



Candidatura N. 1017266 4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 'F.VIVONA' CALATAFIMI
Codice meccanografico	TPIC81300B
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	CONTRADA SANTA MARIA S.N.C.
Provincia	TP
Comune	Calatafimi
CAP	91013
Telefono	0924951311
E-mail	TPIC81300B@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprensivovivona.gov.it
Numero alunni	711
Plessi	TPAA813018 - PLESSO "DE AMICIS" TPAA813029 - SCUOLA INFANZIA "SASI" TPAA81303A - SCUOLA INFANZIA "GASPARE BRUNO" TPEE81301D - PLESSO "DE AMICIS" TPEE81302E - PLESSO "SASI" TPEE81304L - PLESSO "L.CAPUANA" TPIC81300B - I.C. 'F.VIVONA' CALATAFIMI TPMM81301C - SC. MEDIA "F.VIVONA" TPMM81302D - SCUOLA MEDIA "V. SICOMO"



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie 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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti 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 Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali -



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1017266 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	Lo yoga in classe	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	Lo yoga in classe 2	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	Lo yoga in classe 3	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	FIABANDO	€ 5.682,00
Lingua madre	FIABANDO 1	€ 5.682,00
Lingua madre	CINEFORUM: A PESCA DI EMOZIONI	€ 5.682,00
Matematica	CODING CON SCRATCH	€ 5.682,00
Scienze	Riconosco le piante che mi circondano	€ 5.682,00
Scienze	SCIENZA IN CLASSE	€ 5.082,00
Scienze	SCIENZA IN CLASSE 1	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	HELLO FRIENDS	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00



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: BenEssere in classe

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Oggi il concetto di “benessere” si lega a quello di salute intesa 'come stato di benessere a più livelli, fisico, psicologico, culturale”. Accettando questa cornice ideologica possiamo definire il raggiungimento dello stato di benessere come un percorso graduale: bisogna educare alla salute, informare e formare in modo particolare i ragazzi, renderli soggetti attivi nel raggiungimento del proprio benessere personale. Il presente progetto è pertanto finalizzato a garantire il successo formativo di tutti gli studenti dando la possibilità a ciascun alunno di sviluppare le proprie competenze per imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio del confronto; per imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persone uniche ed irripetibili, avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; per realizzare le proprie attività nei diversi contesti senza scoraggiarsi; per esprimere con diversi linguaggi i sentimenti e le emozioni; per esplorare la realtà; per scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

In entrambe le realtà comunali di Vita e Calatafimi, su cui insistono le scuole che costituiscono l'I.C.Vivona, sono ancora insufficienti i centri di associazione culturale e ricreativa presenti, per cui la Scuola si pone come agenzia prioritaria nel campo educativo, capace di adempiere a compiti non solo formativi ma anche di aggregazione e di inclusione sociale. In entrambe le cittadine si può rilevare la crisi dei valori tradizionali, il senso della famiglia, della solidarietà sociale, il senso di appartenenza, causati dalla tendenza a seguire i modelli comportamentali proposti dai media, dall'uso distorto di un falso benessere che assume aspetti consumistici. Non meno gravi sono i problemi derivanti dalla disoccupazione giovanile, dalla diffusa presenza del fenomeno mafioso, dall'immigrazione (sono presenti diversi centri di accoglienza facenti capo al Sistema Sprar), alla tendenza dei più giovani di far uso di alcool e sostanze stupefacenti. In questo quadro, dove sono presenti diverse tipologie di ceti sociali (professionisti, impiegati, artigiani, commercianti, operai e disoccupati), il contesto socio-ambientale presenta plurime esigenze e richiede un diversificato ventaglio di interventi tutti tesi a prevenire situazioni di insuccesso e di dispersione, attraverso l'utilizzo di linguaggi artistici, multimediali, del lavoro cooperativo in piccoli gruppi, che favoriscano la centralità dell'allievo nel percorso di apprendimento e di crescita personale.

Obiettivi del progetto

Indicare gli obiettivi del progetto che si sta

Il PON "Per la scuola" ha una duplice finalità: da un lato perseguire l'equità e la coesione, al fine di aiutare lo sviluppo psicofisico dei bambini e al tempo stesso migliorare le capacità di apprendimento e l'atmosfera scolastica in genere, favorendo la riduzione dei divari territoriali ; dall'altro, promuovere le eccellenze per garantire a tutti l'opportunità di accedere agli studi, assicurando a ciascuno la possibilità del successo formativo e la valorizzazione dei meriti personali, indipendentemente dal contesto socio-economico di provenienza.

Il presente Progetto pertanto intende amplificare l'azione della scuola garantendo agli allievi lo sviluppo di una solida formazione iniziale insistendo sul miglioramento dei livelli di apprendimento, con riferimento ai diversi campi di esperienza (il sé e l'altro, il corpo e il movimento , i discorsi e le parole , la conoscenza del mondo, linguaggi, creatività ed espressione), che gli insegnanti intendono e utilizzano come luoghi del fare e dell'agire del bambino introducendo così ciascun alunno alla comprensione dei sistemi simbolico – culturali, attraverso metodologie didattiche innovative. L'obiettivo è quello di garantire la maturazione cognitiva e relazionale, la conquista delle competenze, una maggiore autonomia di base e la prevenzione primaria di fenomeni di insuccesso scolastico e disagio socio-relazionale e svantaggio economico- culturale.

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

Destinatari del progetto saranno bambini e bambine di età compresa tra i tre e i cinque anni delle sezioni della scuola dell'Infanzia, compresi quelli scritti in anticipo, che manifestano problematiche legate a situazioni di disagio socioculturale, difficoltà di socializzazione nel contesto scolastico e carente autonomia di base. Essi sono stati individuati analizzando i bisogni delle diverse fasce di utenza relative al nostro bacino scolastico con riferimento alla scuola dell'Infanzia, rilevati anche attraverso delle schede di osservazione appositamente predisposte. Il progetto infatti concorre all'educazione e allo sviluppo affettivo, psico-motorio, cognitivo, morale e sociale dei bambini, promuovendone le potenzialità di relazione, autonomia, creatività, apprendimento; punta ad assicurare un'effettiva eguaglianza delle opportunità educative e si prefigge di contribuire alla formazione integrale dei bambini.



Apertura della scuola oltre

Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi

Il progetto consente un'ulteriore estensione delle esperienze didattiche ed è aggiuntivo alla normale programmazione della Scuola. Pertanto le attività, affiancate e finalizzate a supportare quelle curricolari, si svolgeranno in orari non coincidenti con queste ultime. I moduli progettuali pianificheranno azioni formative aggiuntive che siano collocate in orario pomeridiano extracurricolare, da lunedì a venerdì, anche per un adeguato ampliamento del tempo di stimolazione socio-relazionale e cognitiva, cosicché la scuola diventi un luogo sano di incontro di tutti e di aggregazione per gli alunni e per le loro famiglie. Sulla base di eventuali richieste del territorio si potranno pianificare e sviluppare alcune attività nelle ore antimeridiane del sabato, giorno di sospensione delle attività didattiche.

Coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni

Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>

La nostra scuola considera il territorio di riferimento come una risorsa formativa fondamentale per raggiungere i propri obiettivi istituzionali e, in questo senso, opera secondo i seguenti criteri: assumere il territorio e la comunità locale come fonte di competenze e di esperienze che arricchiscono la scuola; cogliere le potenzialità del territorio di riferimento; sviluppare interazione e senso di appartenenza; ottimizzare le risorse e potenziare gli esiti degli interventi, in collaborazione con soggetti istituzionali, formativi e non, e con soggetti esperti. In quest'ottica quindi sono stati formalizzate una serie di collaborazioni con gli enti locali (Comuni di Calatafimi e Vita), con le Proloco locali, con l'Associazione Amici della musica, con l'Associazione Bosco di Angibè e con l'IIS "Dolce-Mattarella" di Alcamo.



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.

Sarà utilizzata una didattica coinvolgente e a carattere laboratoriale, che favorisca il ruolo attivo dello studente e un apprendimento per scoperta, affrontando problemi e compiti avvertiti dallo studente come significativi per il contesto in cui vive e per la propria storia personale. Si privilegiano perciò tutte le esperienze che rispondono ai bisogni dei bambini dai 3 ai 5 anni, senza anticipare formalizzazioni e apprendimenti specifici del percorso scolastico successivo. Dentro la peculiarità dell'esperienza della scuola dell'infanzia, attraverso modalità, contenuti e strumenti adeguati all'età, si svilupperanno le competenze di ciascun bambino e i prerequisiti necessari ad affrontare i passaggi successivi, con particolare attenzione ad una maturazione globale della persona. In una traiettoria verticale, gli esperimenti, la manipolazione, il gioco, la narrazione, le espressioni artistiche e musicali, il movimento corporeo, propri della scuola dell'infanzia, sono occasioni privilegiate per apprendere per via esperienziale ciò che successivamente sarà oggetto delle discipline nella scuola primaria. In particolare saranno adottate metodologie innovative quali Yoga, come strumento per conoscere se stessi, Problem-solving, Cooperative-learning, Learning by doing e didattica laboratoriale, Role play, Approccio ludico, storytelling.

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.

L'obiettivo della didattica inclusiva è far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe. Nella prospettiva della didattica inclusiva, le differenze non verranno solo accolte, ma anche stimolate, valorizzate, utilizzate nelle attività progettuali per lavorare insieme e crescere come singoli e come gruppo. Le strategie saranno finalizzate a coinvolgere i bambini in esperienze motorie, sensoriali e ludiche; a stimolare la curiosità e orientarla alla conoscenza dei contenuti, adattando i materiali ai diversi livelli di abilità e ai diversi stili cognitivi, incoraggiando domande, usando supporti audio-visivi, potenziando ad esempio le strategie logico-visive grazie all'uso di mappe mentali e mappe concettuali; a valorizzare il lavoro collaborativo in coppia o in piccoli gruppi; a costruire un setting di apprendimento per tenere viva l'attenzione con input/stimoli sostenibili.

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.

I moduli progettuali attivati verranno documentati con supporti sia cartacei che multimediali relativi sia al percorso progettuale sia ai prodotti dell'intervento. La valutazione dell'impatto verrà effettuata attraverso strumenti di registrazione e supporti diversificati a seconda delle attività previste. E' opportuno predisporre tale documentazione in quanto obbedisce al bisogno di disporre di materiale per monitorare e valutare le azioni attuate, ed eventualmente riprogettarle, e all'esigenza di informare, ordinare, raccogliere e trasmettere le informazioni rilevanti relative al progetto. Una documentazione e una comunicazione efficace del lavoro effettuato svolgono un ruolo decisivo nel diffondere all'interno e all'esterno dell'istituto gli aspetti peculiari a partire dall'analisi delle buone prassi e delle criticità. L'istituto predisporrà specifici indicatori e modalità di monitoraggio e verifica in itinere e finali, per rilevare l'esito dell'attività progettuale.

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)

La comunicazione del progetto costituisce fattore di successo per il raggiungimento dei risultati. La diffusione avverrà attraverso la promozione delle attività prima per coinvolgere i beneficiari e la diffusione dei prodotti finali poi per consolidare i rapporti con il territorio. I mezzi saranno: sito Internet, locandine, pubblicazione di articoli, gadgets. Il possibile trasferimento in anni scolastici futuri e la sua replicabilità ad altri contesti è data dall'intrinseca valenza del progetto medesimo. Esso potrà essere infatti riutilizzato da tutti gli attori del sistema scolastico in quanto la replicabilità del modello sarà garantita dalla standardizzazione dei parametri individuati cioè specifici indicatori e modalità di monitoraggio, che saranno messi a disposizione, tramite il sito della scuola.



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 I.C. 'F.VIVONA' CALATAFIMI
(TPIC81300B)

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.

Il coinvolgimento delle famiglie si pone nell'ottica della continuità orizzontale scuola-territorio, nell'ambito della quale si possono favorire le dinamiche del confronto e dello scambio generazionale, l'integrazione tra sapere spontaneo e sapere strutturato; lo scambio comunicativo/informativo finalizzato a rendere visibili e chiari i valori e le regole di riferimento alla base del progetto; la stabile costruzione di un'alleanza educativa con le famiglie, non solo nei momenti di "emergenza"; il consolidamento del clima di collaborazione. I genitori, quindi, vanno informati e vanno soprattutto coinvolti con modalità attive e partecipate. Le famiglie possono offrire il loro contributo volontario nelle fasi attuative dei moduli progettuali, qualora in possesso di competenze e/o risorse materiali e non affini con gli stessi e dietro richiesta dei docenti e/o esperti; potranno essere coinvolti nelle fasi valutative e parteciperanno alla socializzazione dei prodotti finali dell'intervento.



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
Ad ogni bambino la giusta opportunità	pag. 45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
Emozioniamoci	pag.45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
Integrazione della diversità	pag. 45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
La stella della pace	pag. 45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.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. ego to
Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	COMUNE DI CALATAFIMI SEGESTA	Dichiarazione di intenti	2754/C24	23/05/2018	Sì
Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	Associazione Pro Loco Vitese	Dichiarazione di intenti	2756/C24	23/05/2018	Sì
Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	Associazione Bosco Angimbè	Dichiarazione di intenti	2750/C24	23/05/2018	Sì
Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	Amici della Musica Classica	Dichiarazione di intenti	2748/C24	23/05/2018	Sì
Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	Gruppo Archeologico XAIPE	Dichiarazione di intenti	2743/C24	23/05/2018	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
--------	--------------



Lo yoga in classe	€ 5.682,00
Lo yoga in classe 2	€ 5.682,00
Lo yoga in classe 3	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: Lo yoga in classe

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lo yoga in classe
Descrizione modulo	<p>Nel 2015 il MIUR ha rinnovato il Protocollo di Intesa con la Confederazione Nazionale Yoga per promuovere e sostenere la diffusione dello yoga nelle scuole, riconoscendone l'alto valore formativo. Questo ha legittimato ufficialmente l'inserimento di percorsi dedicati allo yoga in ambito scolastico, al fine di aiutare lo sviluppo psicofisico di bambini e ragazzi e al tempo stesso migliorare le capacità di apprendimento e l'atmosfera scolastica in genere. I piccoli sentono in maniera più diretta e spontanea i benefici di questa antica pratica orientale. Iniziare fin da piccoli a prendere confidenza con le posture Yoga, ad ascoltare il proprio respiro, a sviluppare la capacità di concentrarsi e di rilassarsi aiuta enormemente a migliorare la capacità di apprendimento e fornisce un ottimo supporto per il rafforzamento delle competenze esperienziali specifiche del mondo dell'infanzia. Nel progetto proposto, lo yoga mantiene le sue tradizionali caratteristiche di strumento pratico per iniziare il lungo sentiero di conoscere se stessi. Le attività per i bambini sono state studiate e adattate in maniera tale da essere adeguate al mondo dell'infanzia, per dare così ai piccoli i primi strumenti per poter sviluppare una crescita globale e il più serena possibile. La parola "yoga" significa "unire", "riunificare". La pratica di questa disciplina serve appunto a conoscere, coordinare ed unificare le forze, le potenzialità di ognuno. L'obiettivo è un giusto collegamento fra i differenti aspetti che formano l'essere umano (fisico, mentale e spirituale) senza disperdere le qualità specifiche di ciascuno. Durante gli incontri i bambini verranno coinvolti in un percorso teso a rafforzare ed accrescere in particolare le loro competenze nell'affrontare le loro esperienze motorie e sensoriali. Le proposte ludiche permetteranno di vivere il gioco dello yoga in modo personale e creativo, sviluppando le capacità di ascolto e concentrazione. Nello sviluppo complessivo del laboratorio i bambini impareranno alcune posizioni di yoga, vi saranno momenti dedicati alla percezione del respiro e anche ad una presa di confidenza positiva con il silenzio. Inoltre saranno proposti giochi di gruppo, di fiducia, di coordinamento. Particolare attenzione verrà riservata ai momenti di rilassamento, particolarmente gradito ai bambini di oggi. Per la valutazione verranno utilizzati dei questionari a cui i bambini risponderanno attraverso le emoticon e altri saranno sottoposti ai genitori.</p>
Data inizio prevista	01/10/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	TPAA81303A



Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lo yoga in classe

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: Lo yoga in classe 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Lo yoga in classe 2



Descrizione modulo	<p>Nel 2015 il MIUR ha confermato il Protocollo di Intesa con la Confederazione Nazionale Yoga per promuovere e sostenere la diffusione dello yoga nelle scuole, riconoscendone l'alto valore formativo. Questo ha legittimato ufficialmente l'inserimento di percorsi dedicati allo yoga in ambito scolastico, al fine di aiutare lo sviluppo psicofisico di bambini e ragazzi e al tempo stesso migliorare le capacità di apprendimento e l'atmosfera scolastica in genere. I piccoli sentono in maniera più diretta e spontanea i benefici di questa antica pratica orientale. Iniziare fin da piccoli a prendere confidenza con le posture Yoga, ad ascoltare il proprio respiro, a sviluppare la capacità di concentrarsi e di rilassarsi aiuta enormemente a migliorare la capacità di apprendimento e fornisce un ottimo supporto per il rafforzamento delle competenze esperienziali specifiche del mondo dell'infanzia. Nel progetto proposto, lo yoga mantiene le sue tradizionali caratteristiche di strumento pratico per iniziare il lungo sentiero di conoscere se stessi. Le attività per i bambini sono state studiate e adattate in maniera tale da essere adeguate al mondo dell'infanzia, per dare così ai piccoli i primi strumenti per poter sviluppare una crescita globale e il più serena possibile. La parola "yoga" significa "unire", "riunificare". La pratica di questa disciplina serve appunto a conoscere, coordinare ed unificare le forze, le potenzialità di ognuno. L'obiettivo è un giusto collegamento fra i differenti aspetti che formano l'essere umano (fisico, mentale e spirituale) senza disperdere le qualità specifiche di ciascuno. Durante gli incontri i bambini verranno coinvolti in un percorso teso a rafforzare ed accrescere in particolare le loro competenze nell'affrontare le loro esperienze motorie e sensoriali. Le proposte ludiche permetteranno di vivere il gioco dello yoga in modo personale e creativo, sviluppando le capacità di ascolto e concentrazione. Nello sviluppo complessivo del laboratorio i bambini impareranno alcune posizioni di yoga, vi saranno momenti dedicati alla percezione del respiro e anche ad una presa di confidenza positiva con il silenzio. Inoltre saranno proposti giochi di gruppo, di fiducia, di coordinamento. Particolare attenzione verrà riservata ai momenti di rilassamento, particolarmente gradito ai bambini di oggi. Per la valutazione verranno utilizzati dei questionari a cui i bambini risponderanno attraverso le emoticon e altri saranno sottoposti ai genitori.</p>
Data inizio prevista	01/10/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	TPAA813018
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lo yoga in classe 2

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: Lo yoga in classe 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lo yoga in classe 3
Descrizione modulo	<p>Nel 2015 il MIUR ha confermato il Protocollo di Intesa con la Confederazione Nazionale Yoga per promuovere e sostenere la diffusione dello yoga nelle scuole, riconoscendone l'alto valore formativo. Questo ha legittimato ufficialmente l'inserimento di percorsi dedicati allo yoga in ambito scolastico, al fine di aiutare lo sviluppo psicofisico di bambini e ragazzi e al tempo stesso migliorare le capacità di apprendimento e l'atmosfera scolastica in genere. I piccoli sentono in maniera più diretta e spontanea i benefici di questa antica pratica orientale. Iniziare fin da piccoli a prendere confidenza con le posture Yoga, ad ascoltare il proprio respiro, a sviluppare la capacità di concentrarsi e di rilassarsi aiuta enormemente a migliorare la capacità di apprendimento e fornisce un ottimo supporto per il rafforzamento delle competenze esperienziali specifiche del mondo dell'infanzia. Nel progetto proposto, lo yoga mantiene le sue tradizionali caratteristiche di strumento pratico per iniziare il lungo sentiero di conoscere se stessi. Le attività per i bambini sono state studiate e adattate in maniera tale da essere adeguate al mondo dell'infanzia, per dare così ai piccoli i primi strumenti per poter sviluppare una crescita globale e il più serena possibile. La parola "yoga" significa "unire", "riunificare". La pratica di questa disciplina serve appunto a conoscere, coordinare ed unificare le forze, le potenzialità di ognuno. L'obiettivo è un giusto collegamento fra i differenti aspetti che formano l'essere umano (fisico, mentale e spirituale) senza disperdere le qualità specifiche di ciascuno. Durante gli incontri i bambini verranno coinvolti in un percorso teso a rafforzare ed accrescere in particolare le loro competenze nell'affrontare le loro esperienze motorie e sensoriali. Le proposte ludiche permetteranno di vivere il gioco dello yoga in modo personale e creativo, sviluppando le capacità di ascolto e concentrazione. Nello sviluppo complessivo del laboratorio i bambini impareranno alcune posizioni di yoga, vi saranno momenti dedicati alla percezione del respiro e anche ad una presa di confidenza positiva con il silenzio. Inoltre saranno proposti giochi di gruppo, di fiducia, di coordinamento. Particolare attenzione verrà riservata ai momenti di rilassamento, particolarmente gradito ai bambini di oggi. Per la valutazione verranno utilizzati dei questionari a cui i bambini risponderanno attraverso le emoticon e altri saranno sottoposti ai genitori.</p>
Data inizio prevista	01/10/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	TPAA813029
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lo yoga in classe 3

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	N. so	Importo voce
------	---------------	------------------	--------	----------	-------	--------------



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 I.C. 'F.VIVONA' CALATAFIMI
(TPIC81300B)

Costo			unitario		ggetti	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

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: Pensare, fare, imparare

Progetto: Pensare, fare, imparare	
Descrizione progetto	Il progetto intende sostenere il processo di apprendimento degli allievi nell'acquisizione delle competenze di base di lettura, comprensione, interpretazione e produzione di testi di vario tipo e di differenti scopi comunicativi, della padronanza degli strumenti di comunicazione ed informazione digitale e multimediale e della capacità di fruizione corretta e consapevole dei testi e delle risorse in rete. Nell'ambito del progetto si è scelto di lavorare sulle competenze di base e, in modo particolare sulla "lingua" quale competenza trasversale e quale fattore determinante per l'accesso ai saperi. Esso mira ad attuare interventi di rafforzamento degli apprendimenti linguistici, espressivi e relazionali prevedendo il potenziamento della lingua straniera e delle abilità di base d' italiano e matematica e l'innovazione didattica e digitale.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

In entrambe le realtà comunali, su cui insistono le scuole che costituiscono l'I.C.Vivona, sono ancora insufficienti i centri di associazione culturale e ricreativa presenti, per cui la Scuola si pone come agenzia prioritaria nel campo educativo, capace di adempiere a compiti non solo formativi ma anche di aggregazione e di inclusione sociale. In entrambe le cittadine si può rilevare la crisi dei valori tradizionali, il senso della famiglia, della solidarietà sociale, il senso di appartenenza, causati dalla tendenza a seguire i modelli comportamentali proposti dai media, dall'uso distorto di un falso benessere che assume aspetti consumistici. Non meno gravi sono i problemi derivanti dalla disoccupazione giovanile, dalla diffusa presenza del fenomeno mafioso, dall'immigrazione, alla tendenza di far uso di alcool e sostanze stupefacenti. In questo quadro l'azione educativa della Scuola deve rappresentare un punto di riferimento orientato a prevenire situazioni di insuccesso e di dispersione, attraverso l'utilizzo di linguaggi multimediali, del lavoro cooperativo in piccoli gruppi, attraverso metodiche che favoriscano la centralità dell'allievo nel percorso di apprendimento e crescita personale.



Obiettivi del progetto

Indicare gli obiettivi del progetto che si sta

Il PON "Per la scuola" ha una duplice finalità: da un lato perseguire l'equità e la coesione, favorendo la riduzione dei divari territoriali; dall'altro, promuovere le eccellenze per garantire a tutti l'opportunità di accedere agli studi, assicurando a ciascuno la possibilità del successo formativo e la valorizzazione dei meriti personali, indipendentemente dal contesto socio-economico di provenienza. Il presente progetto pertanto intende amplificare l'azione della scuola garantendo agli allievi lo sviluppo di una solida formazione iniziale insistendo sul miglioramento dei livelli di apprendimento, con riferimento alle diverse discipline, attraverso metodologie didattiche innovative. L'obiettivo è quello di garantire la maturazione cognitiva e relazionale, la conquista delle competenze, una maggiore autonomia di base e la prevenzione primaria di fenomeni di insuccesso scolastico e disagio socio-relazionale e svantaggio economico- culturale. Si mirerà a promuovere processi di internazionalizzazione della scuola, puntando al potenziamento delle competenze linguistiche ed informatiche che prevedano una certificazione europea.

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

L'individuazione dei destinatari è stata sviluppata tenendo in considerazione le criticità contenute nel Rapporto di Autovalutazione (RAV) d'istituto e in base ai dati emersi dalle rilevazioni nazionali (INVALSI), in modo da poter rispondere ai bisogni e ai fabbisogni dello studente e tali da supportare la scuola in un percorso di miglioramento. Destinatari del progetto saranno gli studentesse e studenti delle classi della scuola Primaria e delle classi della secondaria di primo grado con difficoltà di apprendimento, con bassi livelli di competenze - Allievi con esiti scolastici negativi e problemi relazionali. Allievi provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale, a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; alunni con demotivazione e disaffezione verso lo studio- Allievi bisognosi di azioni di orientamento.



Apertura della scuola oltre

Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi

Il progetto prevede l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico, nel pomeriggio e nella giornata di sabato, in cui prevalga una metodologia didattica che si ispiri al principio generale del learning by doing, apprendere facendo, del problem solving e del cooperative learning. I docenti e gli esperti che condurranno l'attività devono infatti fare in modo che il contesto faciliti l'attività degli studenti coinvolti e che essi possano sviluppare un progetto relativo a contesti reali, indicando obiettivi e possibili soluzioni. Il presente progetto si pone come obiettivo primario quello di riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio socio-economico, intervenendo in modo mirato su gruppi di alunni con difficoltà e bisogni specifici e quindi esposti a maggiori rischi di abbandono, ma anche coinvolgendo altri soggetti del territorio: gli enti culturali come il Gruppo Archeologico Xaire e l'Associazione Amici della Musica, la Proloco vitese e gli enti pubblici come il Comune di Vita e quello di Calatafimi.

Coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni

Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>

Tra i numerosi soggetti che a livello locale possono affiancarci in questo percorso, e di cui è già stata acquisita la Manifestazione di interesse a partecipare, saranno coinvolti i Comuni di Calatafimi –Segesta e di Vita, l'Associazione Amici della Musica e il Gruppo Archeologico Xaire. Il rapporto ormai consolidato tra comunità scolastica e territorio contribuisce ad arricchire l'offerta formativa della scuola e nello stesso tempo tende a valorizzare le tradizioni e l'attaccamento di ogni cittadino alle proprie radici. Infatti la scuola non è un 'debito pubblico', ma un laboratorio di cultura e di crescita sociale, degno di investimenti, in quanto erogatore di formazione ed educazione, condizione attraverso la quale ciascuno acquisisce il diritto-dovere di piena cittadinanza. In concreto i partner contribuiranno con in uno scambio sinergico di conoscenze, competenze, strumentazioni e spazi.



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.

L'obiettivo prioritario del progetto è accrescere le competenze degli studenti attraverso nuove metodologie di apprendimento, attraverso esperienze di confronto e condivisione che accrescono la partecipazione dello studente e portano la classe a un livello comunicativo molto più elevato. Una delle metodiche utilizzate sarà la flipped classroom, dove un certo grado di autonomia e preparazione "rovesciata" è prevista da parte dello studente. Infatti in essa il ruolo del docente è profondamente ripensato e anziché erogare la sua lezione in modo tradizionale chiede ai ragazzi di documentarsi autonomamente (indicando risorse o predisponendo video lezioni su una classe virtuale realizzata con Fidenia) in modo che in aula essi arrivino con un bagaglio di nozioni e conoscenze da attivare e applicare. Inoltre il progetto sceglie una didattica attiva, che vede nell'ambiente circostante una fonte di informazione e uno stimolo a superare la passività e favorisce l'utilizzo del territorio come laboratorio didattico in cui trovare stimoli per la ricerca, la riflessione, la sperimentazione, la soluzione di problemi.

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 progettualità didattica orientata all'inclusione comporta l'adozione di strumenti e metodologie favorevoli, quali l'apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo e/o a coppie, il tutoring, l'apprendimento per scoperta, la suddivisione del tempo in tempi, l'utilizzo di mediatori didattici, di attrezzature e ausili informatici, di software e sussidi specifici. Infatti l'obiettivo della didattica inclusiva è far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe. Nella prospettiva della didattica inclusiva, le differenze non verranno solo accolte, ma anche stimolate, valorizzate, utilizzate nelle attività progettuali per lavorare insieme e crescere come singoli e come gruppo. Le strategie saranno finalizzate a: stimolare la curiosità e orientarla alla conoscenza dei contenuti, adattando i materiali ai diversi livelli di abilità e ai diversi stili cognitivi dei discenti e potenziando ad esempio le strategie logico-visive grazie all'uso di mappe mentali e mappe concettuali; costruire un setting di apprendimento per tenere viva l'attenzione con input/stimoli sostenibili, incoraggiando domande, usando supporti audio-visivi; valorizzare il lavoro collaborativo in coppia o in piccoli gruppi.



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 I.C. 'F.VIVONA' CALATAFIMI
(TPIC81300B)

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.

I moduli progettuali attivati verranno documentati con supporti sia cartacei che multimediali relativi sia al percorso progettuale sia ai prodotti dell'intervento. La valutazione dell'impatto verrà effettuata attraverso strumenti di registrazione e supporti diversificati a seconda delle attività previste. E' opportuno predisporre tale documentazione in quanto obbedisce al bisogno di disporre di materiale per monitorare e valutare le azioni attuate, ed eventualmente riprogettarle, e all'esigenza di informare, ordinare, raccogliere e trasmettere le informazioni rilevanti relative al progetto. Una documentazione e una comunicazione efficace del lavoro effettuato svolgono un ruolo decisivo nel diffondere all'interno e all'esterno dell'istituto gli aspetti peculiari a partire dall'analisi delle buone prassi e delle criticità. L'istituto predisporrà specifici indicatori e modalità di monitoraggio e verifica in itinere e finali, per rilevare l'esito dell'attività progettuali

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)

La comunicazione del progetto costituisce fattore di successo per il raggiungimento dei risultati. La diffusione avverrà attraverso la promozione delle attività prima per coinvolgere i beneficiari e la diffusione dei prodotti finali poi per consolidare i rapporti con il territorio. I mezzi saranno: sito Internet, locandine, pubblicazione di articoli, gadgets. Il possibile trasferimento in anni scolastici futuri e la sua replicabilità ad altri contesti è data dall'intrinseca valenza del progetto medesimo. Esso potrà essere infatti riutilizzato da tutti gli attori del sistema scolastico in quanto la replicabilità del modello sarà garantita dalla standardizzazione dei parametri individuati cioè specifici indicatori e modalità di monitoraggio, che saranno messi a disposizione, tramite il sito della scuola.



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 I.C. 'F.VIVONA' CALATAFIMI
(TPIC81300B)

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.

Il coinvolgimento delle famiglie si pone nell'ottica della continuità orizzontale scuola-territorio, nell'ambito della quale si possono favorire le dinamiche del confronto e dello scambio generazionale, l'integrazione tra sapere spontaneo e sapere strutturato; lo scambio comunicativo/informativo finalizzato a rendere visibili e chiari i valori e le regole di riferimento alla base del progetto; la stabile costruzione di un'alleanza educativa con le famiglie, non solo nei momenti di "emergenza"; il consolidamento del clima di collaborazione. I genitori, quindi, vanno informati e vanno soprattutto coinvolti con modalità attive e partecipate. Le famiglie possono offrire il loro contributo volontario nelle fasi attuative dei moduli progettuali, qualora in possesso di competenze e/o risorse materiali e non affini con gli stessi e dietro richiesta dei docenti e/o esperti; potranno essere coinvolti nelle fasi valutative e parteciperanno alla socializzazione dei prodotti finali dell'intervento.



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
Bravi si può	pag. 39	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
Cineforum	pag. 45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
Conoscere se stessi per accogliere gli altri	pag. 45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
Emozioniamoci	pag. 45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
Frutta e verdura a scuola	pag. 45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
Giochi matematici del Mediterraneo	pag. 45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
Lingua più	pag.41	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.pdf
Serra didattica	pag. 45	http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2017.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
Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	COMUNE DI CALATAFIMI SEGESTA	Dichiarazione di intenti	2754/C24	23/05/2018	Sì
Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	Associazione Pro Loco Vitese	Dichiarazione di intenti	2756/C24	23/05/2018	Sì
Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	Associazione Bosco Angimbè	Dichiarazione di intenti	2750/C24	23/05/2018	Sì
Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	Amici della Musica Classica	Dichiarazione di intenti	2748/C24	23/05/2018	Sì



Condivisione di strutture, spazi e personale specializzato.	1	Gruppo Archeologico XAIBE	Dichiarazione di intenti	2743/C2 4	23/05/2018	Sì
---	---	---------------------------	--------------------------	--------------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
FIABANDO	€ 5.682,00
FIABANDO 1	€ 5.682,00
CINEFORUM: A PESCA DI EMOZIONI	€ 5.682,00
CODING CON SCRATCH	€ 5.682,00
Riconosco le piante che mi circondano	€ 5.682,00
SCIENZA IN CLASSE	€ 5.082,00
SCIENZA IN CLASSE 1	€ 5.682,00
HELLO FRIENDS	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: FIABANDO

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	FIABANDO



Descrizione modulo	Esistono delle precise modalità per stimolare il bisogno ed il piacere di ascoltare e narrare. L'obiettivo di questo progetto è quello di presentare la narrazione come processo creativo, un'occasione di esprimere se stesso, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni. Creare spazi di dialogo, dove ognuno sia a suo agio, libero di esprimersi e comunicare sé stesso, in ogni modo possibile. Questo è fondamentale per lo sviluppo del bambino, anche come forma di prevenzione dei possibili disagi futuri: disturbi dell'apprendimento, bullismo, disturbi relazionali, disturbi alimentari, disturbi del sonno. Le attività saranno molteplici: la STORIE SBAGLIATE (proporre ai bambini di raccontare le fiabe cambiando le caratteristiche dei personaggi, il loro temperamento, le caratteristiche fisiche); MACEDONIA DI STORIE (giocare a inventare nuove fiabe mischiando i personaggi di quelle già raccontate - es.: cosa accadrebbe se Pinocchio incontrasse Biancaneve?-); POI COS'E' SUCCESSO? (partendo dal finale di una fiaba nota, proporre ai bambini di immaginare cosa è successo dopo); FIABE ALL'INCONTRARIOD (inventare fiabe nuove, stravolgendo i caratteri dei personaggi); PUNTI DI VISTA (raccontare le fiabe classiche partendo dal punto di vista dell'antagonista; LA PAURA E' FATTA DI NIENTE (come acquisire consapevolezza delle proprie emozioni e riconoscerle nell'altro); e tanto altro. Alla fine sarà realizzato un ebook con tutte le favole inventate.
Data inizio prevista	01/02/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	TPEE81302E
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FIABANDO

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: FIABANDO 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	FIABANDO 1
----------------------	------------



Descrizione modulo	Esistono delle precise modalità per stimolare il bisogno ed il piacere di ascoltare e narrare. L'obiettivo di questo progetto è quello di presentare la narrazione come processo creativo, un'occasione di esprimere se stesso, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni. Creare spazi di dialogo, dove ognuno sia a suo agio, libero di esprimersi e comunicare sé stesso, in ogni modo possibile. Questo è fondamentale per lo sviluppo del bambino, anche come forma di prevenzione dei possibili disagi futuri: disturbi dell'apprendimento, bullismo, disturbi relazionali, disturbi alimentari, disturbi del sonno. Le attività saranno molteplici: la STORIE SBAGLIATE (proporre ai bambini di raccontare le fiabe cambiando le caratteristiche dei personaggi, il loro temperamento, le caratteristiche fisiche); MACEDONIA DI STORIE (giocare a inventare nuove fiabe mischiando i personaggi di quelle già raccontate - es.: cosa accadrebbe se Pinocchio incontrasse Biancaneve?-); POI COS'E' SUCCESSO? (partendo dal finale di una fiaba nota, proporre ai bambini di immaginare cosa è successo dopo); FIABE ALL'INCONTRARIOD (inventare fiabe nuove, stravolgendo i caratteri dei personaggi); PUNTI DI VISTA (raccontare le fiabe classiche partendo dal punto di vista dell'antagonista; LA PAURA E' FATTA DI NIENTE (come acquisire consapevolezza delle proprie emozioni e riconoscerle nell'altro); e tanto altro. Alla fine sarà realizzato un ebook con tutte le favole inventate.
Data inizio prevista	01/02/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	TPEE81301D
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FIABANDO 1

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: CINEFORUM: A PESCA DI EMOZIONI

Dettagli modulo

Titolo modulo	CINEFORUM: A PESCA DI EMOZIONI
----------------------	--------------------------------



Descrizione modulo	L'esigenza del Progetto Cineforum nasce dalla necessità di promuovere uno sviluppo articolato e multidimensionale della persona, in particolare di quella che vive per vari motivi situazioni di disagio. Si è ipotizzato, pertanto, un percorso atto a far superare gli ostacoli che attualmente impediscono agli alunni di star bene a scuola, in modo che siano coadiuvati e facilitati nel loro apprendimento e nell'acquisizione e/o consolidamento dell'autostima, presupposto fondamentale per l'instaurarsi di relazioni positive con se stessi, tra pari e con gli adulti. Diversi gli obiettivi formativi di questo progetto: collaborare con gli altri mediante la condivisione di un'esperienza formativa, identificare e conoscere i propri stati d'animo imparando ad esprimerli mediante l'uso e la padronanza dei linguaggi più adatti a comunicare la maggiore sicurezza di se' e la gioia di vivere; attraverso le attività espressive imparare a relazionarsi con gli altri, ascoltando le loro ragioni, rispettandoli anche quando ciò richiede sforzo e disciplina interiore. Il percorso prevede due fasi. Un primo momento in cui verranno effettuate LETTURE E CONVERSAZIONI su tematiche relative all'identità personale (chi sono io- io e gli altri- io sono ...) e all'intercultura; ANALISI TESTUALE di articoli di cronaca, brani tratti dal libro di testo; PRODUZIONI PERSONALI (testi connotativi e/o denotativi); VISIONE DI FILMS sulle tematiche inerenti seguiti di BRAIN STORMING e RIFLESSIONI E APPROFONDIMENTI SUI FILMS anche mediante l'uso di schede-guida. Un secondo momento in cui verrà effettuata una RIELABORAZIONE DEI MESSAGGI proposti dai films attraverso una "scrittura collaborativa" di testi tramite DRIVE, un programma di scrittura semplice e intuitivo, che consente la realizzazione di documenti in condivisione e la possibilità concreta di lavorare insieme, su uno stesso documento.
Data inizio prevista	01/02/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	TPMM81301C
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CINEFORUM: A PESCA DI EMOZIONI

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: CODING CON SCRATCH



Dettagli modulo

Titolo modulo	CODING CON SCRATCH
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale è la capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività. Il Coding permette di sviluppare il pensiero computazionale in modo coinvolgente e intuitivo a qualsiasi età. L'obiettivo principale del presente progetto è proprio quello di insegnare il Coding, cioè la programmazione informatica. Si parte da un'alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. È necessario che gli studenti apprendano questa cultura scientifica qualunque sia il lavoro che desiderano fare da grandi: medici, avvocati, giornalisti, imprenditori, amministratori, politici, e così via. Le competenze acquisite mediante il pensiero computazionale sono di carattere generale perché insegnano a strutturare una attività in modo che sia svolta da un qualsiasi "esecutore". La strategia prevista per questo progetto è di usare ambienti evoluti rispetto ad esempio a quello offerto da coding.org, ma allo stesso tempo perfettamente utilizzabili dagli studenti di ogni età e dai docenti. L'ambiente al momento più maturo e più robusto è quello offerto dal tool Scratch (http://scratch.mit.edu) sviluppato dal MIT. Scratch permette agli studenti di creare giochi o animazioni multimediali ed interattive usando immagini, musica e suoni. Uno strumento indispensabile per tutti, ma facile da imparare
Data inizio prevista	01/02/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	TPMM81301C
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CODING CON SCRATCH

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: Riconosco le piante che mi circondano



Dettagli modulo

Titolo modulo	Riconosco le piante che mi circondano
Descrizione modulo	Il coinvolgimento delle famiglie si pone nell'ottica della continuità orizzontale scuola-territorio, nell'ambito della quale si possono favorire le dinamiche del confronto e dello scambio generazionale, l'integrazione tra sapere spontaneo e sapere strutturato; lo scambio comunicativo/informativo finalizzato a rendere visibili e chiari i valori e le regole di riferimento alla base del progetto; la stabile costruzione di un'alleanza educativa con le famiglie, non solo nei momenti di "emergenza"; il consolidamento del clima di collaborazione. I genitori, quindi, vanno informati e vanno soprattutto coinvolti con modalità attive e partecipate. Le famiglie possono offrire il loro contributo volontario nelle fasi attuative dei moduli progettuali, qualora in possesso di competenze e/o risorse materiali e non affini con gli stessi e dietro richiesta dei docenti e/o esperti; potranno essere coinvolti nelle fasi valutative e parteciperanno alla socializzazione dei prodotti finali dell'intervento.
Data inizio prevista	01/02/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	TPEE81304L
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Riconosco le piante che mi circondano

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: SCIENZA IN CLASSE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCIENZA IN CLASSE
----------------------	-------------------



Descrizione modulo	L'obiettivo di questo progetto è portare la scienza sperimentale direttamente in classe, stimolando gli studenti al ragionamento e, attraverso diverse attività, trasferire agli "uomini di domani" la cassetta degli attrezzi per diventare uomini liberi. Questa libertà è data dal senso critico che si acquisisce con il ragionamento, con la comprensione dei fenomeni, con la conoscenza. Gli studenti avranno la possibilità di provare, toccare, sperimentare e testare, apprendendo in modo diretto la scienza e i suoi principi. Inoltre il lavoro si svolgerà seguendo le molte proposte di itinerari scientifici presenti in Sceince4Fun, con il denominatore comune dell'approccio divertente e coinvolgente. Sul sito sono presenti articoli di approfondimento, esperimenti e giochi in riferimento ai principali argomenti scientifici: chimica, scienze della terra, zoologia, elettricità, astronomia, fisica, energie rinnovabili, botanica ed altro ancora. Oltre all'accesso diretto alle sezioni dedicate ai vari argomenti, si trovano una serie di esperimenti scientifici, tutti facili da eseguire e che prevedono l'utilizzo di materiali facilmente reperibili, che saranno replicati durante le attività progettuali.
Data inizio prevista	01/02/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	TPEE81304L
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCIENZA IN CLASSE

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

Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: SCIENZA IN CLASSE 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCIENZA IN CLASSE 1
----------------------	---------------------



Descrizione modulo	L'obiettivo di questo progetto è portare la scienza sperimentale direttamente in classe, stimolando gli studenti al ragionamento e, attraverso diverse attività, trasferire agli "uomini di domani" la cassetta degli attrezzi per diventare uomini liberi. Questa libertà è data dal senso critico che si acquisisce con il ragionamento, con la comprensione dei fenomeni, con la conoscenza. Gli studenti avranno la possibilità di provare, toccare, sperimentare e testare, apprendendo in modo diretto la scienza e i suoi principi. Inoltre il lavoro si svolgerà seguendo le molte proposte di itinerari scientifici presenti in Sceince4Fun, con il denominatore comune dell'approccio divertente e coinvolgente. Sul sito sono presenti articoli di approfondimento, esperimenti e giochi in riferimento ai principali argomenti scientifici: chimica, scienze della terra, zoologia, elettricità, astronomia, fisica, energie rinnovabili, botanica ed altro ancora. Oltre all'accesso diretto alle sezioni dedicate ai vari argomenti, si trovano una serie di esperimenti scientifici, tutti facili da eseguire e che prevedono l'utilizzo di materiali facilmente reperibili, che saranno replicati durante le attività progettuali.
Data inizio prevista	01/02/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	TPMM81301C
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCIENZA IN CLASSE 1

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: HELLO FRIENDS

Dettagli modulo

Titolo modulo	HELLO FRIENDS
----------------------	---------------



Descrizione modulo	Il progetto è finalizzato a potenziare lo studio della lingua straniera, sviluppando maggiormente le competenze comunicative di ascolto, comprensione e produzione orale, secondo l'età degli alunni e la progressione del percorso come tappa finale di un processo di apprendimento continuo e costante che va dalla scuola Primaria alla scuola secondaria di primo grado, offrire la possibilità agli allievi di venire a contatto con la lingua straniera "viva", per sviluppare al meglio le abilità ricettive della L2, favorire l'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi. Il percorso si esplicherà attraverso un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'allievo potrà migliorare le abilità di ascolto, comprensione ed espressione della lingua straniera. Le principali funzioni e strutture linguistiche apprese nelle attività curriculari verranno utilizzate nelle interazioni orali e nelle simulazioni di conversazioni reali. L'approccio metodologico sarà di tipo comunicativo – funzionale, tale da privilegiare il coinvolgimento diretto degli studenti e di consentire loro di acquisire ed utilizzare conoscenze linguistiche in contesti che siano vicini alla loro realtà e alle loro esigenze. La valutazione in itinere e finale terrà conto dell'impegno profuso, della partecipazione, dell'interesse, dei progressi rispetto alla situazione di partenza e delle competenze acquisite.
Data inizio prevista	01/02/2019
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	TPEE81301D
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: HELLO FRIENDS

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
BenEssere in classe	€ 17.046,00
Pensare, fare, imparare	€ 44.856,00
TOTALE PROGETTO	€ 61.902,00

Avviso	4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione(Piano 1017266)
Importo totale richiesto	€ 61.902,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	delibera n. 40
Data Delibera collegio docenti	16/05/2018
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	delibera n. 159
Data Delibera consiglio d'istituto	21/05/2018
Data e ora inoltro	25/05/2018 13:54:44
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio 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	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Lo yoga in classe</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Lo yoga in classe 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Lo yoga in classe 3</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "BenEssere in classe"	€ 17.046,00	€ 20.000,00



10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>FIABANDO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>FIABANDO 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>CINEFORUM: A PESCA DI EMOZIONI</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>CODING CON SCRATCH</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Riconosco le piante che mi circondano</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>SCIENZA IN CLASSE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>SCIENZA IN CLASSE 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>HELLO FRIENDS</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Pensare, fare, imparare"	€ 44.856,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 61.902,00	