

Candidatura N. 20169

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	GUGLIELMO MARCONI
Codice meccanografico	ANTF03000L
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
Indirizzo	VIA R. SANZIO 8
Provincia	AN
Comune	Jesi
CAP	60035
Telefono	0731204550
E-mail	ANTF03000L@istruzione.it
Sito web	www.itismarconi-jesi.gov.it
Numero alunni	689
Plessi	ANTF03000L - GUGLIELMO MARCONI

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 20169 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Con Mazza e Racchetta	€ 6.482,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Arrampichiamo?	€ 6.482,00
Potenziamento della lingua straniera	Enjoy Comix	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Giochiamo con le parole	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze	€ 5.082,00
Educazione alla legalità	Dalla parte giusta: la Legalità e il noi	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 33.892,00

Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	Oggi a scuola per andare oltre
Descrizione progetto	L'ampio bacino d'utenza dell'istituto è composto per lo più da studenti la cui situazione economica familiare è medio-bassa, ci sono studenti con disagio culturale, economico, sociale, ecc. a rischio di esclusione sociale ed abbandono scolastico. Nel nostro Istituto nell'a.s. 2014/15 nel primo anno si sono ritirati 8,2% e trasferiti 7,2%, nel secondo anno ritirati 6,1% e trasferiti 3,1%. Nell'a.s. 2015/16 primo anno si sono ritirati 3,6% e trasferiti 5,1% secondo anno ritirati 5,1% e trasferiti 5,1% . Per prevenire la dispersione il progetto si rivolge agli alunni del biennio. Si mira ad interventi che possano permettere di attuare situazioni di apprendimento più consone allo stile e alla situazione scolastica dell'alunno per accrescere nello studente la fiducia nelle proprie capacità e per acquisire almeno il livello minimo delle competenze richieste. Si utilizza la Class@3.0 secondo il modello "Future Classroom Lab" dunque in un ambiente di apprendimento progettato per lo svolgimento di attività centrate sullo studente in cui è possibile effettuare una didattica attiva. Il progetto integra e si pone a supporto delle attività presenti nel PTOF attraverso i moduli: "Giocare con le parole" e "L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze" rivolti al miglioramento delle competenze di base di Italiano quindi anche valido come Corso L2, Matematica, Scienze Integrate e Fisica. "Enjoy Comix" che attraverso un approccio ludico permette di apprendere l'Inglese. Gli obiettivi del modulo "Dalla parte giusta: la Legalità e il noi" vengono raggiunti con varie azioni molte delle quali sul territorio come la visita dell'Orto sociale Comunità Podere Tufi e l'avviamento alle tecniche della comunicazione radiofonica attraverso l'utilizzo di una WEB RADIO, dedicata soprattutto a quegli studenti che hanno

maggiori difficoltà espressive e comunicative.

“Con mazza e racchetta” e “Arrampichiamoci?” si colmano i bisogni formativi psico-fisici degli studenti, si favorisce l'integrazione e si diminuisce il disagio.

Le metodologie adottate sono il laboratorio; il metodo investigativo con ricerca sperimentale; la ricerca-azione in classe; il metodo “mastery learning” (tutti possono raggiungere gli stessi risultati) per l'addestramento di specifiche abilità tecniche e/o professionali, o con allievi in situazione di handicap, o in presenza di disagi nell'apprendimento più o meno gravi, anche temporanei; lavori in circuito e giochi di squadra.

I risultati attesi saranno positivi se il 50% del numero degli studenti individuati a partecipare al progetto si iscriveranno ai moduli e se il 50% degli iscritti raggiungeranno un giudizio positivo nella partecipazione e nell'acquisire gli obiettivi espressi nei moduli.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'ampio bacino d'utenza dell'istituto è composto per lo più da studenti la cui situazione economica familiare è medio-bassa, ci sono studenti con disagio culturale, economico, sociale, ecc. a rischio di esclusione sociale ed abbandono scolastico. Il fenomeno va trattato in termini multidimensionali, proponendo una lettura attenta a cogliere le interrelazioni tra le più note cause di ordine strutturale (ambiente familiare e sociale, mancanza di risorse economiche, carenze di stimoli culturali,) e quelle che hanno invece a che vedere con caratteristiche di ordine personale (intelligenza, sviluppo cognitivo e motivazione).

L'ANS mette in luce che, per il sistema nazionale di istruzione, nell'a.s. 2011/12 il numero di alunni “a rischio di abbandono” risulta pari a 31.397 unità per la scuola secondaria di II grado (1,2% degli alunni iscritti). Nella Regione Marche il tasso è dell'**1,4%**. La maggiore concentrazione di alunni si registra negli istituti professionali, negli istituti tecnici (**1,46%**) e nell'area dell'istruzione artistica.

Nel nostro Istituto nell'a.s. **2014/15** primo anno ritirati **8,2%** e trasferiti **7,2%**, secondo anno ritirati **6,1%** e trasferiti **3,1%**. Nell'a.s. **2015/16** primo anno ritirati **3,6%** e trasferiti **5,1%** secondo anno ritirati **5,1%** e trasferiti **5,1%**.

Inoltre la percentuale di alunni stranieri si attesta sul 12,7%.

Obiettivi

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La prevenzione della dispersione scolastica richiede una risposta sistematica che ha il suo nucleo centrale in un intervento strutturato (permanente e continuo) e differenziato nei confronti delle difficoltà che impediscono agli alunni di vivere positivamente la scuola. Questa risposta sistematica chiama in causa, in **primis la scuola e le famiglie**, ma porta con sé, intrinsecamente, la necessità di una stretta collaborazione e sinergia con il territorio, l'insieme delle sue istituzioni e delle sue risorse educative.

Il primo livello d'intervento ha come oggetto la cura della qualità dell'azione didattica e della vita della classe.

Vi è un **secondo livello** di intervento che ha come oggetto quelle specifiche difficoltà che impediscono a singoli alunni di portare avanti positivamente il rapporto con i diversi compiti educativi che la scuola pone. A questo livello l'azione della scuola, in una prospettiva di personalizzazione, mira ad attuare interventi che possano permettere di attuare situazioni di apprendimento più consone allo stile di apprendimento e alla situazione scolastica dell'alunno per accrescere nello studente la fiducia nelle proprie capacità.

Non sempre il secondo livello è sufficiente, di fronte a questi casi è chiamato in causa un **terzo livello** che metta in atto interventi altamente personalizzati, costruiti sia nella forma organizzativa sia nella forma didattica, per non lasciare nulla di intentato perché i ragazzi possano acquisire almeno il livello minimo delle competenze richieste e possano ricostruire una fiducia nelle loro capacità.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le caratteristiche degli studenti sono:

- studenti frequentanti il biennio
- ragazzi che causano difficoltà per il loro atteggiamento negativo nella scuola (dovuto al loro disagio)
- ragazzi che non provano alcun interesse alla scuola e non desiderano essere in contatto con essa (non hanno voglia, pensano che la scuola sia inutile per mancanza di punti di riferimento e sono spesso sostenuti in ciò dalla famiglia); in particolare studenti di background migratorio.
- ragazzi “deboli”, coloro che non hanno gli strumenti culturali e di apprendimento per completare il programma di studi quale viene loro proposto; in particolare con difficoltà linguistiche, che manifestino povertà lessicale, difficoltà ortografiche, scarsa propensione alla lettura e alla problematizzazione.
- i “drop out capaci”: studenti che hanno le capacità intellettive per affrontare la scuola, ma mancano di altre competenze di natura sociale ed emotiva, ecc. Si tratta di categorie che si mescolano (ad es. chi incontra difficoltà spesso reagisce con aggressività e rifiuto) e che cambiano nel tempo (oggi i giovani sono certo più passivi ed abulici che in passato) che richiedono analisi e modalità d'intervento individualizzate. Particolare attenzione sarà rivolta a soggetti con bisogni educativi speciali.

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

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Verrà utilizzato il modello del “**Future Classroom Lab**” formato da 6 spazi differenti di l'apprendimento per: creare (creazione e sviluppo dei propri contenuti utilizzando risorse digitali sviluppando i propri portfoli d'apprendimento), interagire (utilizzando diversi device interagiscono per costruire le proprie conoscenze), presentare (area iterativa per condivisione), scoprire (ricercatori attivi con diversi media incoraggiando progetti multidisciplinari, di scambio e sviluppo), dibattere e sviluppare.

Lo studente dominerà il senso del suo apprendimento, perché produrrà, opererà concretamente, “**facendo**” saprà dove vuole arrivare e perché. In generale, realizzare un'aula 3.0 ha significato definire una proposta concreta di setting didattico in grado di andare oltre la disposizione frontale dell'aula tradizionale.

Se l'aula 2.0 poneva l'accento sull'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica quotidiana, l'aula 3.0 vuole estendere la riflessione alla dimensione spaziale evidenziando l'esigenza che il potenziale delle tecnologie di rete potrà concretizzarsi a pieno solo se utilizzate nell'ambito di una **didattica attiva** e dunque in un ambiente di apprendimento progettato per lo svolgimento di attività **centrate sullo studente**.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'apertura pomeridiana è garantita per attività già programmate incluse nel PTOF per cui non ci sarebbero ulteriori aggravii di costi per l'utilizzo dei locali (personale e logistica).

Il IIS Peralisi di Jesi garantisce l'apertura pomeridiana per attività già programmata nel PTOF, anche in questo caso non ci sono costi aggiuntivi per l'apertura dell'istituto.

Il IIS Galilei di Jesi garantisce l'apertura pomeridiana per attività già programmata nel PTOF, anche in questo caso non ci sono costi aggiuntivi per l'apertura dell'istituto.

Gran parte delle ore di formazione presenti nei vari moduli verrà svolta utilizzando i laboratori e la Class@3.0 e 2.0 dell'istituto già ben fornito e che non necessita di ulteriori attrezzature (sw ed hw) o personale specialistico oltre il formatore ed il tutor già presenti in ogni modulo didattico.

Le due palestre interessate al progetto risultano essere fornite delle attrezzature necessarie agli sport proposti.

Per alcune attività specifiche, in caso di necessità, la scuola garantisce personale aggiuntivo senza altre spese per questo progetto.

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

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

Approccio laboratoriale. Il laboratorio è soprattutto una scelta metodologica, che coinvolge insegnanti e studenti in percorsi di ricerca, attraverso l'uso critico delle fonti. La didattica laboratoriale si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelli in formazione degli studenti. Il percorso laboratoriale non ha come fine quello di produrre una ricerca con esiti scientifici inoppugnabili, ma quello di far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili. E' praticabile solo nella scuola, ma fa uscire dalla ristrettezza e della ripetitività dell'insegnamento e dell'apprendimento tradizionali. Il laboratorio può essere definito come luogo mentale che valorizza la centralità dell'apprendimento e mette in stretta relazione l'attività sperimentale degli allievi con le competenze storiche degli insegnanti.

Altre metodologie da adottare nei moduli sono: il **metodo investigativo** con ricerca sperimentale; la **ricerca-azione** in classe; il metodo **"mastery learning"** (tutti possono raggiungere gli stessi risultati) per l'addestramento di specifiche abilità tecniche e/o professionali, o con allievi in situazione di handicap, o in presenza di disagi nell'apprendimento più o meno gravi, anche temporanei.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto integra e si pone a supporto delle attività presenti nel PTOF con moduli aggiuntivi finalizzati al recupero degli alunni con difficoltà per il raggiungimento degli obiettivi minimi delle varie discipline.

In particolare:

-Giocare con le parole. I giochi di parole sono usati da tempo nella didattica dell'apprendimento dell'Italiano, essendo uno strumento che permette di stimolare le competenze degli studenti quindi anche valido come Corso L2

- L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze. Partendo da un esperimento in laboratorio si vuole che gli studenti raccolgano tutte le loro competenze acquisite nella matematica e nelle scienze integrate per elaborare dati e formalizzare leggi fisiche.

-Enjoy Comix. Il fumetto è uno strumento attraverso il quale gli alunni possono apprendere una Lingua Straniera attraverso un approccio ludico

-Dalla parte giusta: la Legalità e il noi. L'obiettivo viene raggiunto con varie azioni molte delle quali sul territorio come la visita dell'Orto sociale Comunità Podere Tufi e l'avviamento alle tecniche della comunicazione radiofonica attraverso l'utilizzo di una WEB RADIO, dedicata soprattutto a quegli studenti che hanno maggiori difficoltà espressive e comunicative

-Con mazza e racchetta. La psicologia sociale ha dimostrato come lo sport sviluppa l'integrazione sociale. Verranno proposti due tipi di sport molto diversi tra loro, non molto praticati nelle nostre zone. Sono: Il BADMINTON e l'UNIHOCKEY

-Arrampichiamoci. Prendere coscienza del condizionamento psichico nel vivere una situazione diversa, anomala, "verticale".

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Sono attivate iniziative formative coinvolgendo gli enti locali e gli utenti diretti ed indiretti del sistema scolastico.

Si segnalano:

Il **Comune di Jesi** supporta l'iniziativa e collabora nella disseminazione dell'informazione e valorizzazione dei risultati del progetto.

L'**IIS E. Pieralisi di Jesi** che collabora nel mettere a disposizione i propri locali (palestre e laboratori) per svolgere i moduli didattici.

L'**IIS Galilei di Jesi** che collabora nella pubblicizzazione del progetto e disseminazione dei risultati.

L'**Orto sociale Comunità Podere Tufi** di Cupramontana che visitando e partecipando ad una conferenza sui beni confiscati ne spiega l'utilizzo ai fini sociali.

La **Costess** Società Cooperativa di Jesi collaborerà nello svolgimento delle attività del modulo sulla legalità con l'avviamento alle tecniche della comunicazione radiofonica attraverso l'utilizzo di una WEB RADIO trattando la legalità e la responsabilità sia in termini generali che riferiti al nostro territorio o al limite allo stesso contesto scolastico.

La **Scuola Internazionale di Comics** collaborerà nello svolgimento delle attività del modulo sul potenziamento della lingua inglese insieme con l'esperto docente di lingua.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Si utilizzeranno strumenti e metodologie per aumentare e migliorare l'interesse ed il livello di interazione in classe. I moduli pedagogicamente saranno orientati verso la collaborazione degli studenti utilizzando freeware per il brainstorming e la mappatura delle pre conoscenze degli studenti.

La formazione rimotivazionale e riorientativa breve: rivolta a piccoli gruppi omogenei di allievi che per le caratteristiche di origine del rischio dispersivo, necessitano di brevi interventi di ri-motivazione e ri-orientamento.

Con l'ausilio di particolari tecniche formative quali il lavoro di gruppo, le simulazioni, le tecniche di socializzazione, si favorirà la presa di coscienza delle proprie potenzialità e gli ambiti migliori di spendibilità delle stesse.

Si utilizzeranno lavagne interattive (LIM) fondamentalmente per la tipologia di flipped classroom e diversi widget per creare esercizi interattivi per generare l'aumento dell'interazione e motivazione all'apprendimento in classe.

Utilizzo della Class@3.0 realizzata con i fondi del PON basata sul modello "Future Classroom" permetterà di attuare la classe flessibile, cioè un laboratorio attivo di ricerca. In cui verrà correlata l'organizzazione dello spazio fisico puntando su arredi funzionali agli studenti e la didattica con all'applicazione di metodologie innovative basate sul dialogo e sulla collaborazione tra insegnanti e studenti

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per capire come si potrebbe migliorare l'apprendimento degli studenti, dobbiamo prima definire quali risultati si vogliono ottenere e quindi misurare se l'apprendimento è stato efficace.

I risultati attesi saranno: le conoscenze, abilità, atteggiamenti e abitudini mentali che gli studenti acquisiscono durante l'esperienza. Questo significa:

-conoscenza;

-comprensione;

-applicazione (valorizzazione delle conoscenze): saper usare un concetto generale per risolvere i problemi in una particolare situazione;

-analisi (confrontare e contrapporre): individuazione delle parti di un problema e i rapporti tra esse e/o riconoscere i principi organizzativi:

-valutazione: come applicare metodi in una particolare situazione;

-creazione: creare qualcosa di nuovo attraverso idee diverse;

-autodisciplina: rispettare le scadenze prendendo cura dei materiali e strumenti; accettare i compiti e responsabilità implicati in un'attività

-adattabilità: modificare le attività programmate in base a circostanze inaspettate (reattività), prevedere piani alternativi (proattività), accettare di svolgere diversi ruoli.

I risultati attesi saranno positivi se il 50% del numero degli studenti individuati a partecipare al progetto si iscriveranno ai moduli e se il 50% degli iscritti raggiungeranno un giudizio positivo nella partecipazione e nell'acquisire gli obiettivi espressi nei moduli.

Sezione: Progetti collegati della Scuola**Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF**

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Attività legate al Presidio scolastico di LIBERA	Sì		Pagina 104	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis_marconi_jesi_PTOF_2016-2019.pdf

Corso Italiano L2 (fondi ex art.9 CCNL – anno scolastico 2016/2017)	No	2016/2017		http://www.itismarconi-jesi.gov.it/docenti-ata/circolari-e-comunicazioni/109-circolare-n114.html
EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITA', PREVENZIONE E CONTRASTO DEI FENOMENI DI INTOLLERANZA QUALI BULLISMO, OMOFOBIA E VIOLENZA DI GENERE	Sì		Pagina 106	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis_marconi_jesi_PTOF_2016-2019.pdf
Giudice di gara	Sì		Pagina 109	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis_marconi_jesi_PTOF_2016-2019.pdf
Laboratorio Dispersione/Metodo di Lavoro/Studio (fondi ex art.9 CCNL – anno scolastico 2016/2017)	No	2016/2017		http://www.itismarconi-jesi.gov.it/docenti-ata/circolari-e-comunicazioni/110-circolare-n115.html
Team Ballo	Sì		Pagina 110	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis_marconi_jesi_PTOF_2016-2019.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Il Comune di Jesi supporta l'iniziativa e collabora nella disseminazione dell'informazione e valorizzazione dei risultati del progetto.	1	COMUNE DI JESI			Sì
Lo Studio Comics s.r.l. collaborerà nello svolgimento delle attività del modulo sul potenziamento della lingua inglese insieme con l'esperto docente di lingua.	1	Studio Comics s.r.l.			No

Il Podere Tufi di Cupramontana collaborerà nello svolgimento delle attività del modulo sulla legalità con le proprie strutture e attrezzature.	1				No
Costess Società Cooperativa di Jesi collaborerà nello svolgimento delle attività del modulo sulla legalità nell'avviamento alle tecniche della comunicazione radiofonica attraverso l'utilizzo di una WEB RADIO	1				No

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Pubblicizzazione del progetto e disseminazione dei risultati	ANIS02100A GALILEO GALILEI	4614/C2 4a	26/10/20 16	Sì
Utilizzo laboratori e aree sportive	ANIS001005 'E.PIERALISI'	7588/C2 4	09/11/20 16	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli
Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Con Mazza e Racchetta	€ 6.482,00
Arrampichiamo?	€ 6.482,00
Enjoy Comix	€ 5.082,00
Giochiamo con le parole	€ 5.082,00
L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze	€ 5.082,00
Dalla parte giusta: la Legalità e il noi	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 33.892,00

Sezione: Moduli
Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: Con Mazza e Racchetta
Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Con Mazza e Racchetta



Descrizione modulo

La psicologia sociale ma in particolare, gli studi sull'osservazione dei gruppi, dall'inizio degli anni 50 negli Stati Uniti, hanno sviluppato innumerevoli tesi a favore dell'integrazione sociale tramite la pratica sportiva. Lo sport e prima ancora l'attività ludica coinvolgono il gruppo in maniera naturale e senza pregiudizi, stimolando la crescita dell'organizzazione e del singolo individuo.

Lo sport, quindi, può essere un veicolo di socializzazione e quindi di reintegrazione sociale. Ciò si verifica, soprattutto, negli sport di squadra e comunque nelle attività fatte in gruppo: esistono delle regole, sia quelle che riguardano il gioco stesso (calcio, pallavolo, ecc.) che sono preesistenti, sia quelle che riguardano la preparazione tecnica ed atletica, che ogni gruppo si dà liberamente, tenendo conto della propria esperienza: in ambedue i casi queste regole costituiscono un potente fattore per il ripristino ed il mantenimento dell'esame di realtà.

Tale esame di realtà si produce, fondamentalmente, attraverso il riconoscimento dell'esistenza dell'Altro (compagno o avversario) di cui è necessario tenere conto se si vogliono ottenere soddisfazioni, prima fra tutte il puro divertimento, fino ad arrivare alla consapevolezza di «aver giocato bene», secondo le proprie possibilità, indipendentemente dal risultato.

E' questa un'esperienza di socializzazione che quindi non deriva solo da fattori generici (quali, ad esempio, il fatto che lo sport, come qualsiasi altra attività, è un pretesto per frequentare altre persone, per uscire di casa, ecc.) ma deriva da fattori più specifici quali quelli originati dalla costituzione di un vero e proprio gruppo di lavoro che ha uno scopo da raggiungere e che utilizza metodi e strumenti prefissati.

Dunque è possibile vedere come, da una dimensione individuale, di recupero della propria integrità e del proprio benessere personale, tramite lo strumento dello sport, si può accedere ad una dimensione più ampia che permette una (re-)integrazione sociale dove le esperienze (la fatica fisica, l'agonismo, la tensione, le emozioni di gioia e di delusione, fino al risultato conclusivo di sconfitta o di successo) vengono sempre condivise e mai subite, soprattutto quelle negative, in solitudine.

Se si è vinto è anche merito del singolo, se si è perso si potrà dividere il peso della



	delusione con i compagni e riconoscere che gli altri, gli avversari, sono stati più bravi e fortunati. Altro si potrebbe aggiungere su questo tema e tra le fasi più importanti che vedremo dell'integrazione dobbiamo pensare anche allo sport quale strumento di «cura» del disturbo mentale Destinatari : studenti interessati, che vogliono mettersi alla prova con tipologie di sport non molto diffuse, ma altrettanto capaci di arricchire il loro bagaglio motorio, contribuendo allo sviluppo armonico della persona. Agli studenti che aderiranno verranno proposti due tipi di sport molto diversi tra loro, non molto praticati nelle nostre zone, che possano quindi incuriosirli. Sono : Il BADMINTON e l'UNIHOCKEY. Nei 10 incontri previsti, di tre ore ciascuno, si procederà come segue. Primo incontro : presentazione del badminton con brevissima storia delle sue origini e delle regole di base che permettano agli studenti di giocare subito. Secondo/Terzo incontro : ancora badminton. Scambi individuali e a coppie Quarto incontro: presentazione dell'unihockey con brevissima storia delle sue origini e delle regole di base che permettano agli studenti di giocare subito. Quinto/Sesto incontro : ancora unihockey. Esercizi e percorsi sui fondamentali. Settimo/Ottavo incontro: Torneo di badminton con sommatoria dei punteggi, trofeo alla squadra vincitrice e diploma di partecipazione a tutti Nono/Decimo incontro: Torneo di unihockey con sommatoria dei punteggi, trofeo alla squadra vincitrice e diploma di partecipazione a tutti Modalità didattiche : brevi momenti di spiegazioni teoriche, lavori a coppie e a gruppi, percorsi e circuiti.
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Palestra
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Con Mazza e Racchetta

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzion ali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestion e	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: Arrampichiamo?

Dettagli modulo

Titolo modulo	Arrampichiamo?
----------------------	----------------



Descrizione modulo

I destinatari sono studenti che vogliono mettersi alla prova con tipologie di sport non molto diffuse, ma altrettanto capaci di arricchire il loro bagaglio motorio, contribuendo allo sviluppo armonico della persona.

Prendere coscienza del condizionamento psichico nel vivere una situazione diversa, anomala, "verticale". Il dissolversi di quelle certezze maturate nel ruolo di spettatore dell'azione e sperimentare la difficoltà nel porre in essere la corretta risposta motoria. La consapevolezza della responsabilità che ci si assume nell'avere l'incolumità del compagno "in mano" e d'altro conto la fiducia che gli si concede affidandogli la propria.

La ricerca della soluzione condivisa del problema. Una buona opportunità per colmare i bisogni formativi psico fisici degli studenti per favorire l'integrazione e diminuire il disagio.

Nei 10 incontri previsti, di tre ore ciascuno, si procederà come segue.

Primo/Secondo incontro: introduzione dell'argomento, impostazione dell'aspetto tecnico, responsabilizzazione all'uso corretto dei materiali. Metodologia: globale, con arrampicata in traversata seguita da puntualizzazioni sul corretto uso dei piedi, delle mani e sulla corretta posizione del bacino. Indicazioni sul movimento in sicurezza e scioltezza. Spiegazioni e prove controllate circa l'uso dei materiali di assicurazione .

Terzo incontro: migliorare l'autocontrollo e l'equilibrio. Metodologia: Salite con assetto variabile della posizione dei piedi per trovare momenti di maggior equilibrio e quindi minor sforzo. Indicazioni sulle direttrici di applicazione della forza sugli appigli in relazione alla posizione dei piedi. Quarto incontro: migliorare la distribuzione dello sforzo e la concentrazione.

Metodologia: Durante l'ascensione cercare posizioni nelle quali poter restare con l'utilizzo di una sola mano decontraendo l'altro arto superiore. Concentrarsi sull'utilizzo della minima forza indispensabile per progredire evitando tensioni muscolari inutili o dannose.

Quinto incontro: migliorare la memoria motoria e l'autovalutazione. Metodologia: ricordare successioni di passaggi. Ripetere in discesa quello che si è fatto in salita.

Sesto incontro: ampliare la gamma di scelta

	del gesto. Metodologia: arrampicata fianco alla parete (permette di mantenere il baricentro vicino ad essa anche in posizione di massima raccolta), eliminare l'uso di alcune prese, evitare di usare prese che stanno sopra l'altezza del capo, su salite facili. Settimo incontro: migliorare la distribuzione dello sforzo. Metodologia: trovare posizioni atte a scaricare il peso del corpo sui piedi, rimanendo in equilibrio con una sola mano, con un solo dito, senza mani (su appoggi grandi o su camini e diedri). Ottavo incontro: ottimizzare l'uso dei materiali. Metodologia: insegnare l'uso dei nodi più importanti, specificandone l'utilizzo e i vantaggi Nono/Decimo incontro : prova finale con premi e attestati di partecipazione. Modalità didattiche : lezione a gruppi, visione di filmati, lavori in circuito.
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 25 - Palestra con parete attrezzata
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Arrampichiamo?

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



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

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento della lingua straniera
Titolo: Enjoy Comix

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Enjoy Comix

Descrizione modulo

Il fumetto è uno strumento a favore della DIDATTICA perché gli alunni possono apprendere una Lingua Straniera attraverso un approccio ludico in quanto esso viene associato al divertimento e l'alunno divertendosi fa anche altre cose interessanti, o comunque, si incuriosisce. Il fumetto predispone gli studenti ad una maggiore partecipazione, interattività mediante esercitazioni e lavori che l'alunno stesso può preparare con la tecnica del fumetto.

Creare un comix aiuta il discente a sviluppare sia l'immaginazione sia l'abilità utili nella scrittura e nella comprensione dei testi. Per quei studenti che non amano la lettura in generale, il fumetto presenta una valida alternativa per dedicarsi ad una piacevole attività ma che permette di memorizzare tante parole nuove ed espressioni in Lingua Inglese. La creazione di dialoghi, immagini stimola la fantasia e cattura l'attenzione del ragazzo. Inventare storie e disegnarle aiuta la concentrazione, la memoria e la manualità.

Le loro abilità nel padroneggiare i nuovi linguaggi è scontata e ciò che può fare il fumetto è rendere lo studente spettatore meno passivo, meno videogiocato e più attivo, più consapevole di ciò che sta facendo e del perché.

Il fumetto è uno strumento accattivante per la facilitazione dell'apprendimento della Lingua Inglese, un apprendimento più vicino ai modelli comunicativi dei giovani.

L'influenza dei fumetti sulle emozioni è indubbia, crea buon umore e curiosità e pertanto crearne uno è un'esperienza appagante.

Obiettivi:

- Rimozione degli ostacoli che gli alunni incontrano nell'impatto con lo studio della Lingua Inglese anche attraverso l'utilizzazione di devices informatici per la didattica di ultima generazione per un'impostazione di studio corretta ed efficace
- Innalzamento dei livelli di lettura, comprensione ed uso della Lingua Inglese
- Recupero delle competenze di base, potenziamento delle proprie capacità e dell'autostima necessarie a proseguire con efficacia lo studio della lingua straniera Inglese

Finalità

Produzione di elaborati, storie complete di fumetti da esporre in una mostra all'interno

dell'Istituto che, sia altri alunni, sia i docenti e genitori, potranno vedere e che sarà il frutto dell'impegno e della fantasia degli studenti.

Modalità didattica

Prima fase (2 ore): Warm up

Il docente introduce il progetto e procede con domande personali perché tutti possano esporre le proprie opinioni e/o idee su ciò che conoscono dei fumetti. Gli alunni poi sono divisi in gruppi di quattro ed iniziano ad immaginare una storia reale che riproduca le loro situazioni o problematiche adolescenziali, perché solo ciò che essi sanno e vivono può rendere educativo il fumetto (questa fase è importantissima per l'integrazione sociale, per l'interattività e per la crescita personale).

Seconda fase (2ore): creazione di una storia, una trama.

In questa fase si delinea la scelta del genere narrativo (es. avventura, storico, fantastico), del climax della narrazione (umurostico.....)

Terza fase (2ore). Si prosegue con la scelta dell'ambientazione che è una parte importantissima della narrazione. Con la scelta dei personaggi, indispensabili per la formulazione dei dialoghi, con la scelta del conflitto: ogni storia si basa su un evento conflittuale.

Quarta fase (2ore) Visita alla Scuola di Comix di Jesi. Gli alunni possono così prendere visione di tutto ciò che è necessario per la progettazione e stesura dei Fumetti.

Quinta fase (8ore). Terminata la parte scritta si passa poi allo storyboard anche alla presenza di un Docente della Scuola Visitata. All'interno dello storyboard si disegnano le vignette ed il loro contenuto. In questa fase l'utilizzo della LIM è importantissimo in quanto rappresenta il mezzo interattivo per la griglia di progettazione e poi per il disegno delle vignette, in modo da salvare poi tutto in ppt e pdf.

Sesta ed ultima fase (4ore) Alla presenza dell'Esperto della Scuola di Comix stesura finale dei fumetti prodotti.

Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento della lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L

Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	6 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 4 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 18 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 2 - Esperienza presso aziende/enti/ecc.
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Base - A1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Enjoy Comix

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

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Giochiamo con le parole

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giochiamo con le parole
----------------------	-------------------------

Descrizione modulo

Si intende raggiungere soprattutto alunni con difficoltà linguistiche, che manifestino povertà lessicale, difficoltà ortografiche, scarsa propensione alla lettura e alla problematizzazione, breve capacità di attenzione.

Quindi sono soggetti interessati studenti di origine straniera, soggetti con disabilità e con bisogni educativi speciali.

Questo modulo permette di realizzare un laboratorio d'italiano come spazio organizzato per migliorare l'apprendimento della lingua italiana per gli studenti di origine straniera quindi anche valido come "Corso L2".

I giochi di parole sono usati da tempo nella didattica dell'apprendimento dell'Italiano, essendo uno strumento che permette di stimolare le competenze degli studenti attraverso il divertimento, presentandosi come un'attività "non obbligatoria", non come un compito gravoso, ma come piacevole passatempo.

Risolvere e inventare giochi linguistici aiuta a sviluppare l'abilità utili nella scrittura e nella comprensione dei testi. Oltre però ad aiutare il potenziamento delle competenze di base (ortografiche, lessicali, logiche), favorisce l'acquisizione della consapevolezza della "forza" della parola, il suo uso creativo, avvicina alla poesia.

Partendo dal "vicino" (i propri nomi, i termini della vita quotidiana, i luoghi geografici noti), gli alunni sperimenteranno la possibilità di andare lontano, solo con l'uso creativo della lingua.

Anche il lessico specifico delle varie discipline può essere usato come materiale da smontare e rimontare, facilitando così lo studio e l'apprendimento.

Obiettivi:

- Recupero e potenziamento delle competenze di base ortografiche e lessicali.
- Potenziamento della competenza di comprensione di un testo.
- Sviluppo delle competenze di problematizzazione.
- Rafforzamento dell'autostima.

Finalità

Risoluzione e produzione di giochi linguistici diversi (anagrammi, cambi, scarti, sciarade, lipogrammi, bifronti, cruciverba ...).

Il giochi prodotti potranno essere usato



	nelle classi, per assemblee d'istituto, per gare tra gli studenti. Potranno avere anche un utilizzo didattico per ripassare concetti, termini, nozioni. Modalità didattica Ogni incontro (2 ore) sarà articolato in due fasi. Nella prima, più breve, variabile a seconda della difficoltà del caso, il docente presenterà e spiegherà il funzionamento del gioco del giorno; nella seconda gli studenti passeranno alla applicazione pratica, prima risolvendo le proposte date, poi creando e prodotti originali. Il lavoro potrà essere svolto sia individualmente che di gruppo. Si utilizzeranno sia strumenti tradizionali (carta, matita, gomma, lavagna di ardesia, sia la LIM e il computer.
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giochiamo con le parole

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze

Descrizione modulo

Partendo da un esperimento in laboratorio, ci si propone che gli studenti utilizzino tutte le loro competenze acquisite nella matematica e nelle scienze integrate per elaborare dati e formalizzare leggi. Nel corso del modulo verranno prese in esame tre leggi fisiche che hanno applicazione anche nelle scienze. I ragazzi verranno posti di fronte a situazioni concrete, guidati nella scoperta e formalizzazione di tali leggi e con il supporto della matematica dovranno lavorare correttamente con i dati a loro disposizione e con le formule che ricaveranno dall'esperienza effettuata. L'elaborazione dei dati avverrà tramite fogli di calcolo e app innovative che vogliono facilitare e stimolare il lavoro dei ragazzi. L'attività laboratoriale intende sollecitare la curiosità permettendo allo studente di imparare attraverso la scoperta, acquisendo capacità pratiche e competenze da applicare in generale nella risoluzione dei problemi. I ragazzi inoltre partecipando ad attività pratiche e laboratoriali imparano a lavorare in gruppo, a confrontarsi con il docente e con gli altri compagni e ad organizzare il proprio studio: passi fondamentali per il loro successo formativo. Un modo diverso per far incontrare la matematica con le scienze: non più regole e forme astratte ma uno strumento per leggere la realtà.

Obiettivi:

Recupero e potenziamento delle competenze di base nelle scienze integrate: osservazione della realtà e sua interpretazioni attraverso dati sperimentali
Recupero e potenziamento delle abilità di base della statistica e matematica: analisi e rielaborazione di dati statistici. Analisi di un grafico. Costruzione di un grafico.
Utilizzo delle formule dirette e inverse.
Sviluppo delle competenze di problematizzazione.
Rafforzamento dell'autostima

Finalità

Far crescere l'interesse per materie come la matematica e le scienze integrate spesso ostili ai ragazzi nel biennio.
Far vedere la matematica e le scienze non come conoscenze astratte ma come utili strumenti che ci aiutano a decifrare la realtà intorno a noi.
Far produrre direttamente ai ragazzi un prodotto digitale che nasca dalla propria esperienza e diventi una risorsa per loro e



	per i loro compagni. Modalità didattica Prima fase (2 ore): Esperimento in laboratorio- Raccolta dei dati Un esperto o il docente propone un problema relativo alla fisica o alle scienze. I ragazzi in apprendimento cooperativo, in laboratorio o con un simulatore ripetono l'esperimento raccogliendo dei dati. Seconda fase (2 ore): Rielaborazione dei dati. In questa fase i ragazzi sempre in apprendimento cooperativo elaborano i dati raccolti nella fase precedente e gli esaminano su fogli di calcolo (excel, app-numbers) per farne una prima analisi statistica. Con GEOGEBRA gli stessi dati vengono analizzati dal punto di vista grafico-matematico. Vengono esaminate le caratteristiche della funzione ricavata. Terza fase(3 ore): Formalizzazione legge fisica Nella terza fase si arriva alla formalizzazione della legge fisica oggetto dell'esperimento. Se ne analizza l'applicazione nelle scienze interessate. Si studiano eventuali formule inverse e si descrivono le unità di misura coinvolte e le applicazioni in semplici problemi. Queste tre fasi vengono ripetute per ognuno dei tre esperimenti Fase conclusiva (9 ore): Produzione quaderni digitali I ragazzi vengono divisi in tre gruppi. Ogni gruppo produce un quaderno digitale che raccoglie una delle esperienze effettuate e lo presenta a tutti gli altri compagni.
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	21 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 9 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione

Target

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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze

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

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione alla legalità

Titolo: Dalla parte giusta: la Legalità e il noi

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Dalla parte giusta: la Legalità e il noi

Descrizione modulo

ATTIVITA' 1: Dal bene confiscato al Bene comune

Progetto di formazione residenziale su un bene confiscato alla criminalità organizzata. L'orto sociale Comunità Podere Tufi è una fattoria sociale che nasce nel 2013, su un terreno di circa 28 mila metri quadrati adiacenti ad un fabbricato rurale di circa 200 metri quadri, ora completamente ristrutturato, sede di una comunità alloggio per persone con disagio psichico lieve. Il podere, di proprietà di Enrico Nicoletti, tesoriere della Banda della Magliana, in base alla legge 109 del 1996 sul riutilizzo sociale dei beni confiscati alle mafie, dopo circa 20 anni di procedure legali, è stato restituito alla Comunità locale. La fattoria rinasce grazie ad un progetto di collaborazione tra il Comune di Cupramontana, le cooperative sociali Vivicare e Pane e Tulipani e Libera- Associazioni, nomi e numeri contro le mafie.

Modalità didattiche previste:

FASE 1: Formazione d'aula preparatoria (2 incontri di 2.30. h / ciascuno.TOT 5 ore)

Tematiche:

1. il senso e l'importanza delle REGOLE e di cosa significhi "stare dalla parte giusta";
2. La legalità e il noi: come si può vivere quotidianamente il rispetto delle regole e l'impegno civile ;
3. La cittadinanza attiva e la società civile promotrici di cambiamento sociale; esempi di associazioni che si raccolgono intorno a questi valori; l'antimafia civile
4. Giustizia ed equità sociale;
5. Le mafie, la mafiosità, il potere economico delle mafie; i fenomeni corruttivi legati alle mafie (usura, false fatture, frodi fiscali) e le modalità di richiesta del consenso (attentati incendiari, intimidazioni, ricatti, rapimenti);

FASE 2: Attività residenziale sul bene confiscato

Si prevede una formazione della durata di un giorno intero (mattina e pomeriggio).

Mattina: attività sull'orto biologico di tipo piantumazione, diserbo manuale, raccolta ortaggi,, confezionamento, utilizzo di rimedi biologici, irrigazione.

Pomeriggio: formazione a cura dei volontari di Libera e del docente formatore sulle tematiche della legalità e del contrasto alle mafie.

Tematiche della formazione:

1. Breve storia della Banda della Magliana;



2. il riutilizzo sociale dei beni confiscati: La legge 109 del 1996;
3. I nuovi scenari di criminalità mafiosa nella nostra Regione;
4. La Memoria delle vittime delle Mafie;

Data prevista di inizio delle attività : Aprile 2017/Maggio 2017 Previste 9 ore (compreso il trasferimento per e da Cupramontana a Jesi)

- PASTI: previsto rimborso spese per pasto
- TRASPORTO: previsto pullman per 20/25 studenti e due accompagnatori

LOCALI PREVISTI PER FORMAZIONE: struttura di proprietà del Comune di Cupramontana o presso i locali dell'Abbazia del Beato Angelo a 2 Km dal centro di Cupramontana.

I volontari del Presidio Libera di Jesi si rendono disponibili ad essere presenti durante la giornata sulla bene confiscato.

ATTIVITA' 3 : 'Web radio anch'io'

Avviamento alle tecniche della comunicazione radiofonica attraverso l'utilizzo di una WEB RADIO, dedicata soprattutto a quegli studenti che hanno maggiori difficoltà espressive e comunicative.

? Creazione di un programma radiofonico: studio delle tecniche radiofoniche.

? Elaborazione di contenuti per ricercare, riflettere, ragionare sui temi della legalità e della responsabilità (sia in termini generali che riferiti al nostro territorio o al limite dello stesso contesto scolastico...).

? Report giornalistico e/ o dibattito sul Modulo di Educazione alla Legalità a cui stanno partecipando.

Modalità didattiche previste:

4 incontri di due ore per 2 gruppi di max 4 studenti Tot 8 studenti/16 h

Il restante gruppo sarà impegnato nella creazione testi, ricerca documenti , creazione di testi condivisi su argomenti e questioni che hanno a che fare con la legalità e la responsabilità (sia in termini generali che riferiti al nostro territorio o al limite allo stesso contesto scolastico...).

Data inizio prevista	01/04/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Educazione alla legalità
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L



Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 16 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 9 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dalla parte giusta: la Legalità e il noi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 20169)
Importo totale richiesto	€ 33.892,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	Delibera n.2 Verbale n.2
Data Delibera collegio docenti	26/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	Delibera n.24 Verbale n.3
Data Delibera consiglio d'istituto	26/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 10:15:58

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Con Mazza e Racchetta</u>	€ 6.482,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Arrampichiamo?</u>	€ 6.482,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>Enjoy Comix</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Giochiamo con le parole</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla legalità: <u>Dalla parte giusta: la Legalità e il noi</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Oggi a scuola per andare oltre"	€ 33.892,00	
	TOTALE PIANO	€ 33.892,00	€ 40.000,00