna la retta rispetto alla quale la circonferenza di centro A è la simmetrica della circonferenza di centro B.

Prova Nazionale
a.s. 2014-2015 Scuola Secondaria di Primo Grado domanda D11

Osserva la seguente figura formata da un quadrato al cui interno è disegnato un poligono di colore grigio.

a. Qual è l'area del poligono grigio?
Risposta: cm²

b. Disegna una diagonale del quadrato. La diagonale è asse di simmetria del poligono grigio?

- A. ? Sì, perché la diagonale divide il poligono grigio in due parti uguali e simmetriche
- B. ? Sì, perché la diagonale è asse di



simmetria del quadrato

C. ? No, perché il poligono grigio non ha assi di simmetria

D. ? No, perché il simmetrico di B rispetto alla diagonale non è un vertice del poligono grigio

? Lezione in aula TEAL: 24 ore. (Lezioni frontali, Attività di gruppo di laboratorio di informatica, utilizzando Geogebra ed Excel)

Seguendo la metodologia TEAL, gli argomenti vengono introdotti dal docente con una breve lezione frontale, seguiti da una attività di problem solving mediante la risoluzione di problemi che hanno come denominatore comune l'utilizzo degli argomenti esposti. I gruppi dei ragazzi vengono invitati a presentare le loro attività attraverso la proiezione all'intera classe del lavoro svolto insieme.

? Numeri: 6 ore (le 2 finali con l'utilizzo di un foglio di calcolo (Excel))

Numeri naturali, interi e razionali: operazioni (calcolo esatto e approssimato) e proprietà, rappresentazioni e ordinamento sulla retta dei numeri.

Rapporti, frazioni, percentuali, proporzioni: significati, operazioni e proprietà.

Comprensione della natura dei numeri coinvolti nella costruzione del caleidoscopio.

Potenze, radici: significati, operazioni e proprietà.

? Spazio e figure: 8 ore (4 ore con l'utilizzo di Geogebra,)

Le principali figure del piano e dello spazio: definizioni, relazioni tra i loro elementi (congruenza, perpendicolarità, parallelismo, ...), costruzioni, proprietà.

Segmenti (distanza punto-punto, punto-retta,...): misure con utilizzo del righello, calcoli e problemi.

Angoli (interni, esterni, opposti al vertice,...): misure con utilizzo del goniometro, calcoli e problemi.

Traslazioni, rotazioni, simmetrie, similitudini: significati, invarianti, proprietà, problemi.

Teoremi di Pitagora e di Euclide: problemi di equivalenza.

Teorema di Talete: problemi di similitudine. Perimetri, aree e volumi di figure del piano e dello spazio: operazioni, relazioni, somme,



	<p>scomposizioni, approssimazioni.</p> <p>L'utilizzo di Geogebra permetterà ad ogni studente di scoprire, mediante l'esplorazione, tipica di questo strumento, le proprietà dei punti notevoli di un triangolo e dei parallelogrammi.</p> <p>? Relazioni e funzioni: 6 ore (4 con Geogebra) Relazioni tra oggetti matematici (numeri, figure, ...): rappresentazioni verbali, numeriche, grafiche, simboliche, proprietà (es. perpendicolarità, ordine, proporzionalità diretta e inversa,...). Successioni di numeri, figure, dati: ricerca di regolarità, rappresentazioni verbali, numeriche, grafiche, simboliche, proprietà e caratteristiche. Funzioni (lineari, quadratiche, valore assoluto, razionali fratte)</p> <p>In tal caso l'utilizzo di Geogebra permetterà ad ogni studente di indagare sui coefficienti angolari delle rette del piano e sul ruolo dei diversi parametri che individuano una parabola.</p> <p>? Dati e previsioni: 4 ore (Laboratorio di Informatica, utilizzo di un foglio di calcolo) Insiemi di dati: raccolta, organizzazione, rappresentazione. Frequenza assoluta, relativa, percentuale: significati, calcoli, rappresentazione (tabelle, grafici, diagrammi, ...). Campione estratto da una popolazione: determinazione casuale e non casuale. Valori medi e misure di variabilità: calcoli, rappresentazione.</p> <p>Risorse umane Interne: insegnanti della disciplina di Matematica; tecnico informatico. Esterni: esperti e counselor</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	APTL00701B
Numero destinatari	28 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	14 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 16 - Laboratori con produzione di lavori individuali 0 - Counseling
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il caleidoscopio (ambito logico-matematico)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		28	840,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	28	2.914,80 €
	TOTALE					6.754,80 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 25580)
Importo totale richiesto	€ 39.948,90
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	PROT. N.9233/A19 DELIBERA N.4
Data Delibera collegio docenti	20/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	PROT.N.9210/A19 DELIB.N.6
Data Delibera consiglio d'istituto	20/10/2016
Data e ora inoltro	30/10/2016 13:31:02

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Porte aperte e reti spiegate</u>	€ 5.413,80	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Ragazzi...basta paure</u>	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Facciamo Teatro</u>	€ 5.011,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>Imparare facendo: manifesto polimaterico</u>	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Code's cool! Non comprare un videogioco, fanne uno!</u>	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>La scuola come luogo di integrazione culturale e sociale: S.O.S. Genitori!</u>	€ 5.011,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Laboratori per l'acquisizione di un metodo di studio efficace: Lingua Italiana</u>	€ 5.145,60	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Il caleidoscopio (ambito logico-matematico)</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "A SCUOLA IO 'C'ENTRO"	€ 39.948,90	



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 IIS FAZZINI/MERCANTINI
(APIS00700P)

	TOTALE PIANO	€ 39.948,90	€ 40.000,00
--	---------------------	--------------------	--------------------