



Candidatura N. 38564 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	CD III GRAVINA DI CATANIA
Codice meccanografico	CTEE095002
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	VICO MAJORANA, 3
Provincia	CT
Comune	Gravina Di Catania
CAP	95030
Telefono	0957446009
E-mail	CTEE095002@istruzione.it
Sito web	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/
Numero alunni	650
Plessi	CTAA09501T - VICO MAJORANA CTAA09503X - VIA SAN PAOLO CTEE095002 - CD III GRAVINA DI CATANIA CTEE095013 - III C.D. "GIOVANNI PAOLO II" CTEE095024 - VIA SAN PAOLO



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche e per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento dell'interesse per le attività multimediali e la scoperta e l'utilizzo degli strumenti digitali Sperimentazione di materiali e strumenti (anche multimediali) per realizzare un'attività musicale
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 38564 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Multimedialità	"Costruiamo le storie"	€ 6.482,00
Musica	"Mi suono, ti suono, mi ascolto, ti ascolto..."	€ 6.482,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	"CRESCERE IN GRUPPO"	€ 6.482,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.446,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	"Narr...AZIONE"_ONE	€ 5.082,00
Lingua madre	"Narr...AZIONE"_TWO	€ 5.082,00
Matematica	Math team one	€ 5.082,00
Matematica	Math team two	€ 5.082,00
Scienze	Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_ONE	€ 5.082,00
Scienze	Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_TWO	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	"Once upon a long ago..."	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	"KIDS IN ACT...ION"	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: Mente-cuore-mani: imparare giocando

Descrizione progetto	Con il progetto si vogliono proporre nuove modalità educative che, rompendo la logica strettamente disciplinare, si rivolgono alla totalità dell'alunno, mente-cuore-mani, attraverso percorsi multidisciplinari e multimediali che mirano a far emergere e valorizzare tutti i talenti a partire dalla Scuola dell'Infanzia.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il 3° Circolo Didattico "Giovanni Paolo II" si trova nel centro cittadino ed opera in una realtà socio-culturale costituita da una minoranza di famiglie autoctone e da una maggioranza di famiglie provenienti dalla provincia che sono poco integrate nella vita socio-culturale ed economica del paese in quanto, per motivi di lavoro o relazionali, non hanno interrotto i legami con i luoghi di provenienza. Nel territorio è presente una minoranza di famiglie extracomunitarie i cui figli sono ben integrati nelle classi. Il livello socio-economico e culturale delle famiglie è eterogeneo. Il territorio presenta una carenza di adeguate strutture di tipo sociale, culturale e sportivo e, quindi, risulta povero di sollecitazioni culturali per bambini e ragazzi. Pertanto, la scuola rappresenta una delle poche agenzie culturali ed educative deputata a favorire la crescita socio-culturale degli alunni che la frequentano in quanto luogo di progettualità, chiamata a pensare i modi e le forme attraverso i quali accompagnare i bambini in percorsi di crescita che consentono di affinare la loro comprensione del mondo per abitarlo come cittadini.



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 CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

Obiettivi del progetto

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

Il progetto propone interventi formativi finalizzati all'innalzamento e al rafforzamento delle competenze di base in campo linguistico, matematico, scientifico e tecnologico come indicato dal Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola – competenza e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, attraverso attività concrete, giochi motori, uso di tecnologia digitale e musica. Questo tipo di didattica laboratoriale stimola e potenzia le intelligenze logico-matematica, spaziale e corporeo-cinestetica, persegue altresì obiettivi formativi quali individuare collegamenti e relazioni, collaborare e partecipare, rafforzare l'autostima.

Attraverso la scoperta e la valorizzazione dei talenti individuali vuol offrire l'opportunità alle bambine e ai bambini di sviluppare abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche, intellettive.

Sviluppa gli aspetti motivazionali e relazionali del gruppo classe grazie a un'esperienza corale con regole precise. Adotta nuove strategie e strumenti divertenti e inclusivi rivolti ai BES e ai bambini stranieri.



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

Nella scuola sono presenti nove sezioni di scuola dell'infanzia di cui due sono a tempo normale. Destinatari dei moduli saranno i bambini di età compresa tra 4 e 5 anni di tutte le sezioni. Tale scelta è stata effettuata in base ad un'attenta analisi dei bisogni formativi che sono emersi tramite osservazioni sistematiche e che hanno evidenziato la necessità di potenziare gli aspetti inerenti alla logica, alla matematica e alla multimedialità, alla padronanza spaziale, corporea e ritmico sensoriale. Infatti, data l'età dei partecipanti e le caratteristiche di sviluppo che le sono proprie, si ritiene adeguato sviluppare già nei primi anni di età un modo nuovo di approcciarsi alla realtà che ci circonda e di risolvere i problemi. Partendo dall'esercizio dell'orientamento del corpo nello spazio, i bambini si avvicineranno, in modo ludico, alla formulazione di problemi e all'individuazione collettiva di soluzioni.

Obiettivo del progetto è anche quello di creare gruppi eterogenei di alunni per promuovere l'integrazione e la coesione sociale. Naturalmente, data l'età dei soggetti interessati, sarà necessario il coinvolgimento delle famiglie poiché la partecipazione ai progetti non dipende solo dalla volontà e dalla motivazione dei bambini stessi.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

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.

Uno degli obiettivi primari del progetto è la valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta anche al pomeriggio, grazie alle collaborazioni con il territorio, le famiglie e la comunità locale. Per tale ragione, i moduli saranno espletati in orario extracurricolare con l'apertura pomeridiana della scuola e si svolgeranno in entrambi i plessi scolastici: sede Centrale e sezione staccata di Via San Paolo. In entrambe le sedi e per le sette sezioni a tempo ridotto, l'offerta formativa è articolata su un monte orario di 25 ore distribuite su cinque giorni settimanali, da lunedì a venerdì dalle 8:00 alle 13.00, in base ad un'organizzazione oraria di settimana corta. Mentre per le due sezioni a tempo normale il monte orario è articolato su 40 ore settimanali: sempre da lunedì a venerdì, dalle 8:00 alle 16:00. I progetti garantiscono la possibilità di prolungare la chiusura della scuola permettendo agli utenti, con un monte orario superiore a quello curricolare, sia di usufruire di una maggiore offerta formativa atta a favorire il successo formativo, sia di vivere la scuola come un solido punto di riferimento sociale e culturale in un territorio dove non ci sono sufficienti agenzie che offrono occasioni culturali, formative e aggregative per bambini e adolescenti.

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.*

Da tempo la scuola stringe accordi con altri soggetti del territorio costituendo reti in grado di dare luogo a diversi modelli di integrazione che variano in relazione ai bisogni, alle opportunità e alle esperienze maturate dalle singole realtà scolastiche e territoriali. La collaborazione con gli istituti scolastici e con altri partner consentirà un arricchimento dell'offerta formativa tramite la promozione di una cultura organizzativa che riduca gli sprechi e valorizzi le risorse professionali, strumentali, finanziarie e tecnologiche condivisi dagli attori della rete. Tutte le azioni previste nei moduli per lo sviluppo delle competenze di base, prevedono la collaborazione con altre scuole del territorio, con associazioni culturali e formative, con enti pubblici (Università, organi annessi al Ministero dell'Istruzione e dell'Università) e con il Comune di Gravina di Catania che offre alla scuola un supporto sia per quanto riguarda gli spazi fisici sia per quanto riguarda i processi educativi e formativi degli alunni-cittadini fornendo all'istituzione scolastica personale specializzato e finanziamenti finalizzati al miglioramento dell'offerta formativa.

In particolare, la scuola ha stretto accordi con:

- INDIRE
- PORTE APERTE SUL WEB
- Reti di scopo con altre scuole
- Dichiarazione di intenti per la collaborazione nella realizzazione di attività formative programmate nei moduli del progetto con l' ITIS "Ferraris" di San Giovanni La Punta.



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.

La scuola dell'infanzia è il luogo preposto dove favorire nei bambini la conquista dell'autonomia che implica il riconoscimento del valore delle esperienze attraverso le quali cogliere il senso delle loro azioni e il prendere coscienza della realtà che li circonda. Per rendere i bambini protagonisti del loro processo formativo si farà ricorso a specifiche metodologie che stimolino e rafforzino la loro curiosità, la creatività e le attitudini individuali. Attraverso contenuti e attività che saranno strutturati in forma di proposta-stimolo, in grado di accogliere le esigenze, gli interessi e le proposte provenienti dai bambini si promuoverà la partecipazione attiva che rappresenta la preconditione per l'apprendimento formale da avviare nella scuola primaria.

Nella specificità di ciascun modulo si privilegerà e si favorirà :

- una didattica attiva ed inclusiva che consenta lo sviluppo di tutti i talenti, le competenze e i linguaggi espressivi, artistici, relazionali e progettuali fin dalla più tenera età.
- tempi non strutturati dedicati all'esplorazione dei materiali per imparare giocando, dove il gioco diviene esso stesso veicolo di apprendimento, di sviluppo del pensiero e di abilità.
- la collaborazione per stimolare la curiosità e il coinvolgimento.
- la costruzione della personalità dei bambini attraverso l'attenzione, il rispetto, la coordinazione psico-motoria, l'espressività, il lavoro in gruppo.

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 Piano dell'Offerta Formativa comprende delle macro-aree alle quali si riconducono non solo le attività e i progetti annuali, ma tutte le attività proposte che caratterizzano la nostra scuola.

In collaborazione con le Amministrazioni, le associazioni locali, il servizio sanitario, confluiscono svariati progetti ed attività le cui priorità sono: lo sviluppo della personalità del bambino ,la sua formazione come futuro cittadino consapevole dei valori della legalità, del senso civico e del bene della comunità in cui è inserito.

I progetti e le uscite didattiche sono rivolti ad orientare il bambino alla conoscenza e al rispetto della natura e dell'ambiente come luoghi di benessere per sé stesso e per l'intera comunità in cui vive ed anche allo sviluppo consapevole di uno stile di vita sano e corretto.

Nel piano confluiscono, inoltre, progetti artistico – musicali, svolti dai docenti delle classi, che si prefiggono di sviluppare nel bambino il senso estetico della “bellezza” attraverso l'arte, canale preferenziale per la completa e integrale formazione della personalità e lo sviluppo dell'uso del linguaggio verbale e non; ed ancora, all'interno della scuola vengono promosse attività sportive volte a promuovere lo sviluppo della cultura del benessere attraverso lo sport, quale elemento essenziale per uno sviluppo sano del bambino con corretti stili di vita.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

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.

La nostra scuola, attraverso la stesura del P.A.I., promuove azioni volte a garantire il diritto ad apprendere di tutti i soggetti con svantaggio: alunni con disabilità, con DSA, con bisogni educativi speciali nonché coloro che vivono situazioni di svantaggio familiare, socio-economico e culturale. L'inclusione di questi bambini nei progetti permette loro di vivere situazioni stimolanti anche a livello di autostima personale, di relazione con gli altri, in quanto, fuori dal contesto quotidiano, esse possono riscoprire capacità e modalità "altre", capaci di coinvolgerli con una modalità nuova poiché, cambiando contesto, cambia anche la percezione di se stessi come soggetti che, oltre allo svantaggio iniziale di cui sono portatori, possiedono potenzialità e risorse, magari inesprese o sconosciute.

Il progetto è centrato su una didattica laboratoriale che privilegia l'attività pratica e il "learning by doing", promuove la fiducia nelle proprie abilità e accresce l'autostima. Gli alunni con problemi comportamentali, di relazione e/o di apprendimento lavoreranno alla pari con gli altri in un percorso comune e condiviso di scoperta e di condivisione dei propri talenti.

Attraverso la valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni si favorirà l'esplorazione e la scoperta, incoraggiando l'apprendimento collaborativo, promuovendo la consapevolezza del proprio modo di apprendere, attuando interventi adeguati nei riguardi delle diversità.

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.

Per rilevare, in termini concreti, le ricadute delle azioni messe in atto, la scuola intende monitorare, tramite questionari, a diversi livelli, l'impatto che esse avranno sui soggetti partecipanti: studenti, famiglie, docenti-tutor, esperti e tutta la comunità scolastica.

La valutazione, finalizzata a rendere visibili le modalità e i percorsi di formazione e, soprattutto, a rendere possibili gli adattamenti del progetto educativo iniziale alle concrete risposte dei bambini, verrà realizzata attraverso elaborati grafico-pittorici, comunicazioni verbali ed esercitazioni pratiche.

I risultati attesi che, attraverso osservazioni sistematiche documentate ,verranno sottoposti a valutazione in itinere e alla fine del percorso, saranno:

- sviluppo delle abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche e intellettive;

- sentirsi parte di una comunità educante;

- saper raccontare agli altri il percorso effettuato;

- individuare collegamenti e relazioni;

- saper applicare quanto imparato in contesti diversi e concreti;

La partecipazione costante ai progetti, l'interesse mostrato dagli alunni durante il percorso effettuato, saranno elementi che concorreranno alla valutazione dell'efficacia degli interventi proposti.



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 CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

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

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

All'interno dei vari moduli, si cercherà di favorire conoscenze e competenze efficaci, stabili e trasferibili, nel tempo, all'interno dei progetti curriculari ed extracurriculari previsti dal PTOF della scuola o nell'ambito di progetti in rete con il territorio, al fine di garantire una continuità formativa in linea con le azioni intraprese.

Il progetto prevede una ricaduta per l'intera istituzione scolastica in termini di materiali e risorse riutilizzabili, di esperienze di una didattica diversa da diffondere fra i docenti dell'Istituto e da reinvestire per un'innovazione crescente dell'insegnamento.

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto saranno pubblicati sul sito web della scuola per diffondere e condividere i contenuti didattici ed educativi in modo tale che tutti coloro che volessero replicarlo potranno conoscere le attività svolte per ricrearle al meglio con la propria classe.

Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori degli alunni e la cittadinanza. Verranno anche predisposti Forum e Blog di riferimento, e una pagina Facebook di pubblicizzazione dell'evento.

Attraverso la produzione di una documentazione multimediale dei percorsi realizzati: video, animazioni, diario di bordo, ebook, i partecipanti all'evento potranno conoscere il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.



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.

I bambini e le bambine, considerata la fascia d'età (4 - 5 anni), saranno coinvolti dai docenti, all'interno delle aree disciplinari oggetto della progettualità (multimedialità, musica, espressione corporea), in attività volte a suscitare in loro la motivazione a partecipare ai progetti che, pur essendo legati all'apprendimento delle competenze di base, si configurano come "spazi altri", in cui, attraverso metodologie ludiche, possano vivere il lavoro come alternativo rispetto a quello curricolare. Per quanto riguarda il coinvolgimento delle famiglie, da tempo la scuola, nel nuovo contesto dell'autonomia, si configura come un sistema aperto capace di creare reti e relazioni fra le parti: insegnanti, alunni, genitori, agenzie formative e territorio. Pertanto sarà indispensabile "costruire" la collaborazione con le famiglie attraverso apposite iniziative:

- Incontri informativi preliminari durante i quali verranno illustrati le tipologie di progetti, i destinatari, la durata, le finalità e gli obiettivi
- Incontri con gli esperti e i tutor per illustrare loro i tempi e la durata del progetto scelto dai figli, il percorso, la sede, la formazione del gruppo di bambini proveniente da due o più classi, le modalità di svolgimento
- coinvolgimento dei genitori nella realizzazione di una mostra finale dei laboratori aperta al territorio.



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
CITTADINANZA E COSTITUZIONE	PAG. 42-43	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf
Continuità educativa fra i diversi ordini di scuole	PAG. 30-31	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf
INTERVENTI PER IL SUCCESSO SCOLASTICO DEGLI STUDENTI	PAG.55	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf
PROGETTI CURRICOLARI SCUOLA DELL'INFANZIA	PAG.47-48 DEL POF A.S. 2016-20	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/pof_2017_10_01_17_0.pdf
PROGETTO INTEGRATO: BAMBINI ENTUSIASTI SEMPRE	PAG.49-50	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf
PROGETTO "GENITORI PER LA SCUOLA"	PAG.57	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf
PROGETTO "NARRAZIONI DIGITALI"	PAG.58	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf
PROGETTO "VERSO UNA SCUOLA AMICA" MIUR – UNICEF	PAG.56	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. eg. to



<p>ACCORDO CON INDIRE PER SVOLGIMENTO DI ATTIVITÀ DI RICERCA E FORMAZIONE PROGETTO METODOLOGIE E MODELLI FORMATIVI PER GLI INSEGNANTI IN SERVIZIO MODELLI DI RICERCA FORMAZIONE: TECNOLOGIE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA. La collaborazione consentirà la sperimentazione di pratiche di innovazione didattica nella scuola dell'infanzia ed in particolare sui temi dell'educazione ai media digitali tra scuola e famiglia l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica curricolare</p>	1	INDIRE	Accordo	2606	10/08/2016	Si
ATTIVITA' DI FORMAZIONE		ASSOCIAZIONI O ENTI DI FORMAZIONE				

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
DICHIARAZIONE DI INTENTI A COLLABORARE	CTTF13000N ITIS 'G. FERRARIS'	1708	04/05/2017	Si
DICHIARAZIONE DI INTENTI A COLLABORARE CON LE ISTITUZIONI SCOLASTICHE AFFERENTI ALL'OSSERVATORIO D'AREA N.5 CON SEDE PRESSO L'I.C. ' G. FALCONE DI SAN GIOVANNI LA PUNTA	CTIC8AM007 I.C. " G.FALCONE" S.G.LA PUNTA	1728	04/05/2017	Si
Dichiarazione di intenti a collaborare per la condivisione di buone pratiche e confronto tra gli esiti	CTIC856009 IC GIOVANNI VERGA - VIAGRANDE	1831	15/05/2017	Si
Dichiarazione di intenti a collaborare per la condivisione di buone pratiche e confronto tra gli esiti	CTEE06100V C.D. 'G.FAVA' MASCALUCIA	1838	15/05/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"Costruiamo le storie"	€ 6.482,00
"Mi suono, ti suono, mi ascolto, ti ascolto..."	€ 6.482,00
"CRESCERE IN GRUPPO"	€ 6.482,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 19.446,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Multimedialità

Titolo: "Costruiamo le storie"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Costruiamo le storie"
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede la costruzione di semplici animazioni e storie interattive, prima con una semplicissima programmazione unplugged e poi con Scratch Jr, programma completamente gratuito.</p> <p>ScratchJr è un linguaggio di programmazione introduttivo che permette ai bambini (da 5 anni in su) di creare le proprie storie interattive e i propri giochi. I bambini incastrano blocchi grafici di programmazione per far muovere, saltare, ballare e cantare i personaggi. I bambini possono modificare i personaggi nell'editor, aggiungere le proprie voci e suoni, anche inserire foto di sé stessi e, infine, utilizzare i blocchi di programmazione per dare vita ai loro personaggi. Può essere utilizzato via tablet o smartphone, grazie all'app dedicata disponibile per iOS e Android. Collegando i dispositivi alla lavagna interattiva multimediale può essere usato in gruppo.</p> <p>L'obiettivo dell'uso della programmazione unplugged e di Scratch Junior è quello di sviluppare già nei primi anni di età il pensiero computazionale un modo nuovo di approcciarsi alla realtà che ci circonda e di risolvere i problemi. Il coding dunque – fatto con Scratch o in modalità unplugged – consente di raggiungere più obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • imparare a programmare • imparare attraverso la programmazione • sviluppare l'abitudine a risolvere problemi più o meno complessi. <p>E tutto questo avviene in un contesto ludico capace di calamitare l'attenzione dei bambini da sempre attratti da tutto quello che di più tecnologico c'è intorno a loro.</p> <p>Le attività, oggetto della proposta progettuale, saranno realizzate nel corso dell'anno scolastico 2017-2018, in orario extrascolastico.</p>
Data inizio prevista	31/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Multimedialità
Sedi dove è previsto il modulo	CTAA09501T CTAA09503X
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Costruiamo le storie"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Musica

Titolo: "Mi suono, ti suono, mi ascolto, ti ascolto..."

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Mi suono, ti suono, mi ascolto, ti ascolto..."
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede l'utilizzo e dunque la sperimentazione di un metodo didattico innovativo e divertente: RCVE Ritmo Corpo Voce ed Emozioni. Non c'è bisogno di strumenti musicali, si parte dal proprio corpo come strumento. Si impara a fare musica creando ritmi sorprendenti e divertenti, "battendo" sul corpo seguendo una determinata tecnica. Sperimentando e rispettando alcune Regole specifiche, in una dimensione di Gruppo, i bambini sperimentano l'impegno, il piacere e la creatività; ciò permetterà di creare benessere personale e altrui. La tecnica del Vocal e Body Percussion favorisce nei bambini la scoperta del corpo e della voce come strumento musicale e veicolo di emozioni, includendo l'improvvisazione e la composizione di sequenze ritmiche varie. I contenuti del Laboratorio sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza Corporea Statica e Dinamica • Ritmo • Voce • Melodia • Emozioni • Regole • Pensiero Creativo e Laterale (divergente) • Drammatizzazione • Inclusione • Benessere <p>Le attività del Laboratorio, tramite il "Fare" in una dimensione di benessere scoperto e offerto, consentono di sviluppare e potenziare nei bambini competenze non strettamente musicali, ma trasversali, significative, e fondamentali, che favoriscono il successo scolastico e l'inclusione con particolare riferimento agli alunni BES.</p> <p>Le attività, oggetto della proposta progettuale, saranno realizzate nel corso dell'anno scolastico 2017-2018, in orario extrascolastico</p>
Data inizio prevista	31/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Musica
Sedi dove è previsto il modulo	CTAA09501T CTAA09503X
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Mi suono, ti suono, mi ascolto, ti ascolto..."

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: **Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)**

Titolo: **"CRESCERE IN GRUPPO"**

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"CRESCERE IN GRUPPO"



<p>Descrizione modulo</p>	<p>La proposta formativa vuole essere particolarmente innovativa in quanto si propone il superamento di tutti quei recinti mentali che portano un individuo a chiudersi entro i propri rassicuranti orizzonti di senso. Questa formazione teorico – laboratoriale partirà da un approccio antropologico per arrivare, attraverso la pratica della body percussion, ad una nuova consapevolezza del proprio corpo, inteso come strumento melodico-ritmico e come veicolo di emozioni.</p> <p>L'obiettivo principale di questo percorso è quello di giungere alla comprensione di sé e dell'altro, al fine di crescere e rafforzare la coesione del gruppo e comprendere il valore della diversità in un'ottica inclusiva.</p> <p>Si cercherà, inoltre, grazie alla didattica attiva, di valorizzare i talenti di tutti, guardando il bambino nella totalità della sua persona.</p> <p>Contenuti del corso:</p> <p>I bambini verranno guidati verso la comprensione di alcuni concetti antropologicamente rilevanti per capire noi stessi e chi abbiamo di fronte. A partire dalla scoperta del proprio corpo, si farà esperienza del sé e dell'altro, e si cercheranno di superare le dicotomie "identità – alterità", "mente – cuore", "ragione ed emozioni", promuovendo una visione globale dell'individuo in grado di valorizzare le intelligenze e i talenti di tutti. Solo facendo esperienza diretta di ciò che si apprende, di qui l'importanza della didattica attiva, l'insegnante – ma anche il discente – potrà giungere alla consapevolezza dei propri limiti, così come dei suoi punti di forza, in un'ottica inclusiva attenta al benessere dei docenti e degli alunni e, dunque, al rafforzamento delle dinamiche di gruppo.</p> <p>Argomenti trattati dal punto di vista antropologico e corporeo-musicale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo: strumento melodico-ritmico e veicolo di emozioni, ma anche delimitatore di confini; • Io e Noi: dall'accettazione di sé al riconoscimento dell'altro; • Identità – Alterità/diversità; • Percezione e riconoscimento dei ritmi attraverso un apprendimento fatto di ascolto delle differenze; • Didattica attiva o "didattica del fare": body percussion e circle songs; • Talenti, competenze e intelligenze; • Inclusione; • Mente – corpo – emozioni: un approccio olistico all'individuo; • Crescere in gruppo e sapersi mettere in ascolto: esperienze di improvvisazione e performance di gruppo; • Etnomusicologia <p>Competenze coinvolte: Comunicazione nella madrelingua; consapevolezza ed espressione culturale; competenze sociali e civiche. Collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile. Intelligenze: musicale, artistica, cinestetica, emotiva, personale, interpersonale, motoria.</p> <p>Le attività, oggetto della proposta progettuale, saranno realizzate nel corso dell'anno scolastico 2017-2018, in orario extrascolastico</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>31/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>CTAA09501T CTAA09503X</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "CRESCERE IN GRUPPO"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Un PON.....te per il Futuro

Descrizione progetto	<p>Il progetto mira a rafforzare le competenze di base degli alunni allo scopo di contrastare l'insuccesso scolastico e compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, riducendo il fenomeno della dispersione scolastica. Prevedono un approccio innovativo in grado di mettere al centro del processo di apprendimento lo studente e i suoi bisogni, valorizzando gli stili di apprendimento, le peculiarità e lo spirito d'iniziativa di ciascuno per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base.</p> <p>Le azioni messe in atto per garantire il successo formativo degli alunni prevedono la creazione di "spazi per l'apprendimento" intesi come "opportunità alternative" a quelle curricolari attraverso l'uso di metodologie accattivanti e innovative capaci di suscitare interesse e curiosità. L'approccio utilizzato è quello concreto realizzato in "spazi altri" rispetto a quelli curricolari antimeridiani per offrire al bambino una "visione altra" di se stesso e del suo modo di apprendere, con particolare riferimento a coloro che necessitano di maggiori stimoli all'apprendimento per mancanza di sufficiente motivazione, per condizioni di svantaggio socio-culturale, per difficoltà di apprendimento e/o di comportamento. Si utilizzano tecniche capaci di coinvolgere il bambino nella sua totalità psico-fisica: il linguaggio verbale e non verbale, la varietà dei linguaggi artistici e creativi, l'auto-espressione, le capacità comunicative, il pensiero divergente capace di far osservare e interpretare la realtà da una prospettiva multipla. I vari moduli toccano in maniera trasversale e interdisciplinare tutte le componenti cognitive, emotive, corporee e sociali del bambino per agire sul suo processo formativo in modo globale e integrato.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

Contesto di riferimento

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

Il 3° Circolo Didattico "Giovanni Paolo II" si trova nel centro cittadino ed opera in una realtà socio-culturale costituita da una minoranza di famiglie autoctone e da una maggioranza di famiglie provenienti dalla provincia che sono poco integrate nella vita socio-culturale ed economica del paese in quanto, per motivi di lavoro o relazionali, non hanno interrotto i legami con i luoghi di provenienza. Nel territorio è presente una minoranza di famiglie extracomunitarie i cui figli sono ben integrati nelle classi. Il livello socio-economico e culturale delle famiglie è eterogeneo. Il territorio presenta una carenza di adeguate strutture di tipo sociale, culturale e sportivo e, quindi, risulta povero di sollecitazioni culturali per bambini e ragazzi. Pertanto, la scuola rappresenta una delle poche agenzie culturali ed educative deputata a favorire la crescita socio-culturale degli alunni che la frequentano in quanto luogo di progettualità, chiamata a pensare i modi e le forme attraverso i quali accompagnare i bambini in percorsi di crescita che consentono di affinare la loro comprensione del mondo per abitarlo come cittadini.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

Obiettivi del progetto

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

- Potenziare lo sviluppo delle competenze di base e delle competenze trasversali per innalzare il successo formativo
- Stimolare gli alunni ad "imparare ad imparare" mediante una didattica dell'esplorazione e della scoperta, laboratoriale e attiva
- Favorire la motivazione verso l'apprendimento come presa di coscienza della sua importanza per il successo personale e sociale
- Favorire un approccio attivo e propositivo verso la scuola intesa come luogo di crescita dal punto di vista cognitivo, emotivo, relazionale e sociale
- Favorire lo sviluppo dei vari linguaggi come risorse per la formazione globale e completa della persona
- Sviluppare le capacità relazionali e di cooperazione
- Potenziare le abilità di ascolto e parlato, di lettura e comprensione, di argomentazione, di comunicazione creativa e narrativa
- Sviluppare il pensiero matematico come problem solving ossia come competenza da applicare nelle situazioni quotidiane nonché la capacità di pensiero logico e spaziale
- Sviluppare le competenze relative alla capacità di usare conoscenze e metodologie per comprendere e spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

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

I destinatari dei moduli sono gli alunni di tutte le classi della Scuola Primaria. La scelta delle classi, a cui destinare ciascun modulo, è effettuata in base ad un'attenta analisi dei bisogni formativi che si evincono da osservazioni sistematiche e attività di valutazione degli apprendimenti, nonché attraverso gli esiti delle Prove Invalsi. I destinatari dei progetti sono tutti gli alunni, con particolare riferimento a coloro che, per ragioni familiari, culturali, economiche e sociali vivono uno svantaggio che si riflette negativamente sulla motivazione verso l'apprendimento e sui risultati scolastici causando un insuccesso formativo. In un contesto sociale povero di sollecitazioni, la scuola, per questi soggetti, può rappresentare un punto di riferimento sia culturale che di socializzazione e può offrire loro quante più possibilità di "riscatto" da uno svantaggio iniziale che rischia, senza alcun intervento capillare e strutturato, di diventare uno svantaggio per la vita.. Ecco perché obiettivo del progetto è anche quello di creare gruppi eterogenei di alunni per promuovere l'integrazione e la coesione sociale. Per garantire tutto ciò, è necessario il coinvolgimento delle famiglie poiché, data l'età dei soggetti interessati, la partecipazione ai progetti non dipende solo dalla volontà e dalla motivazione dei bambini.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

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.

Uno degli obiettivi primari dei progetti è la valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta anche al pomeriggio, grazie alle collaborazioni con il territorio, le famiglie e la comunità locale. Per tale ragione, i moduli saranno espletati in orario extracurricolare con l'apertura pomeridiana della scuola e si svolgeranno in entrambi i plessi scolastici: sede Centrale e sezione staccata di Via San Paolo. In entrambe le sedi, l'offerta formativa è articolata su un monte orario di 27 ore distribuite su cinque giorni settimanali, in base ad un'organizzazione oraria di settimana corta: lunedì e martedì con il seguente orario: 8:00/14.00 e i restanti tre giorni 8:00/13:00. I progetti garantiscono la possibilità di prolungare la chiusura della scuola permettendo agli utenti, con un monte orario superiore a quello curricolare, sia di usufruire di una maggiore offerta formativa atta a favorire il successo formativo, sia di vivere la scuola come un solido punto di riferimento sociale e culturale in un territorio dove non ci sono sufficienti agenzie che offrono occasioni culturali, formative e aggregative per bambini e adolescenti.

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.*

Da tempo la scuola stringe accordi con altri soggetti del territorio costituendo reti in grado di dare luogo a diversi modelli di integrazione che variano in relazione ai bisogni, alle opportunità e alle esperienze maturate dalle singole realtà scolastiche e territoriali. La collaborazione con gli istituti scolastici e con altri partner consentirà un arricchimento dell'offerta formativa attraverso la promozione di una cultura organizzativa che riduca gli sprechi e valorizzi le risorse professionali, strumentali, finanziarie e tecnologiche condivisi dagli attori della rete. Tutte le azioni previste nei moduli per lo sviluppo delle competenze di base, prevedono la collaborazione con altre scuole del territorio, con associazioni culturali e formative, con enti pubblici (Università, organi annessi al Ministero dell'Istruzione e dell'Università) e con il Comune di Gravina di Catania che offre alla scuola un supporto sia per quanto riguarda gli spazi fisici sia per quanto riguarda i processi educativi e formativi degli alunni-cittadini fornendo all'istituzione scolastica personale specializzato e finanziamenti finalizzati al miglioramento dell'offerta formativa.

In particolare, la scuola ha stretto accordi con:

- INDIRE
- PORTE APERTE SUL WEB
- Reti di scopo con altre scuole
- Dichiarazione di intenti per la collaborazione nella realizzazione di attività formative programmate nei moduli del progetto con l' ITIS "Ferraris" di San Giovanni La Punta.

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.

Si lavorerà, nella specificità di ciascun modulo, con una didattica laboratoriale intesa come uno spazio mentale, una forma mentis, un modo di interagire con la realtà per comprenderla, in cui il bambino domina il senso del suo apprendimento perchè opera concretamente. Per le fasi del progetto si utilizzerà una metodologia interattiva e partecipativa per rendere gli alunni protagonisti del loro processo formativo:

- **Mastery learning:** per focalizzare l'attenzione sulle diversità individuali nei ritmi e nei tempi di apprendimento
- **Circle time e Brainstorming:** per l'elaborazione di idee creative in gruppo e per favorire i rapporti interpersonali nel gruppo, il confronto e la condivisione dei percorsi formativi
- **Cooperative learning:** per lo sviluppo integrato di competenze cognitive, operative e relazionali e costruire l'interdipendenza positiva
- **Role playing:** per la capacità di impersonare e comprendere un ruolo attraverso l'impersonificazione in situazioni
- **Didattica metacognitiva:** per lo sviluppo della consapevolezza della propria conoscenza e la relativa regolazione del processo cognitivo
- **Problem solving:** per l'approccio all'apprendimento come il risultato di scoperta e per soluzione di problemi.
- **Peer Education:** per l'attivazione di un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, emozioni ed esperienze da parte di alcuni membri del gruppo ad altri membri.
- **Debate a squadre:** per favorire l'argomentazione di opinioni, attraverso tempi e regole precise.



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

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

Scuola CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

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.

I moduli previsti hanno come oggetto della formazione da rivolgere agli alunni competenze linguistiche sia in lingua madre che in lingua inglese e competenze logico-matematiche e scientifiche. Da un'analisi effettuata è scaturita l'esigenza di una pianificazione degli interventi in linea con la Mission e Vision della scuola e in stretta correlazione e sinergia con le attività curricolari ed extracurricolari e le priorità didattiche fissate nel Piano dell'Offerta Formativa della scuola, nonché con gli esiti degli apprendimenti degli alunni monitorati durante gli anni scolastici. Lo scopo di questo tipo di progettualità è quello di favorire un arricchimento ed approfondimento delle conoscenze e delle abilità per il raggiungimento delle competenze previste, di offrire una formazione sempre più integrata delle competenze, garantendo loro, nel contempo, un maggior carattere di continuità.

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.

La scuola ha adottato il Piano Annuale per l'Inclusione (PAI), nel quale sono esplicitate le azioni volte a garantire percorsi formativi funzionali alla realizzazione del diritto ad apprendere di tutti i soggetti con svantaggio: alunni con disabilità, con DSA, con bisogni educativi speciali nonché coloro che vivono situazioni di svantaggio familiare, socio-economico e culturale. Poiché i progetti hanno come obiettivo primario quello di prevenire il disagio, la dispersione scolastica e riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio, si intende adottare la metodologia del Peer tutoring nello svolgimento delle attività didattiche 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 svantaggiate si realizza attraverso 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.

Al fine di rilevare, in termini concreti, le ricadute delle azioni messe in atto, la scuola intende monitorare, a diversi livelli, l'impatto che esse avranno sui soggetti partecipanti.

Saranno utilizzati dei test in forma di gioco per verificare il livello di apprendimento degli studenti così da poter valutare l'efficacia degli interventi del progetto. 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), e approcci qualitativi (es. focus group, interviste).

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.

Poiché nella progettualità sono chiamati in causa, a vario titolo, diversi soggetti interagenti per la buona riuscita dei progetti (studenti, famiglie, docenti-tutor, esperti e tutta la comunità scolastica), al termine delle attività sarà misurato il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi creati ad hoc.

La partecipazione costante ai progetti e l'interesse mostrato dagli alunni durante il percorso effettuato, saranno elementi che concorreranno alla valutazione dell'efficacia degli interventi proposti.



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 CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

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

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

All'interno dei vari moduli, si cercherà di favorire conoscenze e competenze efficaci, stabili e trasferibili nel tempo all'interno di progetti curriculari ed extracurriculari previsti dal PTOF della scuola o nell'ambito di progetti in rete con il territorio, al fine di garantire una continuità formativa in linea con le azioni intraprese.

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto saranno pubblicati sul sito web della scuola per diffondere e condividere i contenuti didattici ed educativi in modo tale che tutti coloro che vorranno replicare il progetto potranno conoscere le attività svolte per ricrearle al meglio con la propria classe. La promozione di tale diffusione avverrà anche tramite i canali social (Facebook, Youtube, Twitter, ecc.). Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori degli alunni e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio comunale. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.



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.

Gli studenti e le studentesse, considerata la fascia d'età (6-10 anni), saranno coinvolti dai docenti, all'interno delle aree disciplinari oggetto della progettualità (lingua madre, inglese, matematica e scienze), in attività volte a suscitare loro la motivazione a partecipare ai progetti che, pur essendo legati all'apprendimento delle competenze di base, si configurano come "spazi altri", in cui, attraverso metodologie ludiche, il bambino viva il lavoro come alternativo rispetto a quello curricolare. Per quanto riguarda il coinvolgimento delle famiglie, da tempo la scuola, nel nuovo contesto dell'autonomia, si configura come un sistema aperto capace di creare reti e relazioni fra le parti: insegnanti, alunni, genitori, agenzie formative e territorio. Realizzando un partenariato, la scuola ha maggiori possibilità di contrastare la dispersione e il disinteresse per la scuola, prevenendo il disagio giovanile. Tuttavia, occorre costruire la collaborazione con le famiglie attraverso apposite iniziative:

- Incontri informativi preliminari durante i quali vengono illustrati le tipologie di progetti, i destinatari, la durata, le finalità e gli obiettivi
- Incontri con gli esperti e i tutor per illustrare loro i tempi e la durata del progetto scelto dai figli, il percorso, la sede, la formazione del gruppo di bambini proveniente da due o più classi, le modalità di svolgimento
- coinvolgimento dei genitori per le manifestazioni a conclusione dei vari progetti



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
AMPLIAMENTO OFFERTA FORMATIVA	DA PAG 51 - A PAG 58	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf
CITTADINANZA E COSTITUZIONE	PAG. 42 - 43	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf
PAI	ALLEGATO AL PTOF	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/pai_2016-17.pdf
PROGETTI CURRICOLARI SCUOLA PRIMARIA INSERITI NEL POF A.S. 2016-17	DA 49 A 53 - DA 62 A 68 POF	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/pof_2017_10_01_17_0.pdf
PROGETTI EXTRACURRICOLARI INSERITI NEL POF A.S. 2016-17	DA PAG.54 A PAG.57 DEL POF	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/pof_2017_10_01_17_0.pdf
PROGETTO INTEGRATO: BAMBINI ENTUSIASTI SEMPRE	PAG 49 - 50	http://cdgiovannipaolosecondogravinact.gov.it/sites/default/files/ptof_nuovo_definitivo.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
DICHIARAZIONE DI IMPEGNO E DI DISPONIBILITA' A COLLABORARE A TITOLO GRATUITO PER ATTIVITA' ATTINENTI I MODULI DI SCIENZE- COMITATO PARCHI NAZIONALI ITALIANI E RISERVE ANALOGHE	1	Comitato parchi nazionali italiani e riserve analoghe	Dichiarazione di intenti	1790	11/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
DICHIARAZIONE DI INTENTI A COLLABORARE	CTTF13000N ITIS 'G. FERRARIS'	1708	04/05/20 17	Sì



DICHIARAZIONE DI INTENTI A COLLABORARE CON LE ISTITUZIONI SCOLASTICHE AFFERENTI ALL'OSSERVATORIO D'AREA N.5 CON SEDE PRESSO L'I.C. ' G. FALCONE DI SAN GIOVANNI LA PUNTA	CTIC8AM007 I.C. " G.FALCONE" S.G.LA PUNTA	1728	04/05/20 17	Si
Dichiarazione di intenti a collaborare per la condivisione di buone pratiche e confronto tra gli esiti	CTIC856009 IC GIOVANNI VERGA - VIAGRANDE	1831	15/05/20 17	Si
Dichiarazione di intenti a collaborare per la condivisione di buone pratiche e confronto tra gli esiti	CTEE06100V C.D. 'G.FAVA' MASCALUCIA	1838	15/05/20 17	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"Narr...AZIONE"_ONE	€ 5.082,00
"Narr...AZIONE"_TWO	€ 5.082,00
Math team one	€ 5.082,00
Math team two	€ 5.082,00
Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_ONE	€ 5.082,00
Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_TWO	€ 5.082,00
"Once upon a long ago..."	€ 5.082,00
"KIDS IN ACT...ION"	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: "Narr...AZIONE"_ONE

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Narr...AZIONE"_ONE



**Descrizione
modulo**

Il modulo si propone come strumento per sviluppare il pensiero narrativo e potenziare le competenze dell'ascolto e del parlato nella lingua madre, fondamentali per vivere la lingua come strumento essenziale nel nostro vivere quotidiano. Oggi è necessario che la scuola dia spazio a queste dimensioni poiché si vive in una società di suoni e rumori, dove il codice visivo-iconico acquista sempre più importanza nella comunicazione, conducendo, la maggior parte delle persone, a sentire/udire senza ascoltare. Infatti, l'ascolto non è un atto passivo ma costruttivo poiché chi ascolta non recepisce solo messaggi ma mette in atto azioni mentali quali la comprensione dei differenti sensi trasmessi (reali e metaforici), opera inferenze, ricerca collegamenti, interpreta segni visivi e sonori. Inoltre, l'ascolto implica non solo l'aspetto cognitivo ma anche quello di tipo affettivo-relazionale come il decentramento, il rispetto e l'accettazione dell'altro. Le attività di ascolto e parlato muovono dalla narrazione in quanto stimola atteggiamenti positivi nei confronti della lingua che viene percepita come esperienza reale e completa, sviluppa l'ascolto e la concentrazione, stimola la fantasia e permette di fare previsioni circa possibili eventi futuri. Il percorso prevede l'interazione di tre dimensioni: il sapere, il saper fare e il saper essere.

Obiettivi cognitivi:

- Sviluppare abilità di ascolto attivo
- Sviluppare il pensiero divergente
- Stimolare l'integrazione tra pensiero convergente e divergente
- Potenziare la capacità di osservazione, di visualizzazione e di immaginazione
- Stimolare la capacità di cogliere le informazioni essenziali e di compiere inferenze
- Sviluppare la capacità di confrontare e collegare nuove conoscenze con quelle già possedute

Obiettivi linguistici

- Potenziare le abilità espressive e comunicative
- Potenziare le capacità di uso dei linguaggi verbali e non verbali
- Individuare elementi più propriamente linguistici (lessico, registri, funzioni, ecc.)
- Ricercare espressioni di effetto
- Ricostruire produzioni di senso
- Promuovere la capacità di cogliere nella lettura altrui i tratti prosodici (intonazione espressiva, ritmo, pause...) e imparare ad utilizzarli

Obiettivi metacognitivi

- Ascoltare e osservare con attenzione
- Usare il linguaggio per interagire efficacemente con gli altri
- Cogliere il punto di vista altrui
- Rispettare il proprio turno di intervento
- Imparare a mettersi "nei panni altrui" considerandone azioni ed emozioni
- Sapersi esprimere sul piano affettivo-emotivo e relazionale

Contenuti

- Ascolto e rielaborazione orale e grafica di storie
- Interpretazioni estemporanee verbali e/o mimico-gestuale di personaggi, ruoli e situazioni legate alle storie
- Conversazioni relative agli elementi basilari delle storie
- Scambi comunicativi su vissuti personali simili a quelli dei personaggi
- Uso di registri linguistici differenti in relazione ai contesti e alle situazioni emerse
- Creazione di ambienti, personaggi...attraverso l'uso di tecniche grafico-pittoriche

Metodologia

Per le fasi del progetto si utilizzerà una metodologia interattiva e partecipativa per rendere gli alunni protagonisti del loro processo formativo. Si presterà particolare attenzione alle pause, all'intonazione della voce, alle espressioni del viso e al coinvolgimento attivo dei bambini nella narrazione stessa poiché le storie trasmettono emozioni, presentano



personaggi con i quali identificarsi e situazioni da risolvere.

Per favorire un apprendimento collaborativo e attivo si utilizzeranno le seguenti strategie metodologiche:

- Circle time e brainstorming: per l'elaborazione di idee creative in gruppo e per favorire i rapporti interpersonali, il confronto e la condivisione dei percorsi formativi
- Role playing: per la capacità di comprendere e interpretare un ruolo attraverso l'impersonificazione in situazioni
- Didattica metacognitiva: per lo sviluppo della consapevolezza della propria conoscenza e la relativa regolazione del processo cognitivo
- Peer Education: per l'attivazione di un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, emozioni ed esperienze da parte di alcuni membri del gruppo ad altri membri.
- Cooperative learning: per lo sviluppo integrato di competenze cognitive, operative e relazionali e costruire l'interdipendenza positiva
- Problem solving: per l'approccio all'apprendimento come il risultato di scoperta e per soluzione di problemi.

Verifica e valutazione

Al fine di verificare e, quindi, valutare gli esiti della formazione messa in atto, verranno adottate una serie di azioni volte ad accertare la validità del progetto sia in termini di gradimento sia in termini di apprendimento vero e proprio, in relazioni agli obiettivi stabiliti.

L'accertamento avverrà attraverso:

- Schede di rilevazione iniziale per l'accertamento di competenze in ingresso, sulle aspettative e motivazione verso il progetto
- Osservazioni sistematiche durante le varie fasi volte a monitorare l'efficacia del percorso dal punto di vista dell'apprendimento e delle capacità socio- emotivo-relazionali. Saranno oggetto di osservazione la partecipazione costante al progetto, l'impegno e l'interesse mostrato, la modalità di interazione nel gruppo, la crescita di semplici competenze trasversali
- Schede e questionari in itinere per monitorare l'andamento del percorso sia in termini di gradimento dello stesso sia in relazione agli obiettivi linguistici, cognitivi e metacognitivi, valutando, pertanto, la ricaduta effettiva sull'apprendimento e sulla formazione degli alunni

Risultati attesi

- Sviluppo delle competenze chiave degli alunni nella lingua madre
- Sviluppo delle capacità attentive e di ascolto
- Sviluppo della motivazione degli alunni verso l'apprendimento come presa di coscienza della sua importanza per il proprio successo personale e sociale
- Miglior approccio da parte dei bambini verso la scuola come luogo che, parallelamente alla famiglia, contribuisce alla loro crescita dal punto di vista cognitivo, emotivo, relazionale e sociale
- Sviluppo nell'uso dei vari linguaggi come risorse indispensabili per una formazione globale e completa della persona.
- Miglioramento delle capacità relazionali e di cooperazione
- Sviluppo dell'autostima

Data inizio prevista	31/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE095013
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: "Narr...AZIONE"_ONE

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: "Narr...AZIONE"_TWO

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Narr...AZIONE"_TWO

**Descrizione
modulo**

Il modulo si propone come strumento per sviluppare il pensiero narrativo e potenziare le competenze dell'ascolto e del parlato nella lingua madre, fondamentali per vivere la lingua come strumento essenziale nel nostro vivere quotidiano. Oggi è necessario che la scuola dia spazio a queste dimensioni poiché si vive in una società di suoni e rumori, dove il codice visivo-iconico acquista sempre più importanza nella comunicazione, conducendo, la maggior parte delle persone, a sentire/udire senza ascoltare. Infatti, l'ascolto non è un atto passivo ma costruttivo poiché chi ascolta non recepisce solo messaggi ma mette in atto azioni mentali quali la comprensione dei differenti sensi trasmessi (reali e metaforici), opera inferenze, ricerca collegamenti, interpreta segni visivi e sonori. Inoltre, l'ascolto implica non solo l'aspetto cognitivo ma anche quello di tipo affettivo-relazionale come il decentramento, il rispetto e l'accettazione dell'altro. Le attività di ascolto e parlato muovono dalla narrazione in quanto stimola atteggiamenti positivi nei confronti della lingua che viene percepita come esperienza reale e completa, sviluppa l'ascolto e la concentrazione, stimola la fantasia e permette di fare previsioni circa possibili eventi futuri. Il percorso prevede l'interazione di tre dimensioni: il sapere, il saper fare e il saper essere.

Obiettivi cognitivi:

- Sviluppare abilità di ascolto attivo
- Sviluppare il pensiero divergente
- Stimolare l'integrazione tra pensiero convergente e divergente
- Potenziare la capacità di osservazione, di visualizzazione e di immaginazione
- Stimolare la capacità di cogliere le informazioni essenziali e di compiere inferenze
- Sviluppare la capacità di confrontare e collegare nuove conoscenze con quelle già possedute

Obiettivi linguistici

- Potenziare le abilità espressive e comunicative
- Potenziare le capacità di uso dei linguaggi verbali e non verbali
- Individuare elementi più propriamente linguistici (lessico, registri, funzioni, ecc.)
- Ricercare espressioni di effetto
- Ricostruire produzioni di senso
- Promuovere la capacità di cogliere nella lettura altrui i tratti prosodici (intonazione espressiva, ritmo, pause...) e imparare ad utilizzarli

Obiettivi metacognitivi

Ascoltare e osservare con attenzione

Usare il linguaggio per interagire efficacemente con gli altri

Cogliere il punto di vista altrui

Rispettare il proprio turno di intervento

Imparare a mettersi "nei panni altrui" considerandone azioni ed emozioni

Sapersi esprimere sul piano affettivo-emotivo e relazionale

Contenuti

- Ascolto e rielaborazione orale e grafica di storie
- Interpretazioni estemporanee verbali e/o mimico-gestuale di personaggi, ruoli e situazioni legate alle storie
- Conversazioni relative agli elementi basilari delle storie
- Scambi comunicativi su vissuti personali simili a quelli dei personaggi
- Uso di registri linguistici differenti in relazione ai contesti e alle situazioni emerse
- Creazione di ambienti, personaggi...attraverso l'uso di tecniche grafico-pittoriche

Metodologia

Per le fasi del progetto si utilizzerà una metodologia interattiva e partecipativa per rendere gli alunni protagonisti del loro processo formativo. Si presterà particolare attenzione alle pause, all'intonazione della voce, alle espressioni del viso e al coinvolgimento attivo dei bambini nella narrazione stessa poiché le storie trasmettono emozioni, presentano



personaggi con i quali identificarsi e situazioni da risolvere.

Per favorire un apprendimento collaborativo e attivo si utilizzeranno le seguenti strategie metodologiche:

- Circle time e brainstorming: per l'elaborazione di idee creative in gruppo e per favorire i rapporti interpersonali, il confronto e la condivisione dei percorsi formativi
- Role playing: per la capacità di comprendere e interpretare un ruolo attraverso l'impersonificazione in situazioni
- Didattica metacognitiva: per lo sviluppo della consapevolezza della propria conoscenza e la relativa regolazione del processo cognitivo
- Peer Education: per l'attivazione di un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, emozioni ed esperienze da parte di alcuni membri del gruppo ad altri membri.
- Cooperative learning: per lo sviluppo integrato di competenze cognitive, operative e relazionali e costruire l'interdipendenza positiva
- Problem solving: per l'approccio all'apprendimento come il risultato di scoperta e per soluzione di problemi.

Verifica e valutazione

Al fine di verificare e, quindi, valutare gli esiti della formazione messa in atto, verranno adottate una serie di azioni volte ad accertare la validità del progetto sia in termini di gradimento sia in termini di apprendimento vero e proprio, in relazioni agli obiettivi stabiliti.

L'accertamento avverrà attraverso:

- Schede di rilevazione iniziale per l'accertamento di competenze in ingresso, sulle aspettative e motivazione verso il progetto
- Osservazioni sistematiche durante le varie fasi volte a monitorare l'efficacia del percorso dal punto di vista dell'apprendimento e delle capacità socio- emotivo-relazionali. Saranno oggetto di osservazione la partecipazione costante al progetto, l'impegno e l'interesse mostrato, la modalità di interazione nel gruppo, la crescita di semplici competenze trasversali
- Schede e questionari in itinere per monitorare l'andamento del percorso sia in termini di gradimento dello stesso sia in relazione agli obiettivi linguistici, cognitivi e metacognitivi, valutando, pertanto, la ricaduta effettiva sull'apprendimento e sulla formazione degli alunni

Risultati attesi

- Sviluppo delle competenze chiave degli alunni nella lingua madre
- Sviluppo delle capacità attentive e di ascolto
- Sviluppo della motivazione degli alunni verso l'apprendimento come presa di coscienza della sua importanza per il proprio successo personale e sociale
- Miglior approccio da parte dei bambini verso la scuola come luogo che, parallelamente alla famiglia, contribuisce alla loro crescita dal punto di vista cognitivo, emotivo, relazionale e sociale
- Sviluppo nell'uso dei vari linguaggi come risorse indispensabili per una formazione globale e completa della persona.
- Miglioramento delle capacità relazionali e di cooperazione
- Sviluppo dell'autostima

Data inizio prevista	31/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE095024
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: "Narr...AZIONE"_TWO

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

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Math team one

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Math team one



**Descrizione
modulo**

Nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione viene esplicitamente fatto riferimento alla matematica come "strumento per operare nella realtà". Parlando della disciplina, alla voce Matematica si dice che al termine del primo ciclo di istruzione "è di estrema importanza lo sviluppo di un'adeguata visione della matematica non ridotta a un insieme di regole da memorizzare e applicare, ma riconosciuta e apprezzata come contesto per affrontare e porsi problemi significativi e per esplorare e percepire relazioni e strutture che si ritrovano e ricorrono in natura e nelle creazioni dell'uomo". Inoltre, nei Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria, si pone che lo studente "Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà". Al fine di tracciare per gli alunni un percorso che possa nel tempo giungere a questi traguardi, la nostra proposta è quella di appassionare gli studenti alla comprensione del linguaggio matematico, utilizzando un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo che possa intercettare e stimolare la motivazione dei bambini. L'idea è quella di costruire una squadra, un Math team che affronti nell'arco delle trenta ore del progetto, sotto la guida di un esperto, dei giochi matematici.

I giochi lanciano una sfida alla mente del bambino, che nel raccogliarla riesce a mettere in moto positivamente la dimensione emozionale. Si avrà cura anche della dimensione del gruppo, del lavorare insieme intorno alla soluzione dei problemi, al fine di favorire lo sviluppo di atteggiamenti positivi, di ricerca e mutuo aiuto.

Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità; quando gioca un bambino mette in atto strategie, trova regole, scopre punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente.

Attraverso attività di questo tipo, che richiedono il ragionamento e le conoscenze matematiche specifiche ma coinvolgono la dimensione affettiva ed emozionale, si intende inoltre sviluppare il pensiero astratto. Molti giochi costituiscono infatti palestre potenziali di sviluppo delle competenze, che vengono esercitate, padroneggiate, consolidate. Si intende rivolgere il modulo ad alunni di quarta e quinta primaria, provenienti da sezioni diverse, per far sì che essi sentano di far parte di un unico gruppo capace di rappresentare la scuola e sviluppino il senso di appartenenza alla comunità scolastica. Inoltre essi potranno riportare la loro esperienza all'interno delle classi di provenienza creando un raccordo tra i due contesti.

Obiettivi didattico /formativi

Far lavorare i ragazzi, da soli e in gruppo, intorno a questioni matematiche non abitualmente trattate in classe.

Far sperimentare loro l'aspetto ludico, curioso e inusuale della matematica.

Far maturare in loro la capacità di fidarsi delle proprie risorse, del proprio intuito, dei propri ragionamenti

Potenziare anche la capacità di lavorare in gruppo, di collaborare, di discernere le proprie e le altrui propensioni e di ottimizzarle per il miglior rendimento del gruppo stesso

Mettere in contatto i ragazzi con le attività, le ricerche e le richieste in ambito matematico provenienti da istituti che propongono Gare di Matematica (es. Bocconi, Kangaruou)

Coinvolgere gli alunni nel produrre una positiva ricaduta sull'attività didattica e sull'apprendimento della classe di appartenenza, portando l'esperienza di quanto appreso ai compagni di classe.

Confrontarsi con standard nazionali

Acquisire la consapevolezza delle proprie scelte quali la partecipazione ad un concorso a carattere nazionale

Favorire lo sviluppo delle abilità logiche.

Contenuti

Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento

I sistemi di numerazione

Operazioni e proprietà



Frazioni e frazioni equivalenti
Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo
Figure geometriche piane
Piano e coordinate cartesiani
Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni.
Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti
Misurazione e rappresentazione in scala
Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi
Principali rappresentazioni di un oggetto matematico
Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche
Unità di misura diverse
Grandezze equivalenti
Frequenza, media, percentuale
Elementi essenziali di logica
Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio
Metodologie
Discussione partecipata animata dal docente;
Proposte di problemi e relativa risoluzione di giochi matematici da parte del docente;
Risoluzione di giochi matematici da parte degli studenti in peer collaboration.

Risultati attesi

Alla fine dei percorsi formativi l'alunno:
Ha sviluppato un atteggiamento positivo nei confronti della matematica.
Ha compreso come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà.
Ha consolidato e potenziato le conoscenze teoriche già acquisite.
Ha imparato a valutare sempre criticamente le informazioni possedute su una determinata situazione problematica. Riconosce e risolve problemi di vario genere.
Comunica il proprio pensiero seguendo un ragionamento logico.
Ha imparato ad allenare la mente.
Ha arricchito la propria vita sociale e culturale.

La valutazione dell'apprendimento degli studenti è svolta tramite una matrice valutativa che tiene conto delle seguenti componenti:

- cognitiva, legata ai risultati e ai processi di conoscenza;
- socio-relazionale, connessa ai processi interattivi, sociali, comunicativi, ma anche affettivi;
- metacognitiva, rapportata alla percezione che l'allievo ha del suo lavoro, all'uso consapevole di strategie, cioè dei modi possibili per sostenere l'attività cognitiva, alle conoscenze delle condizioni e delle caratteristiche del compito, alla capacità di auto-regolarsi, di automonitorare il proprio lavoro, ecc.;
- situazionale, attenta al modo con cui lo studente si rapporta alle diverse situazioni di apprendimento, come affronta i fatti, come sa anche trasferire quanto appreso da una situazione ad un'altra, o fare uso di una certa strumentalità.

Sarà valutata una prova esperta in cui gli alunni si cimenteranno a costruire un gioco matematico da proporre ai loro compagni, all'interno del modulo o per i compagni di classe.

Data inizio prevista 31/10/2017

Data fine prevista 30/06/2018



Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE095013
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Math team one

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

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Math team two

Dettagli modulo

Titolo modulo	Math team two
----------------------	---------------



**Descrizione
modulo**

Nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione viene esplicitamente fatto riferimento alla matematica come "strumento per operare nella realtà". Parlando della disciplina, alla voce Matematica si dice che al termine del primo ciclo di istruzione "è di estrema importanza lo sviluppo di un'adeguata visione della matematica non ridotta a un insieme di regole da memorizzare e applicare, ma riconosciuta e apprezzata come contesto per affrontare e porsi problemi significativi e per esplorare e percepire relazioni e strutture che si ritrovano e ricorrono in natura e nelle creazioni dell'uomo". Inoltre, nei Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria, si pone che lo studente "Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà". Al fine di tracciare per gli alunni un percorso che possa nel tempo giungere a questi traguardi, la nostra proposta è quella di appassionare gli studenti alla comprensione del linguaggio matematico, utilizzando un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo che possa intercettare e stimolare la motivazione dei bambini. L'idea è quella di costruire una squadra, un Math team che affronti nell'arco delle trenta ore del progetto, sotto la guida di un esperto, dei giochi matematici.

I giochi lanciano una sfida alla mente del bambino, che nel raccogliarla riesce a mettere in moto positivamente la dimensione emozionale. Si avrà cura anche della dimensione del gruppo, del lavorare insieme intorno alla soluzione dei problemi, al fine di favorire lo sviluppo di atteggiamenti positivi, di ricerca e mutuo aiuto.

Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità; quando gioca un bambino mette in atto strategie, trova regole, scopre punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente.

Attraverso attività di questo tipo, che richiedono il ragionamento e le conoscenze matematiche specifiche ma coinvolgono la dimensione affettiva ed emozionale, si intende inoltre sviluppare il pensiero astratto. Molti giochi costituiscono infatti palestre potenziali di sviluppo delle competenze, che vengono esercitate, padroneggiate, consolidate. Si intende rivolgere il modulo ad alunni di quarta e quinta primaria, provenienti da sezioni diverse, per far sì che essi sentano di far parte di un unico gruppo capace di rappresentare la scuola e sviluppino il senso di appartenenza alla comunità scolastica. Inoltre essi potranno riportare la loro esperienza all'interno delle classi di provenienza creando un raccordo tra i due contesti.

Obiettivi didattico /formativi

Far lavorare i ragazzi, da soli e in gruppo, intorno a questioni matematiche non abitualmente trattate in classe.

Far sperimentare loro l'aspetto ludico, curioso e inusuale della matematica.

Far maturare in loro la capacità di fidarsi delle proprie risorse, del proprio intuito, dei propri ragionamenti

Potenziare anche la capacità di lavorare in gruppo, di collaborare, di discernere le proprie e le altrui propensioni e di ottimizzarle per il miglior rendimento del gruppo stesso

Mettere in contatto i ragazzi con le attività, le ricerche e le richieste in ambito matematico provenienti da istituti che propongono Gare di Matematica (es. Bocconi, Kangaruou)

Coinvolgere gli alunni nel produrre una positiva ricaduta sull'attività didattica e sull'apprendimento della classe di appartenenza, portando l'esperienza di quanto appreso ai compagni di classe.

Confrontarsi con standard nazionali

Acquisire la consapevolezza delle proprie scelte quali la partecipazione ad un concorso a carattere nazionale

Favorire lo sviluppo delle abilità logiche.

Contenuti

Metodologie

Discussione partecipata animata dal docente;



Proposte di problemi e relativa risoluzione di giochi matematici da parte del docente;
Risoluzione di giochi matematici da parte degli studenti in peer collaboration.

Risultati attesi

Alla fine dei percorsi formativi l'alunno:

Ha sviluppato un atteggiamento positivo nei confronti della matematica.

Ha compreso come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà.

Ha consolidato e potenziato le conoscenze teoriche già acquisite.

Ha imparato a valutare sempre criticamente le informazioni possedute su una determinata situazione problematica. Riconosce e risolve problemi di vario genere.

Comunica il proprio pensiero seguendo un ragionamento logico.

Ha imparato ad allenare la mente.

Ha arricchito la propria vita sociale e culturale.

La valutazione dell'apprendimento degli studenti è svolta tramite una matrice valutativa che tiene conto delle seguenti componenti:

-cognitiva, legata ai risultati e ai processi di conoscenza;

-socio-relazionale, connessa ai processi interattivi, sociali, comunicativi, ma anche affettivi;

-metacognitiva, rapportata alla percezione che l'allievo ha del suo lavoro, all'uso consapevole di strategie, cioè dei modi possibili per sostenere l'attività cognitiva, alla conoscenza delle condizioni e delle caratteristiche del compito, alla capacità di auto-regolarsi, di automonitorare il proprio lavoro, ecc.;

-situazionale, attenta al modo con cui lo studente si rapporta alle diverse situazioni di apprendimento, come affronta i fatti, come sa anche trasferire quanto appreso da una situazione ad un'altra, o fare uso di una certa strumentalità.

Sarà valutata una prova esperta in cui gli alunni si cimenteranno a costruire un gioco matematico da proporre ai loro compagni, all'interno del modulo o per i compagni di classe.

Data inizio prevista	31/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE095024
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Math team two

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



Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_ONE

Dettagli modulo

Titolo modulo	Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_ONE
Descrizione modulo	<p>Il ruolo delle scienze nella scuola di base, nel corso della storia, si è profondamente trasformato e oggi le discipline scientifiche vedono riconosciuta la loro autonomia e il loro ruolo fondante per una completa formazione dei bambini. In particolare, si sottolinea come le scienze concorrano alla formazione globale della persona, attraverso l'acquisizione di una forma mentis che è fondamentale non solo per lo sviluppo del senso critico e della capacità di formulare ipotesi e previsioni ma favorisce, altresì, la conoscenza a livello sensoriale; ed è proprio attraverso il canale senso-motorio che si giunge ad una prima forma conoscitivo-percettiva, fino al raggiungimento del pensiero astratto.</p> <p>Il progetto nasce, dunque, dalla necessità di restituire significatività all'insegnamento delle scienze che, attraverso l'esplorazione e l'utilizzo del laboratorio, "sviluppano le capacità di mettere in stretto rapporto il pensare e il fare".</p> <p>Il bambino conosce gli ambienti e i fenomeni attraverso i libri, le parole e le immagini, ma spesso i concetti rimangono astratti e "lontani". Le sue curiosità non vengono soddisfatte in quanto si pone dei perché ai quali non sa darsi risposta. Solo con l'esperienza diretta può far "proprie" le conoscenze, ed essere in grado di valutare e operare scelte.</p> <p>Scopo del laboratorio sarà quello di permettere al bambino di scoprire che i fenomeni e gli ambienti oggetto di studio e con i quali si confronta ogni giorno non sono concetti astratti o presenti solo in un mondo lontano dal suo ma che essi sono presenti, nel territorio reale, quello in cui vive.</p> <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rendere consapevole l'alunno dell'ambiente naturale che lo circonda, delle sue risorse per poterle valorizzare e rispettare stimolando in lui la nascita di una coscienza ecologica • Rendere l'alunno protagonista attivo del processo di apprendimento sollecitando il desiderio di imparare attraverso la ricerca e la sperimentazione per acquisire abilità e competenze spendibili nella vita quotidiana <p>Obiettivi specifici</p> <p>? Favorire la conoscenza e il contatto degli alunni all'ambiente che li circonda ? Conoscere soggetti e modalità di uso e di salvaguardia dell'ambiente naturale ? Familiarizzare con l'ambiente in circostanze non sempre favorevoli ed acquisire tecniche elementari di adattamento, competenze ed abilità non perseguibili in ambiente urbano; ? Analizzare dati e fatti della realtà, verificarne l'attendibilità e individuarne, attraverso l'osservazione diretta, proprietà e funzioni; ? Osservare e sperimentare le trasformazioni ambientali naturali e artificiali; ? Saper utilizzare strumenti e misure convenzionali e non (oggetti, tabelle, griglie di registrazione....)</p> <p>Contenuti</p> <p>I contenuti scelti per la realizzazione del percorso sono risorse strettamente legati al nostro territorio</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'acqua : il Mare Ionio , il fiume Simeto e le sorgenti dei Nebrodi • La terra: zona costiera di Catania, i campi e i giardini della Piana di Catania, l'Etna, i monti Nebrodi e i loro prodotti • La vegetazione: vicino all'acqua, nella pianura e sui monti. <p>Metodologia:</p>



Per stimolare l'interesse degli alunni e renderli protagonisti del loro processo formativo si lavorerà, con una metodologia di tipo laboratoriale in cui prevale la ricerca-azione e la ricerca-insieme in cui, nel rispetto delle diverse competenze, ogni individuo del gruppo partecipa alla ricerca per costruire un percorso concreto.

Il laboratorio non viene inteso come luogo fisico ma come momento in cui l'alunno è attivo, formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati, negozia e costruisce significati, porta a conclusioni temporanee, a nuove aperture e alla costruzione delle conoscenze personali e collettive".

Il laboratorio è inteso, principalmente come:

- luogo per lo sviluppo di attività dove ciascuno viene messo nelle condizioni di essere soggetto attivo nella costruzione della conoscenza,
- luogo di incontro di stili cognitivi, di saperi e di abilità diverse, caratterizzato da metodi attivi ed esperienze operative, da pluralità di linguaggi, dal lavoro di gruppo e dal metodo della discussione;
- luogo particolarmente deputato per la definizione di regole comuni e per l'esercizio della "cittadinanza" tra soggetti pari e diversi;
- luogo soprattutto mentale, dove gli aspetti, cognitivi e non, si sostengono a vicenda per l'acquisizione di obiettivi disciplinari trasversali, affettivi e motivazionali; -
- luogo in cui l'alunno affronta i problemi cognitivi posti dalla realtà, interagisce e confronta le sue competenze con quelle del gruppo, rispondendo ad interessi spesso trascurati, quali la comunicazione, la costruzione, il far da sé, il movimento e l'esplorazione.

La realizzazione di tale laboratorio viene effettuata attraverso l'utilizzo di strategie metodologiche innovative:

- Debate;
- Cooperative learning informale;
- Mastery learning;
- Flipped classroom;
- Scaffolding;
- Problem solving;
- Peer Education;
- Learning by doing.

Verifica e valutazione

Le azioni volte ad accertare la validità del progetto avranno due direzioni:

1. Il gradimento del percorso
2. La ricaduta sull'apprendimento e l'acquisizione degli obiettivi prefissati

L'accertamento nelle diverse fasi del progetto avverrà attraverso:

Fase iniziale

- attività di brainstorming per l'accertamento delle conoscenze pregresse
- attività di debate per la conoscenza sulle aspettative del progetto

Fase intermedia

- osservazione sistematica per l'accertamento dell'acquisizione delle abilità riguardo le procedure e il metodo di studio
- osservazione sistematica riguardo l'efficacia del percorso e le abilità organizzative e relazionali-comunicative

Fase finale

- Schede e dibattiti per l'accertamento delle conoscenze acquisite e l'uso del linguaggio specifico

Risultati attesi

- Frequenza costante degli alunni al modulo
- Acquisizione di un metodo di studio e del linguaggio specifico
- Interesse e rispetto per la natura
- Predisposizione a risolvere problemi
- Miglioramento dei rapporti interpersonali
- Ricaduta sul rendimento scolastico



Data inizio prevista	31/10/2017
Data fine prevista	30/01/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE095013 CTEE095024
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_ONE

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

Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_TWO

Dettagli modulo

Titolo modulo	Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_TWO
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

Il ruolo delle scienze nella scuola di base, nel corso della storia, si è profondamente trasformato e oggi le discipline scientifiche vedono riconosciuta la loro autonomia e il loro ruolo fondante per una completa formazione dei bambini. In particolare, si sottolinea come le scienze concorrano alla formazione globale della persona, attraverso l'acquisizione di una forma mentis che è fondamentale non solo per lo sviluppo del senso critico e della capacità di formulare ipotesi e previsioni ma favorisce, altresì, la conoscenza a livello sensoriale; ed è proprio attraverso il canale senso-motorio che si giunge ad una prima forma conoscitivo-percettiva, fino al raggiungimento del pensiero astratto.

Il progetto nasce, dunque, dalla necessità di restituire significatività all'insegnamento delle scienze che, attraverso l'esplorazione e l'utilizzo del laboratorio, 'sviluppano le capacità di mettere in stretto rapporto il pensare e il fare'.

Il bambino conosce gli ambienti e i fenomeni attraverso i libri, le parole e le immagini, ma spesso i concetti rimangono astratti e 'lontani'. Le sue curiosità non vengono soddisfatte in quanto si pone dei perché ai quali non sa darsi risposta. Solo con l'esperienza diretta può far 'proprie' le conoscenze, ed essere in grado di valutare e operare scelte.

Scopo del laboratorio sarà quello di permettere al bambino di scoprire che i fenomeni e gli ambienti oggetto di studio e con i quali si confronta ogni giorno non sono concetti astratti o presenti solo in un mondo lontano dal suo ma che essi sono presenti, nel territorio reale, quello in cui vive.

Obiettivi formativi

- Rendere consapevole l'alunno dell'ambiente naturale che lo circonda, delle sue risorse per poterle valorizzare e rispettare stimolando in lui la nascita di una coscienza ecologica
- Rendere l'alunno protagonista attivo del processo di apprendimento sollecitando il desiderio di imparare attraverso la ricerca e la sperimentazione per acquisire abilità e competenze spendibili nella vita quotidiana

Obiettivi specifici

- ? Favorire la conoscenza e il contatto degli alunni all'ambiente che li circonda
- ? Conoscere soggetti e modalità di uso e di salvaguardia dell'ambiente naturale
- ? Familiarizzare con l'ambiente in circostanze non sempre favorevoli ed acquisire tecniche elementari di adattamento, competenze ed abilità non perseguibili in ambiente urbano;
- ? Analizzare dati e fatti della realtà, verificarne l'attendibilità e individuarne, attraverso l'osservazione diretta, proprietà e funzioni;
- ? Osservare e sperimentare le trasformazioni ambientali naturali e artificiali;
- ? Saper utilizzare strumenti e misure convenzionali e non (oggetti, tabelle, griglie di registrazione....)

Contenuti

I contenuti scelti per la realizzazione del percorso sono risorse strettamente legati al nostro territorio

- L'acqua : il Mare Ionio , il fiume Simeto e le sorgenti dei Nebrodi
- La terra: zona costiera di Catania, i campi e i giardini della Piana di Catania, l'Etna, i monti Nebrodi e i loro prodotti
- La vegetazione: vicino all'acqua, nella pianura e sui monti.

Metodologia:

Per stimolare l'interesse degli alunni e renderli protagonisti del loro processo formativo si lavorerà, con una metodologia di tipo laboratoriale in cui prevale la ricerca-azione e la ricerca-insieme in cui, nel rispetto delle diverse competenze, ogni individuo del gruppo partecipa alla ricerca per costruire un percorso concreto.

Il laboratorio non viene inteso come luogo fisico ma come momento in cui l'alunno è attivo, formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati, negozia e costruisce significati, porta a conclusioni temporanee, a nuove aperture e alla costruzione delle conoscenze personali e collettive".

Il laboratorio è inteso, principalmente come:

- luogo per lo sviluppo di attività dove ciascuno viene messo nelle condizioni di essere



soggetto attivo nella costruzione della conoscenza,

- luogo di incontro di stili cognitivi, di saperi e di abilità diverse, caratterizzato da metodi attivi ed esperienze operative, da pluralità di linguaggi, dal lavoro di gruppo e dal metodo della discussione;
- luogo particolarmente deputato per la definizione di regole comuni e per l'esercizio della "cittadinanza" tra soggetti pari e diversi;
- luogo soprattutto mentale, dove gli aspetti, cognitivi e non, si sostengono a vicenda per l'acquisizione di obiettivi disciplinari trasversali, affettivi e motivazionali; -
- luogo in cui l'alunno affronta i problemi cognitivi posti dalla realtà, interagisce e confronta le sue competenze con quelle del gruppo, rispondendo ad interessi spesso trascurati, quali la comunicazione, la costruzione, il far da sé, il movimento e l'esplorazione.

La realizzazione di tale laboratorio viene effettuata attraverso l'utilizzo di strategie metodologiche innovative:

- Debate;
- Cooperative learning informale;
- Mastery learning;
- Flipped classroom;
- Scaffolding;
- Problem solving;
- Peer Education;
- Learning by doing.

Verifica e valutazione

Le azioni volte ad accertare la validità del progetto avranno due direzioni:

1. Il gradimento del percorso
2. La ricaduta sull'apprendimento e l'acquisizione degli obiettivi prefissati

L'accertamento nelle diverse fasi del progetto avverrà attraverso:

Fase iniziale

- attività di brainstorming per l'accertamento delle conoscenze pregresse
- attività di debate per la conoscenza sulle aspettative del progetto

Fase intermedia

- osservazione sistematica per l'accertamento dell'acquisizione delle abilità riguardo le procedure e il metodo di studio
- osservazione sistematica riguardo l'efficacia del percorso e le abilità organizzative e relazionali-comunicative

Fase finale

- Schede e dibattiti per l'accertamento delle conoscenze acquisite e l'uso del linguaggio specifico

Risultati attesi

- Frequenza costante degli alunni al modulo
- Acquisizione di un metodo di studio e del linguaggio specifico
- Interesse e rispetto per la natura
- Predisposizione a risolvere problemi
- Miglioramento dei rapporti interpersonali
- Ricaduta sul rendimento scolastico

Data inizio prevista	31/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE095013 CTEE095024
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme_TWO

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: "Once upon a long ago..."

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Once upon a long ago..."
Descrizione modulo	<p>La "comunicazione nelle lingue straniere" è una delle Competenze Chiave raccomandata dal Parlamento Europeo e adottata dalle nostre Indicazioni Nazionali: da qui l'importanza di favorire, creare e sostenere progetti e attività mirati a facilitare un apprendimento naturale della lingua inglese, attraverso contesti significativi e motivanti. Il raccontare, lo "Storytelling", è particolarmente adatto all'insegnamento della seconda lingua poiché riveste un ruolo di grande importanza sia nel processo educativo dei bambini, che nell'insegnamento precoce della lingua inglese. La narrazione ha un ruolo centrale nella crescita e nell'educazione dei bambini, in quanto attività motivante e divertente oltre che un esercizio di condivisione sociale; stimola atteggiamenti positivi nei confronti della lingua straniera, che è percepita come esperienza reale e completa. Infine, sviluppa l'ascolto e la concentrazione; stimola la fantasia e permette di fare previsioni circa possibili eventi futuri. Le storie forniscono un punto di partenza per sviluppare il linguaggio, motivano all'apprendimento, sono divertenti e aiutano lo sviluppo di un atteggiamento positivo. Le caratteristiche stilistiche quali l'utilizzo di rime, ripetizioni, aspetti umoristici e la possibilità di interazione unita alla chiarezza narrativa, permettono a questo progetto di svolgere molte attività.</p> <p>Obiettivi linguistici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le abilità di listening, speaking, reading e writing • Migliorare la pronuncia e la comprensione utilizzando un contesto d'apprendimento stimolante e divertente • Ampliare e consolidare le conoscenze lessicali • Fissare strutture e funzioni nella memoria a lungo termine <p>Obiettivi metacognitivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorire lo sviluppo di strategie utili per la motivazione e lo sviluppo delle potenzialità • Sviluppare l'ascolto, l'attenzione e la concentrazione • Stimolare la fantasia e la creatività • Favorire la capacità d'intuizione, anticipazione e deduzione, nonché la capacità di formulare e verificare ipotesi • Favorire la fiducia in se stessi da acquisire con la consapevolezza dei propri progressi • Contribuire allo sviluppo sotto il profilo sociale, psicologico, cognitivo, affettivo, estetico,



fisico

- Promuovere un'atmosfera di collaborazione e cooperazione
- Aiutare i bambini a "imparare a imparare", incoraggiandoli a essere discenti responsabili, riflessivi e indipendenti
- Garantire una ricaduta scolastica positiva

Contenuti

- ? Ascolto di storie per porre attenzione al ritmo, all'intonazione e alla pronuncia, per cogliere il senso generale, il prevedere, l'indovinare significati e l'ipotizzare
- ? Narrazione di storie per facilitare l'ascolto
- ? Lettura di immagini, di storie che suscitino l'interesse e la riflessione
- ? Comprensione globale di semplici racconti opportunamente scelti
- ? Attività che prevedono ruoli in cui gli alunni sono coinvolti e responsabilizzati
- ? Conversazione guidata per riflettere e riorganizzare le esperienze
- ? Rielaborazioni orali e scritte di esperienze personali e di storie narrate e ascoltate

METODOLOGIA

Nella Scuola Primaria è indispensabile guidare gli alunni verso un apprendimento ludico, pertanto è necessario far uso estensivo di tecniche quali il gioco e la drammatizzazione, il canto e lo storytelling, il role-play che costituiscono sfondi integratori all'apprendimento naturale delle strutture e del vocabolario propri della lingua straniera. La contestualizzazione di una nuova lingua all'interno del mondo immaginario di una storia e un racconto rende più semplice l'acquisizione linguistica. Una metodologia che privilegia un approccio alla lingua ludico e interattivo, senza forzate produzioni linguistiche, è il "Total Physical Response" (TPR), che favorisce la crescita dell'alunno nella sua completezza, facendo riferimento al suo mondo esperienziale e proponendo attività con un'ampia valenza formativa, percorsi di approfondimento, attività manipolative di ritaglio e colorazione, giochi di movimento e gesti finalizzati. Saranno privilegiati l'aspetto comunicativo in situazioni autentiche; le attività verranno ampiamente diversificate per dare maggiore possibilità a tutti gli alunni di giovare in modo proficuo e di vedere rispettata la propria personalità, il proprio stile e ritmo di apprendimento, incoraggiando la partecipazione attiva al processo di crescita e maturazione.

Risultati attesi

Alla fine del percorso si auspica che gli alunni possano raggiungere, secondo le loro potenzialità:

- Lo sviluppo della comunicazione in un codice linguistico diverso utilizzando espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine
- Il miglioramento della comprensione di frasi ed espressioni, di messaggi linguistici orali di uso frequente e di produzione di risposte, parole e semplici frasi in lingua inglese
- Lo sviluppo della capacità di stabilire relazioni tra elementi linguistico-comunicativo e culturali appartenenti alla lingua madre e straniera
- Lo sviluppo della capacità di parlare e descrivere in termini semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente

Verifica e valutazione

Al fine di verificare e, quindi, valutare gli esiti della formazione messa in atto, verranno adottate una serie di azioni volte ad accertare la validità del progetto sia in termini di gradimento sia in termini di apprendimento vero e proprio, in relazioni agli obiettivi stabiliti. L'accertamento avverrà attraverso:

- Schede di rilevazione iniziale per l'accertamento di competenze in ingresso, sulle aspettative e motivazione verso il progetto
- Osservazioni sistematiche durante le varie fasi volte a monitorare l'efficacia del percorso dal punto di vista dell'apprendimento e delle capacità socio-emotivo-relazionali. Saranno oggetto di osservazione la partecipazione costante al progetto, l'impegno e l'interesse mostrato, la modalità di interazione nel gruppo, la crescita di semplici competenze trasversali
- Schede e questionari in itinere per monitorare l'andamento del percorso sia in termini di gradimento dello stesso sia in relazione agli obiettivi linguistici, cognitivi e metacognitivi, valutando, pertanto, la ricaduta effettiva sull'apprendimento e sulla formazione degli alunni

Data inizio prevista

31/10/2017



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE095013 CTEE095024
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Once upon a long ago..."

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: "KIDS IN ACT...ION"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"KIDS IN ACT...ION"
Descrizione modulo	<p>MOTIVAZIONE</p> <p>Il progetto nasce dalla consapevolezza del ruolo decisivo della competenza comunicativa in una o più lingue comunitarie al fine di "costruire" i cittadini europei di domani. La sfida che ci si propone è quella di far sì che, nel contesto della drammatizzazione e del gioco di ruolo, i bambini ed i ragazzi si rilassino, si divertano e usino la loro immaginazione, rendendo l'apprendimento della lingua straniera molto più efficace. La drammatizzazione fornisce agli studenti, ad ognuno secondo la propria età e quindi alle proprie capacità, un'esperienza pratica di comunicazione e dà loro l'opportunità di imparare a lavorare in gruppo, sviluppare la tolleranza e l'empatia, vedere il mondo da diverse prospettive.</p> <p>Il teatro promuove un apprendimento attivo, incoraggia l'espressione di se stessi e motiva ad utilizzare il linguaggio con sicurezza e creatività; è il mezzo perfetto per imparare l'inglese con tutti i sensi attraverso le emozioni</p> <p>In questo modo la lingua inglese è insegnata nel contesto in cui verrà utilizzata. Quest'utilizzo della lingua nella conversazione favorisce la fluency. Mentre imparano una parte, i bambini sono incoraggiati ad ascoltare, leggere e ripetere il testo per un certo periodo. Attraverso la ripetizione, le parole e le frasi diventano familiari ed essi diventano capaci di ricordarle e dirle con scioltezza crescente. La recitazione insegna anche la corretta pronuncia e come impostare la voce aiutando a parlare con sicurezza ed in modo chiaro.</p> <p>Scopo del progetto è quello di favorire l'apprendimento della lingua inglese in contesto, creando dei brevi dialoghi e sketch mirati a richiamare la partecipazione attiva da parte</p>

degli studenti.

L'attività si sostanzia in brevi dialoghi teatrali, comici, didattici e interattivi in lingua inglese, seguiti da lavori di approfondimento.

Il laboratorio teatrale in lingua inglese offre allo studente un contesto ideale per l'acquisizione e l'apprendimento della lingua straniera, attraverso l'utilizzo di un insieme di pratiche teatrali quali l'espressione, la gestualità, la comunicazione, volte ad una naturale acquisizione delle competenze didattiche.

Il progetto è strutturato in modo tale da accompagnare lo studente lungo un processo di espressione creativa che agisce a diversi livelli e apporta benefici in varie aree: miglioramento nell'apprendimento della lingua inglese attraverso l'approccio ludico, aumento della creatività e immaginazione, sviluppo del senso di sicurezza personale, di soddisfazione ed autostima, incentivo alla socializzazione, sviluppo della consapevolezza spaziale e della capacità di ascolto, della comprensione e della comunicazione.

Finalità

- Creare interesse e piacere verso l'apprendimento della lingua straniera;
- ?Sviluppare la consapevolezza della lingua come strumento di comunicazione;
- ?Sviluppare un'attitudine positiva nei confronti di altri popoli e di altre culture.

Obiettivi Formativi

- Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria, in una situazione di realtà, la consapevolezza dell'importanza del comunicare;
- Provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera
- Dimostrare apertura e interesse verso la cultura di altri popoli
- Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi
- Favorire la collaborazione e il lavoro in gruppo al fine di utilizzare al massimo le conoscenze e le abilità di ognuno;
- Potenziare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione;
- Sviluppare la capacità d'uso di linguaggi non verbali;
- Favorire lo sviluppo cognitivo dell'alunno stimolando i diversi stili di apprendimento;
- Sviluppare la capacità di socializzazione

Obiettivi Specifici

- Comprendere ed eseguire istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente ed identificarne il significato globale;
- Riprodurre con la gestualità rime, canti, filastrocche e dialoghi gradualmente più complessi;
- Ascoltare e cogliere il significato globale di un semplice racconto con l'ausilio di immagini esplicative;
- Esprimersi in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione;
- Usare il lessico e le funzioni comunicative proposte in modo appropriato;
- Consolidare il vocabolario acquisito ed ampliarlo progressivamente
- Rafforzare l'unità di espressione tra corpo e mente.
- Favorire una ricerca creativa personale per una conoscenza più profonda di sé e delle proprie capacità.
- Stimolare il potenziale espressivo che, attraverso l'arte, amplifica le capacità di comunicare le proprie idee e le proprie emozioni.
- Imparare a muoversi nello spazio, imparare a controllare la voce.
- Imparare a rapportarsi con il compagno e il piccolo gruppo.
- Imparare a muoversi seguendo un ritmo.
- Controllare l'uso della voce e potenziare l'espressività (anche attraverso la musica).
- Utilizzare il corpo come strumento comunicativo.
- Controllare ed utilizzare lo spazio teatrale.
- Saper improvvisare situazioni su tema dato o su invenzione.
- Drammatizzare un testo dato o inventato.

Attività

- Interpretazione di ruoli e situazioni presentate dal testo teatrale.
- Interpretazione di canti a più voci.
- Elaborazione di situazioni decorative(scenografie, cartelloni, ecc...)

Metodologia

Nella Scuola Primaria è indispensabile guidare gli alunni verso un apprendimento ludico, pertanto è necessario far uso estensivo di tecniche quali il gioco e la drammatizzazione, il



canto e lo storytelling, il role-play che costituiscono sfondi integratori all'apprendimento naturale delle strutture e del vocabolario propri della lingua straniera. La contestualizzazione di una nuova lingua all'interno del mondo immaginario di una storia e un racconto rende più semplice l'acquisizione linguistica. Una metodologia che privilegia un approccio alla lingua ludico e interattivo, senza forzate produzioni linguistiche, è il "Total Physical Response" (TPR), che favorisce la crescita dell'alunno nella sua completezza, facendo riferimento al suo mondo esperienziale e proponendo attività con un'ampia valenza formativa, percorsi di approfondimento, attività manipolative di ritaglio e colorazione, giochi di movimento e gesti finalizzati. Saranno privilegiati l'aspetto comunicativo in situazioni autentiche; le attività verranno ampiamente diversificate per dare maggiore possibilità a tutti gli alunni di giovare in modo proficuo e di vedere rispettati la propria personalità, il proprio stile e ritmo di apprendimento, incoraggiando la partecipazione attiva al processo di crescita e maturazione.

FASI OPERATIVE:

- a) una parte propedeutica finalizzata alla scoperta delle possibilità espressive e comunicative del corpo, dello sguardo e della voce;
- b) una parte in cui, partendo dal testo dato, avviene la costruzione dello spettacolo. In questa fase la ripetizione della singola "scena" con "attori" diversi permette un percorso di ulteriore scoperta e approfondimento.
- c) una parte di formalizzazione o prove in cui quanto creato viene ripetuto e reso efficace alla comunicazione teatrale.

Conclude il percorso il saggio che, lungi dal costituire un obiettivo primario del lavoro, ha però la duplice valenza di finalizzare il lavoro agli occhi dei ragazzi e di presentare pubblicamente il lavoro svolto in uno spettacolo teatrale.

STRUMENTI DIDATTICI

- Giochi, didattici e non
- Libri di testo e libri integrativi
- Sussidi audiovisivi
- Materiale didattico strutturato, tecnico, artistico, musicale, informatico

Risultati attesi

Alla fine del percorso si auspica che gli alunni possano:

- acquisire nuovi vocaboli e strutture linguistiche
- acquisire maggior sicurezza nell'espressione orale in lingua inglese e migliorare la pronuncia, l'intonazione e la fluency
- migliorare la capacità di gestire le emozioni personali e di lavorare in gruppo.
- far vivere ai bambini in modo divertente e intelligente l'esperienza teatrale rendendola creativa e stimolante;
- rafforzare il desiderio di conoscere l'altro, educare alla collaborazione e alla cooperazione.

Verifica e valutazione

Le modalità di verifica sia in itinere che al termine del progetto saranno diverse:

- osservazione della partecipazione ai giochi e alle attività proposte;
- osservazione delle modalità di interazione nel gruppo;
- osservazione delle verbalizzazioni dei bambini;
- schede e questionari per verificare il raggiungimento degli obiettivi linguistici, cognitivi e metacognitivi;

La valutazione sommativa sarà effettuata a conclusione dello spettacolo finale.

Data inizio prevista	31/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE095013 CTEE095024
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "KIDS IN ACT...ION"

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Mente-cuore-mani: imparare giocando	€ 19.446,00
Un PON.....te per il Futuro	€ 40.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 60.102,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 38564)
Importo totale richiesto	€ 60.102,00
Num. Delibera collegio docenti	Delibera n.37 del C.D.D
Data Delibera collegio docenti	04/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	Delibera n.45 del Cd.I
Data Delibera consiglio d'istituto	12/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 12:33:04
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>"Costruiamo le storie"</u>	€ 6.482,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>"Mi suono, ti suono, mi ascolto, ti ascolto..."</u>	€ 6.482,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>"CRESCERE IN GRUPPO"</u>	€ 6.482,00	
	Totale Progetto "Mente-cuore-mani: imparare giocando"	€ 19.446,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>"Narr...AZIONE" ONE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>"Narr...AZIONE" TWO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Math team one</u>	€ 5.082,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola CD III GRAVINA DI CATANIA
(CTEE095002)

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Math team two</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme ONE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Esploriamo-sperimentiamo e scopriamo insieme TWO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>"Once upon a long ago..."</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>"KIDS IN ACT...ION"</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Un PON.....te per il Futuro"	€ 40.656,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 60.102,00	