

Candidatura N. 44882

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'E.PIERALISI'
Codice meccanografico	ANIS001005
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA R. SANZIO 8
Provincia	AN
Comune	Jesi
CAP	60035
Telefono	0731213595
E-mail	ANIS001005@istruzione.it
Sito web	www.iispieralisi.gov.it
Numero alunni	581
Plessi	ANRA001026 - "S.SALVATI" ANRI00101R - "E.PIERALISI" ANRI001516 - JESI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 44882 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	C'ERA UNA VOLTA....IN GIRO PER IL MONDO	€ 7.082,00
Lingua madre	ITALIANO CHE PASSIONE	€ 7.082,00
Matematica	MATEM_ENTE	€ 7.082,00
Matematica	TANTA PRATICA E POCA TEORIA : CODING e SCRATCH	€ 7.082,00
Lingua straniera	TEAM PLAYING AND LEARNING	€ 7.082,00
Lingua straniera	LET'S CINEMA	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 42.492,00

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: INCLUDERE PER MIGLIORARE

Descrizione progetto	I contenuti di questo progetto prendono atto di: - rilevazioni dell'INVALSI che evidenziano, nell'ultimo anno, importanti carenze di apprendimento in matematica (25,2%), e italiano (41,9) ed un background familiare basso. - priorità del Piano di Miglioramento, che mirano a migliorare gli esiti nelle discipline asse linguistico- matematico e tecnico- scientifico e a potenziare le competenze chiave e di cittadinanza. Il progetto è rivolto agli studenti e studentesse del biennio che presentano difficoltà di apprendimento e/o disagi socio-culturali, punta al miglioramento delle competenze di base e all'acquisizione di competenze trasversali in situazioni di apprendimento non formale ed informale. Per migliorare le competenze di base si attiveranno sei moduli per classi eterogenee, l'attività laboratoriale si svolgerà in incontri di tre ore. Il progetto avrà una durata di due anni e prevede l'attivazione di questi moduli: -2 moduli di matematica (a.s.17/18 e a.s.18/19) per le evidenti criticità delle prove Invalsi. -1 modulo di L2 (a.s.17/18) considerata le difficoltà di apprendimento di italiano da parte degli studenti stranieri che sono circa il 40% degli iscritti - 2 moduli di inglese(a.s.17/18 e a.s.18/19) considerata l'importanza dell'apprendimento delle lingue. Il secondo modulo è in continuità al primo e quindi può essere frequentato dalla stessa platea. Entrambi i moduli mirano alla certificazione B1 -1 modulo d' italiano (a.s.18/19) per le evidenti criticità delle prove Invalsi . L'idea progettuale è innovativa perché punta a percorsi per competenze, in verticale, con nuove modalità relative a tempo e ambienti. Promuove una didattica attiva che valorizza . la creatività, l'autonomia, lo spirito d'iniziativa e la cooperazione tra pari per aiutare lo studente a diventare lui stesso "esperto" del proprio apprendere. L'interazione con il territorio favorisce, inoltre, il coinvolgimento delle famiglie che potranno usufruire di incontri per chiarimenti e delucidazioni con i referenti del progetto e di consulenza specifica per superare momenti di criticità nel rapporto con i figli. I genitori e gli studenti potranno usufruire di una piattaforma didattica in open source a cui potranno accedere, con una password personale, per condividere lo stato di avanzamento dell' attività sia in termini organizzativi che didattico/cognitivi.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto IPSIA "E. Pieralisi" di Jesi accoglie circa 535 studenti distribuiti tra la sede centrale (indirizzi: meccanica, chimica e moda) e la sede di Monte Roberto AN (agraria). Il bacino di utenza, oltre a quello cittadino, è sostanzialmente rappresentato dai paesi limitrofi per circa l'80%, con tutti i problemi relativi al trasporto.

Non tutti i nostri studenti e studentesse sono di nazionalità italiana, più del 40% proviene da paesi europei ed extraeuropei, anche di recente immigrazione: Lo scenario scolastico è pertanto diversificato per cultura, lingua, religione e l'estrazione socio-economica delle famiglie è piuttosto uniforme ed è di livello prevalentemente basso.

Il territorio presenta una realtà economico-socio-culturale diversificata, il contesto è caratterizzato da fattori che incidono fortemente sulla coesione sociale:

-la presenza di stranieri che danno vita ad una convivenza difficoltosa per problemi di comprensione verbale ed interazione causando nei più giovani un notevole disagio.

-la crisi economica che ha messo a dura prova le famiglie che, con gravi disagi economici e sociali, vivono serie situazioni di precariato.

La percentuale di disoccupazione nella zona, seppur rilevante è più bassa di quella nazionale.

In questo contesto la scuola è un punto di riferimento in quanto si rapporta con le altre agenzie educative presenti nel territorio nell'ottica di una valida cooperazione.

Obiettivi del progetto

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

In riferimento al PON 2014-2020 Per la scuola – competenze ed ambienti per l' apprendimento, gli obiettivi del progetto "INCLUDERE PER MIGORARE" saranno:

- creare connessioni tra risorse territoriali e scuola
- potenziare il senso di autostima, la fiducia in sé stessi
- migliorare le competenze sociali e relazionali
- sviluppare le competenze linguistiche e logico-matematiche
- valorizzare il sapere e il saper fare in contesti innovativi
- rafforzare la motivazione valorizzando le competenze e le potenzialità individuali
- promuovere l'acquisizione di saperi ed apprendimenti informali e non formali
- favorire la comunicazione tra pari riattivando lo scambio di emozioni, conoscenze ed esperienze
- potenziare una didattica innovativa ed inclusiva
- promuovere il trasferimento di buone pratiche
- rafforzare il senso di appartenenza alla scuola
- favorire la coesione sociale e il processo di integrazione
- potenziare l'interazione con la famiglia e il territorio.

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

La proposta progettuale tiene in considerazione i punti di forza e di debolezza, evidenziati nel rapporto di autovalutazione, e le priorità del piano di Miglioramento .

Il progetto è rivolto alla classi del biennio e per individuare i potenziali destinatari si prenderà atto:

- dei risultati dei test INVALSI per la rilevazione degli apprendimenti - degli esiti evidenziati nelle prove parallele somministrate in classe del biennio di italiano e matematica somministrate in ingresso
- dei risultati delle verifiche interperiodali e degli scrutini del primo quadrimestre
- del parere dei consigli di classe sull'aspetto socio-affettivo-ambientale

I potenziali destinatari presenteranno pertanto le seguenti caratteristiche:

- risultati insufficienti degli esiti scolastici nelle discipline di base
- condizioni socio-culturali della famiglia e carenze economico- ambientali
- carente conoscenza e padronanza della lingua italiana (L2)
- difficoltà socio-comunicative e disagio comportamentali
- mancanza di autostima e motivazione
- difficoltà di apprendimento.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Le attività laboratoriali interne alla scuola, non creeranno problemi all'apertura in quanto la scuola è aperta tutti i pomeriggi (eccetto il sabato), su delibere degli organi competenti, per lo svolgimento di:

- attività complementari e/o integrative al curriculum didattico
- attività degli organi collegiali
- seminari docenti
- incontri studenti ed attività extra-scolastiche
- corsi di formazione per il personale
- progetti finanziati FSE e/o IFTS.

Il personale di vigilanza garantisce, nel rispetto del CNL, un'efficace, puntuale e corretta gestione del servizio durante tutta la giornata sia nelle aule tradizionali che le aule laboratorio. In caso di necessità di utilizzo del sabato e/o domenica per gli eventi si farà ricorso alla flessibilità oraria.

L' IIS Pieralisi sarà in grado pertanto di garantire la realizzazione delle attività laboratoriali in orario extra-curricolare sfruttando l'apertura della scuola nel periodo scolastico sino alle ore 19.00. e nel periodo giugno/luglio dalle 8.00 alle 14.00 e metterà a disposizione degli studenti e delle studentesse, in prevalenza pendolari, gli spazi per il servizio mensa.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

L'intervento del territorio nella nostra scuola è rilevante per il rinnovamento dei laboratori, in particolare di moda e di carrozzeria, quest'ultimo unico in Italia. Al momento la scuola ha in attivo Accordi, Convezioni con: - associazioni di categoria e le aziende per alternanza scuola-lavoro, per attività di orientamento e potenziamento delle competenze professionali -Università di Urbino per attività di orientamento e tirocinio -Scuole secondarie di primo grado e secondo grado del territorio Jesino per la condivisione di progettualità, formazione, strutture, spazi e formazione -ITIS Marconi di Jesi per la condivisione di laboratori tecnologici -Centro per l'impiego di Jesi per la partecipazione congiunta ad attività di formazione, di orientamento e politiche del lavoro. Questa progettualità permetterà di dare continuità alle lettere d'intenti in cui enti locali, università, imprese, associazioni hanno manifestato la volontà di svolgere, in virtù del proprio Know how, azioni volte ad amplificare l'azione della scuola con: -messa a disposizione di servizi, risorse, strutture e documentazione per attività di ricerca/azione -condivisione di competenze -proposte inedite/innovative -partecipazione ad eventi specifici.

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.

Le metodologie innovative, capaci di attrarre l'attenzione del maggior numero di alunni, anche quelli in situazione di svantaggio, prevedono l'utilizzo di:

-percorsi didattici in grado di legare il sapere teorico al sapere pratico, basati sull'indagine e sulla creatività (formulare domande e azioni per risolvere problemi e capire fenomeni)

-spazi laboratoriali, per attività di ideazione di contenuti e promuovere la comunicazione, la cooperazione, il confronto, lo scambio e la condivisione di attività motivanti.

Nel laboratorio, lo studente assumerà un ruolo attivo e grazie al coniugare del sapere e saper fare, acquisirà conoscenze /competenze trasversali in contesti informali e non formali.

Il docente/formatore diventerà "facilitatore" dell'apprendimento e dovrà ricorrere ad un nuovo modo di fare didattica utilizzando, nei diversi contesti modulari; le seguenti metodologie innovative : Project-based learning, team work, peer education, learning by doing, role playing, problem solving, digital story telling, brain-storming, project work, e-learning.

Si prevedono incontri periodici di progetto tra i formatori per pianificare l'attività, individuare le criticità ed apportare eventuali azioni di miglioramento.

I beneficiari usufruiranno di una piattaforma digitale per la trasmissione e la condivisione di test, documenti, opinioni in modalità asincrona.

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE.

I moduli del progetto sono in coerenza con le attività extra-curricolari finalizzate all'inclusione e al potenziamento dei processi di insegnamento/apprendimento .

L' idea progettuale mira alla realizzazione di percorsi didattici che favoriranno lo sviluppo integrato di più competenze (disciplinari e trasversali)

I moduli proposti amplieranno e rafforzeranno quelli che sono parte integrante del PTOF 2016/2019 grazie ad una didattica attiva, ad una metodologia fortemente ludica e coinvolgente(citati in sezione progetti collegati della scuola)

Il progetto è in continuità con i seguenti progetti finanziati da:

-MIUR PON -Reti LAN/WLAN -Avviso Prot.n. 9035/2015 , che ha permesso a studenti e docenti di fruire di risorse digitali nella didattica in classe

-MIUR PON-Ambienti digitali 'Avviso Prot.n. 12810/2015 che ha permesso di realizzare ambienti multimediali flessibili e dinamici: spazi alternativi per l'apprendimento

-Regione Marche -Bando Scuol@ 2.0. che ha favorito ,con l'introduzione delle nuove tecnologie, un'innovazione didattico-pedagogica-

Con questi tre progetti è stato possibile ripensare a spazi per l'apprendimento flessibili, e polifunzionali, modulari e a nuove modalità di apprendimento e che necessitano di una didattica interattiva e aumentata dall'uso ICT.

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'IIS Pieralisi. attiverà i laboratori inclusivi per offrire agli studenti attività extra-curricolari motivanti con ricadute didattiche dirette ed indirette. Gli interventi permetteranno di far superare difficoltà relazionali, facilitare la socializzazione per avvicinare gli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti al lavoro cooperativo e alla condivisione di un progetto.

L'inclusività sarà promossa dall'adozione di strategie e metodologie innovative quali la peer education con l'apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo e/o in coppie, giochi di ruolo, l'apprendimento alla pari e per scoperta.

L'interazione tra il "fare" e "il saper fare" permetterà inoltre di potenziare competenze disciplinari e/o trasversali attraverso attività fattive, ed esperienze personali e i destinatari si ritroveranno nelle classi di provenienza con uno spirito di partecipazione rinnovato, adeguato all'apprendimento ed alla convivenza serena con i compagni.

La didattica attiva favorirà il miglioramento del processo di apprendimento, i destinatari potranno esprimere potenzialità, fragilità, debolezze svolgendo attività nella piena condivisione delle esperienze e lavorando sulla responsabilizzazione individuale, di gruppo e sull'aiuto reciproco.

L'inclusione sarà supportata anche da incontri individualizzati con esperti psicologi che saranno di supporto in caso di conflitti, demotivazione e difficoltà socio-relazionali.

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.

Il progetto avrà un impatto sui destinatari sia a livello formativo, per l'acquisizione e il consolidamento delle competenze di base, che a livello personale, per l'acquisizione di competenze trasversali in ambito non formale ed informale.

Gli strumenti di misurazione saranno per:

- i destinatari: questionari di gradimento per verificare l'efficacia dell'attività laboratoriale in termini di ricaduta formativa, organizzazione corsuale, metodologie e risorse utilizzate

-i formatori: griglie di rilevazione degli apprendimenti e di osservazione, da completare in itinere e a conclusione, sul livello di comportamento, sul clima d'aula e schede di valutazione per verificare il processo di apprendimento. Anche i formatori completeranno schede di gradimento per verificare il livello organizzativo e gestionale da parte della scuola.

Per monitorare il livello di apprendimento inoltre i consigli di classe di riferimento somministreranno opportune prove in fase di avvio, in itinere ed ex-post.

Gli esiti dei monitoraggi permetteranno di individuare i punti di forza e debolezza e di apportare eventuali integrazioni e/o modifiche.

A seguito della presentazione dei risultati sul sito istituzionale, la sostenibilità formativa sarà integrata dallo scambio di idee, informazioni da parte della comunità scolastica e gli stakeholders del territorio.

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).

Per dare trasparenza e visibilità al progetto all'interno e all'esterno dell'istituto si utilizzeranno diversi canali online al fine di assicurare una diffusione capillare a tutte le componenti facenti parte della realtà scolastica e territoriale. Il progetto sarà presentato agli organi collegiali, sarà pubblicato sul sito della scuola e, attraverso circolari dedicate, sul registro elettronico.

Il progetto presenterà margini di implementazione e rimodulazione da realizzare sulla base dei risultati ottenuti relativamente al progresso conseguito nell'acquisizione delle competenze.

I moduli potranno essere oggetto di replicabilità nel tempo o all'interno della stessa comunità scolastica o presso altre scuole del territorio:

- per una platea più ampia con le stesse modalità (metodologie, contenuti , risorse digitali e non)
- per studenti ma con una rimodulazione dei contenuti al fine di rafforzare e ampliare le competenze
- per studenti di livelli scolastici diversi con la stesse modalità per favorire una didattica trasversale.

La documentazione prodotta (scheda pedagogica, test specifici, ricerche, video...) farà parte dell'archivio didattico e sarà riutilizzata dai docenti/formatori in nuovi contesti e gli esiti dell'apprendimento saranno messi a confronto per confermare o non la valenza formativa del trasferimento di buone pratiche.

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.

L'attività laboratoriale si strutturerà in base agli input che arrivano dagli studenti e dagli stessi genitori che consapevoli delle difficoltà riscontrate dai figli, hanno richiesto, nelle opportune sedi, di attivare percorsi mirati al miglioramento delle competenze di base.

In itinere, gli studenti avranno un ruolo attivo nella scelta degli argomenti da affrontare e/o delle questioni da approfondire e le famiglie, nel condividere i vari percorsi intrapresi, avranno la possibilità di orientare i propri figli e partecipare, se necessario, ad incontri con esperti per problemi di genitorialità.

Inoltre nei moduli di L2 gli studenti potranno avvalersi del confronto con nonni e/o genitori intervistandoli su tendenze o stili di vita (es: professioni, tradizioni, fiabe, ricette) favorendo l'inclusione e la co-partecipazione attiva tra soggetti di diverse generazioni.

I genitori e i gli studenti potranno inoltre seguire le attività in un ambiente virtuale (piattaforma in open source) a cui potranno accedere con un account per commentare o porre domande. condividere lo stato di avanzamento dell'attività sia in termini organizzativi che didattico/cognitivi.

La piattaforma confermerà il passaggio alla scuola 2.0 e creerà interesse, e coinvolgimento in quanto gli studenti potranno monitorare l'attività e verificare i loro progressi con i badges (riconoscimenti virtuali)

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
Meccanismo e Croce di Malta	pag.43	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Moda in pinacoteca	pag.44	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Olimpiadi di italiano	pag.46	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Partecipazioni a gare nazionali	Pag. 54	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Potenziamento lingua inglese	pag.54	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Quotidie	Pag.41	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Ragazzi all'opera	pag.49	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Riduttore epicicloidale	Pag. 53	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Scuola 2.0	pag.53	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.pdf
Segni di civiltà	Pag.46	http://www.iispieralisi.gov.it/images/Istituto/PTOF-2016-17.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
Le risorse coinvolte nel modulo MATEM_ENTE saranno individuate con appositi bandi di selezione ad evidenza pubblica e riguarderanno i diversi profili professionali funzionali al modulo.		un esperto asse logico-matematico - informatico, un Tutor d' Aula/un docente interno una figura aggiuntiva, con competenze specifiche, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale che di gruppo				

Le risorse coinvolte nel modulo ITALIANO CHE PASSIONE saranno individuate con appositi bandi di selezione ad evidenza pubblica e riguarderanno i diversi profili professionali funzionali al modulo.		Un esperto asse letterario-linguistico Un tutor d'aula/docente interno Una figura aggiuntiva, con competenze specifiche, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo				
Le risorse coinvolte nel modulo C'ERA UNA VOLTA ...IN GIRO PER IL MONDO saranno individuate con appositi bandi di selezione ad evidenza pubblica e riguarderanno i diversi profili professionali funzionali al modulo.		Un esperto di L2 asse linguistico-letterario Un tutor d'aula/docente interno Una figura aggiuntiva, con competenze specifiche, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo				
Le risorse coinvolte nel modulo TEAM PLAYING AND LEARNING saranno individuate con appositi bandi di selezione ad evidenza pubblica e riguarderanno i diversi profili professionali funzionali al modulo.		Un esperto Madrelingua di Lingua Inglese Un tutor d' Aula/docente interno Una figura aggiuntiva, con competenze specifiche, di supporto ai bisogni degli studenti sia a livello individuale che di gruppo				
Le risorse coinvolte nel modulo a titolo oneroso, nel modulo TEAM LET'S CINEMA saranno individuate con appositi bandi di selezione ad evidenza pubblica e riguarderanno i diversi profili professionali funzionali al modulo.		Un esperto Madrelingua di Lingua Inglese Un tutor d' aula/docente interno Una figura aggiuntiva, con competenze specifiche, con funzione di supporto ai bisogni degli studenti				
La società MED COMPUTER ha contribuito all'idea progettuale, alla condivisione delle competenze e metterà a disposizione degli allievi la documentazione di riferimento per attività di ricerca/azione e sarà di sostegno nell' organizzazione di visite a strutture e partecipazione ad eventi specifici.	1	MED Computer S.R.L.	Dichiarazione di intenti	3224	26/04/2017	Sì
Le risorse coinvolte nel modulo TANTA PRATICA E POCA TEORIA : CODING e SCRATCH saranno individuate con appositi bandi di selezione ad evidenza pubblica e riguarderanno i diversi profili professionali funzionali al modulo.		1 esperto area logico-matematica-informatica 1 tutor d'aula/docente interno 1 figura aggiuntiva, con competenze specifiche, di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo.				

La società TECHINFORM a contribuito all'idea progettuale, alla condivisione delle competenze e metterà a disposizione degli allievi la documentazione di riferimento per attività di ricerca/azione e sarà di sostegno nell' organizzazione di visite a strutture e partecipazione ad eventi specifici.	1	TECHINFORM di M. Orsetti	Dichiarazione di intenti	3602	11/05/2017	Sì
Il Comune di Jesi evidenzia l' impegno,in virtù della propria funzione e competenza, a svolgere attività volte ad amplificare l'azione della scuola e a mettere a disposizione strutture e servizi.	1	COMUNE DI JESI	Dichiarazione di intenti	3111	20/04/2017	Sì
La Società AEA (Loccioni) contribuirà con il suo know how alla progettazione esecutiva e alla condivisione di competenze.Metterà a disposizione degli allievi la documentazione di riferimento per attività di ricerca/azione e sarà di sostegno nell'organizzazione di visite a strutture e partecipazione ad eventi specifici.	1	Loccioni srl	Dichiarazione di intenti	3482	08/05/2017	Sì
l'Unicam evidenzia l' impegno,in virtù della propria funzione e competenza, a condividere le competenze e a svolgere attività volte ad amplificare l'azione della scuola e a mettere a disposizione strutture e servizi.	1	Università degli Studi di Camerino	Dichiarazione di intenti	3562	10/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Condivisione di buone pratiche a livello didattico-metodologico, strutture e risorse digitali	ANTD05000G P. CUPPARI	3576	11/05/2017	Sì
Accordo di rete tra le scuole secondarie di primo e secondo grado di Jesi per condividere la realizzazione di progetti di comune interesse.	ANIS001005 'E.PIERALISI' ANIS02100A GALILEO GALILEI ANTF03000L GUGLIELMO MARCONI ANIC830001 I.C. 'FEDERICO II' JESI ANIC82900R JESI 'CARLO URBANI' ANIC83900B JESI 'LORENZO LOTTO' ANIC84000G JESI 'SAN FRANCESCO' ANPS040005 LS LEONARDO DA VINCI ANTD05000G P. CUPPARI ANPC060007 VITTORIO EMANUELE II	3157	21/04/2017	Sì

Accordo di rete tra le scuole secondarie di secondo grado di Jesi per condividere la progettazione, gli spazi, la formazione.	ANIS001005 'E.PIERALISI' ANIS02100A GALILEO GALILEI ANTF03000L GUGLIELMO MARCONI ANPS040005 LS LEONARDO DA VINCI ANTD05000G P. CUPPARI ANPC060007 VITTORIO EMANUELE II	3225	26/04/2017	Sì
---	---	------	------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
C'ERA UNA VOLTA....IN GIRO PER IL MONDO	€ 7.082,00
ITALIANO CHE PASSIONE	€ 7.082,00
MATEM_ENTE	€ 7.082,00
TANTA PRATICA E POCA TEORIA : CODING e SCRATCH	€ 7.082,00
TEAM PLAYING AND LEARNING	€ 7.082,00
LET'S CINEMA	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 42.492,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: C'ERA UNA VOLTA....IN GIRO PER IL MONDO

Dettagli modulo

TITOLO modulo	C'ERA UNA VOLTA....IN GIRO PER IL MONDO
Descrizione modulo	DESTINATARI: 20 max 30 studenti biennio IPSIA/IPSAA DURATA. 30 ore (3 ore x10 settimane) in orario extra-scolastico pomeridiane da gennaio - luglio 2018 RISORSE UMANE: un esperto asse linguistico-letterario, un tutor/docente interno ed una figura aggiuntiva che sarà un docente di italiano con funzione di supporto ai bisogni degli studenti. RISORSE TECNICHE E MATERIALI: Lim, PC, software vari, supporti cartacei. INTERDISCIPLINARIETA': Italiano, Informatica , storia, geografia, scienze, matematica. METODOLOGIA: brainstorming, team work, peer education, role playing, problem solving, learning by doing e problem based learning

OBIETTIVI

- Promuovere e rafforzare azioni volte all'integrazione e all'inclusione scolastica e sociale
- Rafforzare il senso di appartenenza alla scuola e alla comunità allargata in modo particolare per gli studenti di nazionalità non italiana
- Stimolare la motivazione allo studio
- Potenziare l'acquisizione di competenze trasversali .
- Acquisire crescente fiducia nelle proprie possibilità
- Aumentare la conoscenza e la padronanza della lingua italiana
- Colmare lacune preesistenti
- Migliorare il processo di apprendimento
- Accrescere la capacità di comunicazione efficace e consapevole
- Far crescere il benessere socio-relazionale

ATTIVITÀ LABORATORIALE

Dall'analisi del contesto territoriale e dai dati relativi alla nostra scuola che include numerosi studenti non di madrelingua italiana che provengono da contesti socio-culturali deboli e complessi, emerge il bisogno di contenere la dispersione scolastica e di favorire la motivazione alla formazione scolastica

Il progetto si articola in due sottomoduli di 15 ore ciascuno.

Il primo sottomodulo C'era una volta si sviluppa in sei incontri da due ore e un incontro finale di tre ore. Nel corso dei primi due incontri vengono lette fiabe italiane scelte dall'esperto che li guiderà nella comprensione dei testi. Nel corso dei due incontri successivi, gli studenti vengono chiamati a raccontare oralmente le fiabe di appartenenza al proprio paese di origine e a redigerne il testo scritto attraverso il supporto informatico. Nell'ultimo incontro i ragazzi produrranno un book illustrato delle fiabe realizzate.

Il secondo sottomodulo Mangiando per il mondo, si sviluppa in sei incontri da due ore e un incontro finale da tre ore.

Nel primo e secondo incontro l'esperto stimola i ragazzi a parlare della cucina del proprio paese e attraverso l'uso della Lim, a riconoscere spezie e ingredienti tipici del proprio paese, e assegna loro un canovaccio per l'intervista che dovranno fare alla propria mamma o nonna a casa su piatti tipici del proprio paese.

Nel terzo incontro le ricette saranno raccolte e scritte sul computer.

Nel quarto e quinto incontro gli studenti realizzeranno un ricettario bilingue conclusivo corredato da immagini e da un glossario degli ingredienti culinari impiegati.

All'ultimo incontro gareggeranno le singole ricette realizzate a casa dagli studenti con l'aiuto delle mamme straniere che verranno invitate a partecipare in qualità di giurate, insieme ai formatori coinvolti, per stabilire il piatto vincitore.

In quest'occasione verranno omaggiate del book di fiabe e di ricette realizzato dai ragazzi.

VERIFICA E VALUTAZIONE

In itinere saranno compilate griglie di osservazione e di rilevazione degli apprendimenti che permetteranno di monitorare il processo di apprendimento. Questo permetterà di verificare la valenza formativa del percorso e, se è il caso, di attivare eventuali azioni formative di miglioramento.

A conclusione, alla presenza dei genitori, della comunità scolastica e del territorio, ci sarà la consegna di:

- un attestato di partecipazione a tutti i partecipanti:
- un attestato con menzione a chi si distinguerà per impegno e partecipazione-
- un libro di ricette italiane al vincitore del miglior piatto "straniero".

Data inizio prevista 08/01/2018

Data fine prevista 13/07/2018

Tipo Modulo Italiano per stranieri

Sedi dove è previsto il modulo	ANRI001516
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: C'ERA UNA VOLTA...IN GIRO PER IL MONDO

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: ITALIANO CHE PASSIONE

Dettagli modulo

Titolo modulo	ITALIANO CHE PASSIONE
Descrizione modulo	DESTINATARI: 20 max 30 studenti biennio IPSIA/IPSAA DURATA. 30 ore (3 ore x10 settimane) in orario extra-scolastico pomeridiane da gennaio - luglio 2018 RISORSE UMANE: un esperto asse linguistico-letterario, un tutor/docente interno ed una figura aggiuntiva che sarà un docente di italiano con funzione di supporto ai bisogni degli studenti. RISORSE TECNICHE E MATERIALI: Lim, PC, software didattici, supporti cartacei. INTERDISCIPLINARIETA': Italiano, Informatica , storia, geografia, scienze, matematica. METODOLOGIA: brainstorming, team work, peer education, role playing, problem solving, learning by doing e problem based learning OBIETTIVI • Acquisire crescente fiducia in se stessi e nelle proprie possibilità • Aumentare la conoscenza e la padronanza della lingua • Colmare lacune preesistenti • Migliorare il processo di apprendimento • Sviluppare competenze di comprensione e analisi del testo

- Apprendere un metodo di studio adeguato
- Accrescere la capacità di comunicazione efficace e consapevole
- Acquisire competenze trasversali in ambienti informali e non formali
- Ricreare il piacere del testo e stimolare la lettura in modo ludico e leggero

ATTIVITÀ LABORATORIALE

Si svolgeranno una serie di attività altamente motivanti, che permetteranno allo studente di avvicinarsi al testo in un'atmosfera giocosa e rilassata.

Il modulo si articolerà in due sottomoduli da 15 ore ciascuno

Primo sottomodulo Per un pugno di brani sarà scelto il testo narrativo in base al livello di partenza del gruppo classe e saranno proposti esercizi scelti tra le seguenti modalità: comprensione orale o scritta

ricomposizione di un brano, identificare nuove parole, trovare l'errore, cruciverba, ricostruire le frasi, riorganizzare il dialogo, collegare le frasi, completare un brano, rispondere alle domande a scelta multipla, produzione orale o scritta
drammatizzazione, descrizione, commento.

I testi che potranno essere utilizzati didatticamente sono:

Italo Calvino, Se una notte d'inverno un viaggiatore

Leonardo Sciascia, A ciascuno il suo

Primo Levi, Se questo è un uomo

Secondo sottomodulo Parolando consiste nella realizzazione di quiz e giochi di memoria a livello interdisciplinare. Si sceglieranno aspetti preventivamente selezionati di discipline diverse (storia, geografia, scienze, matematica e grammatica) collegati ai contenuti dei brani scelti.

Gli studenti saranno divisi a gruppi e sosteranno esercizi di memoria attraverso la somministrazione di esercizi dedicati.

VERIFICA E VALUTAZIONE

In itinere saranno compilate griglie di osservazione e di rilevazione degli apprendimenti che permetteranno di monitorare il processo di apprendimento. Questo permetterà di verificare la valenza formativa del percorso e, se è il caso, di attivare eventuali azioni formative di miglioramento.

A conclusione, in presenza dei genitori si svolgerà una gara, le squadre si cimenteranno con quiz e giochi su aspetti lessicali morfo-sintattici degli argomenti interdisciplinari trattati. In quest'occasione, alla presenza dei genitori, della comunità scolastica e del territorio, ci sarà la consegna di:

- un attestato di partecipazione a tutti i partecipanti:
- un attestato con menzione a chi si distinguerà per impegno e partecipazione
- un OSCAR (una coppa) alla squadra che otterrà il miglior risultato

Data inizio prevista	07/01/2019
Data fine prevista	28/06/2019
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	ANRI001516
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: ITALIANO CHE PASSIONE

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: MATEM_ENTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	MATEM_ENTE
Descrizione modulo	DESTINATARI: 20 max 30 studenti biennio IPSIA/IPSA DURATA. 30 ore (3 ore x10 settimane) in orario extra-scolastico pomeridiane da gennaio - luglio 2018 RISORSE UMANE: un esperto asse logico-matematico ed informatico , un tutor/docente interno ed una figura aggiuntiva con competenze logico-matematico per rispondere ai bisogni individuali o di gruppo . RISORSE TECNICHE E MATERIALI: Lim, PC, software vari (es: EDUBUNTU e COOL MATH GAMES) e supporti cartacei. INTERDISCIPLINARIETA': Italiano, Informatica , scienze, matematica. METODOLOGIA: brainstorming, team work, peer education, problem solving, learning by doing e problem based learning OBIETTIVI • migliorare le competenze matematico-logiche e scientifiche • applicare i principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano • individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi • avviare alla progettazione di algoritmi producendo risultati visibili • favorire lo sviluppo della creatività e il grado di autonomia • utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico rappresentandole in forma grafica • analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni di tipo informatico ATTIVITÀ LABORATORIALE La didattica attiva proposta permetterà di superare l'astrattezza della disciplina mettendo in connessione la matematica con situazioni reali vicine alla quotidianità e agli interessi dei nostri studenti Si adotteranno strategie atte a motivare e coinvolgere gli allievi avvalendosi delle più

svariate tecniche per realizzare al meglio il processo di apprendimento, applicando situazioni di problem solving orientato allo sviluppo di competenze di base, disciplinari e trasversali in ambienti non formali ed informali oltre ad interventi di apprendimento cooperativo, sostegno e di approfondimento per la valorizzazione delle eccellenze. Il modulo prevede la Creazione di una Pagina di HTML ed è distinto in due fasi: prima fase consolidamento delle competenze di base della matematica (operazioni, proporzioni, percentuali, equivalenze) mediante metodologie alternative alla lezione frontale e propedeutiche alla realizzazione del prodotto finale

seconda fase costruzione di grafici , diagrammi di flusso dal punto di vista grafico e contenutistico con implementazione del ragionamento logico proposizionale la scelta di temi saranno condivisi con gli studenti e potranno essere come i seguenti:

- Ambito sportivo: studio dei punteggi, area percentuali legati a discipline sportive come: Pallavolo e pallacanestro,
- Ambito familiare: dall'album di famiglia all'albero genealogico, utilizzando strumenti dedicati e creativi
- Ambito scientifico: lettura di una cartina geografica, misurare le distanze tra due punti, utilizzando la scala della cartina
- Area professionalizzante:
 - o Carrozzeria, determinare l'area, il tempo e il costo dei materiali inerenti ad un processo di verniciatura di un'automobile.
 - o Moda: misurare l'area di un vestito e il costo del materiale ed il tempo di realizzazione
 - o Agraria: determinare l'area, il tempo e il costo dei materiali utilizzati nella lavorazione agricola
 - o laboratori: realizzazione della piantina di alcuni ambienti della scuola

Prodotto finale: pubblicazione sul sito della scuola dei grafici e diagramma realizzati in pagine HTML

VERIFICA E VALUTAZIONE

In itinere saranno compilate griglie di osservazione e di rilevazione degli apprendimenti che permetteranno di monitorare il processo di apprendimento. Questo permetterà di verificare la valenza formativa del percorso e, se è il caso, di attivare eventuali azioni formative di miglioramento.

A conclusione, alla presenza dei genitori, della comunità scolastica e del territorio, ci sarà un evento per la consegna di:

- un attestato di partecipazione a tutti i partecipanti;
- un attestato con menzione a chi si distinguerà per impegno e partecipazione-
- una pen drive per i componenti della squadra , che si saranno distinti per creatività e precisione.

Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	ANRI001516
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEM_ENTE

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: TANTA PRATICA E POCA TEORIA : CODING e SCRATCH

Dettagli modulo

Titolo modulo	TANTA PRATICA E POCA TEORIA : CODING e SCRATCH

Descrizione modulo	DESTINATARI - 20 max 30 studenti del biennio DURATA 30 ore (3 orex10 settimane) in orario extra-curriculare da novembre 2018 - maggio 2019 per un massimo di 15 settimane RISORSE 1 esperto area logico-matematica- informatica 1 tutor d'aula/docente interno figura aggiuntiva, con competenze specifiche, di supporto ai bisogni degli studenti e trasferimento di buone pratiche in diversi contesti INTERDISCIPLINARIETA' – matematica, storia, geografia, italiano, informatica, inglese RISORSE TENCHIE E MATERIALE : LIM, computer, software didattici , notebook OBIETTIVI DIDATTICI • sviluppare il ragionamento logico-matematico • promuovere la risoluzione logica dei problemi in modo creativo ed efficace, • potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e memoria • risolvere problemi più o meno complessi • stimolare l'uso del computer in modo attivo e consapevole • collaborare ad un progetto comune METODOLGIE brainstorming, team work, peer education, problem solving, learning by doing e problem based learning ATTIVITA' LABORATORIALE Si utilizzeranno software didattici interattivi che permetteranno agli studenti di essere soggetti attivi della tecnologia: Studio.code.org: Il corso è strutturato in modo progressivo e diviso per livello di difficoltà e può essere personalizzato dal docente in base ai bisogni degli studenti.. Le esercitazioni sono impostate come un gioco e potenziano un apprendimento "inconscio di concetti di matematica logica ed informatica. Ogni sezione è guidata da filmati e testi che guidano nello svolgimento di esercizi. Ogni esercizio si apre con una breve descrizione dell'obiettivo o compito richiesto. La programmazione avviene attraverso la scelta e la selezione di blocchi di comando. I personaggi devono raggiungere delle mete evitando degli ostacoli. Una volta raggiunto l'obiettivo si passa al livello successivo. Se si utilizzano più blocchi/comandi del necessario si viene sollecitati ad operare una riformulazione più sintetica. Successivamente si passerà a conoscere l'applicazione Scratch Scratch impara a programmare giochi, storie, attività musicali, attività artistiche. Mentre creano e condividono progetti gli studenti imparano concetti logico-matematici, imparano a pensare in modo più creativo, a ragionare e a lavorare collaborando e a produrre i loro lavori secondo i loro ritmi e capacità.
Data inizio prevista	19/11/2018
Data fine prevista	15/05/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	ANRI001516
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TANTA PRATICA E POCA TEORIA : CODING e SCRATCH

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: TEAM PLAYING AND LEARNING

Dettagli modulo

Titolo modulo	TEAM PLAYING AND LEARNING
Descrizione modulo	DESTINATARI: 20 max 30 studenti biennio IPSIA/IPSAA DURATA. 30 ore (3 ore x10 settimane) in orario extra-scolastico pomeridiane da gennaio - luglio 2018 TIPO DI PROGETTO: disciplinare / interdisciplinare DISCIPLINE COINVOLTE: Lingua Inglese - TIC (Informatica) - Storia - Geografia - Matematica. RISORSE UMANE: Esperto Madrelingua di Lingua Inglese , un tutor d' Aula/docente interno e una figura aggiuntiva che sarà un docente di Lingua Inglese con funzione di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo. METODOLGIE -brainstorming per promuovere curiosità e motivazione -role playing per potenziare la creatività individuale e sentirsi protagonisti nei giochi da tavolo -peer education (educazione tra pari) per favorire la socializzazione, la condivisione del risultato e di specifici stili di apprendimento -problem solving per capire il problema e trovare la soluzione -cooperative learning/team work per sviluppare l'attitudine a lavorare in gruppo e migliorare le proprie performance. in attività di ricerca/azione -learning by doing per favorire un apprendimento esperienziale, creare, interesse, entusiasmo e coinvolgimento -problem based learning per promuovere la capacità di comprendere le consegne e tradurle in una strategia risolutiva. RISORSE TECNICHE E MATERIALI: Lim - Video; DVD Laboratorio multimediale - Giochi

da tavolo

OBIETTIVI

Il progetto mira al potenziamento della lingua inglese finalizzato all'acquisizione delle competenze linguistiche liv. B1. certificazione Cambridge

La didattica favorirà la competenza comunicativa sia scritta che orale in contesti diversi, utilizzando la lingua inglese. A questo scopo verranno potenziate le quattro abilità linguistiche "Reading, Writing, Listening, Speaking" attraverso attività ludiche in team-work.

Gli studenti saranno incoraggiati ad essere creativi, partecipi e ad utilizzare esclusivamente la lingua straniera divertendosi.

ATTIVITA' LABORATORIALE:

Il modulo vuole incidere positivamente sul processo insegnamento-apprendimento nella didattica della lingua straniera e favorire l'acquisizione di competenze linguistiche anche in contesti informali e non formali nel rispetto dei diversi stili di apprendimento.

L'attività si concentrerà soprattutto sull'area affettiva-relazionale degli alunni in quanto il team work, su cui si basa, invita alla collaborazione e alla condivisione di obiettivi, facilita l'integrazione e l'inclusione, contribuendo a cancellare segnali di disagio o, addirittura, di bullismo tra gli alunni e ad instaurare rapporti interpersonali di reciproca fiducia.

A ciò va aggiunta la considerazione che il gioco stimola negli alunni la curiosità, la voglia di partecipare e mettersi in gioco e lo spirito di iniziativa.

Ogni attività durerà dalle 2 alle 3 ore e nella fase dei giochi e della caccia al tesoro e lo spirito competitivo sarà mantenuto nei limiti di un corretto e leale confronto, teso più all'affermazione delle capacità che al superamento di quelle dei compagni

Si svolgerà una didattica attiva e coinvolgente con lezioni interattive ed esercizi pratici con il sussidio di:

- giochi da Tavolo (Monopoli, Bingo, Memory, Battaglia Navale, Rompicapo/Puzzles, Dama/Scacchi) - Parole Crociate/ Picture Crossword/Picture Story
- fotografie (utilizzate per scene-setting, revisione grammaticale, rinforzo vocabolario e potenziamento dell'attività di speaking)

Le tematiche evidenziate dai giochi permetteranno un'interazione con argomenti interdisciplinari che saranno oggetto di discussione e confronto.

FINAL UPSHOT BY STORYTELLING:

Il progetto prevede un'attività finale con gruppi da quattro di "Treasure Hunt" (Caccia al Tesoro) su aspetti disciplinari ed interdisciplinari trattati durante l'attività.

VERIFICA E VALUTAZIONE

In itinere saranno compilate griglie di osservazione e di rilevazione degli apprendimenti che permetteranno di monitorare il processo di apprendimento. Questo permetterà di verificare la valenza formativa del percorso e, se è il caso, di attivare eventuali azioni formative di miglioramento.

A conclusione, alla presenza dei genitori, della comunità scolastica e del territorio, ci sarà un evento per la consegna di:

- un attestato di partecipazione a tutti i partecipanti:
- un attestato con menzione a chi si distinguerà per impegno e partecipazione
- un certificato Cambridge PET B1 per i componenti della squadra, che si saranno distinti nell'interpretazione..

La competizione finale ed alcuni momenti dello svolgimento del progetto verranno filmati così da avere uno "Storytelling" dell'attività.

Data inizio prevista

15/01/2018

Data fine prevista

29/06/2018

Tipo Modulo

Lingua straniera

Sedi dove è previsto il modulo	ANRI001516
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TEAM PLAYING AND LEARNING

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua straniera
Titolo: LET'S CINEMA

Dettagli modulo

Titolo modulo	
LET'S CINEMA	

Descrizione modulo	DESTINATARI: 20 max 30 studenti biennio IPSIA/IPSAA DURATA. 30 ore (3 ore x10 settimane) in orario extra-scolastico pomeridiane da gennaio - luglio 2019 TIPO DI PROGETTO: disciplinare / interdisciplinare DISCIPLINE COINVOLTE: Lingua Inglese - TIC (Informatica) - Storia - Geografia RISORSE UMANE: Esperto Madrelingua di Lingua Inglese un tutor d' aula/docente interno e una figura aggiuntiva che sarà un docente di Lingua Inglese con funzione di supporto ai bisogni degli studenti a livello individuale e di gruppo. METODOLGIE - brainstorming per promuovere curiosità e motivazione - role playing per potenziare la creatività individuale e sentirsi protagonisti - peer education (educazione tra pari) per favorire la socializzazione, la condivisione del risultato e di specifici stili di apprendimento - problem solving per capire il problema e trovare la soluzione - cooperative learning/team work per sviluppare l'attitudine a lavorare in gruppo e migliorare le proprie performance. in attività di ricerca/azione - learning by doing per favorire un apprendimento esperienziale, creare, interesse, entusiasmo e coinvolgimento - problem based learning per promuovere la capacità di comprendere le consegne e tradurle in una strategia risolutiva. RISORSE TECNICHE E MATERIALI: Lim , Video, DVD Film, Laboratorio multimediale, siti di riferimento . OBIETTIVI - far acquisire le competenze d'inglese liv B1 certificazione Cambridge. - potenziare le quattro abilità linguistiche "Reading, Writing, Listening, Speaking". - acquisire le competenze trasversali in ambienti informali e non formali. - migliorare e promuovere l'utilizzo corretto della pronuncia e dell'intonazione nella produzione orale. - promuovere con il team-work i rapporti interpersonali tra gli studenti. ATTIVITA' LABORATORIALE: Si prevede la visione di max due film e un attività laboratoriale ludica e coinvolgente con lezioni interattive che dureranno dalle 2 alle 3 ore. La classe sarà divisa in 4 gruppi per favorire il lavoro cooperativo e il confronto. Gli studenti saranno protagonisti del loro sapere e considerata la necessità di comprendere e memorizzare, saranno chiamati ad interpretare le scene assegnate al gruppo. In questo modo l'intelletto sarà continuamente sollecitato così come la psicomotricità poiché ogni scena sarà interpretata con l'aiuto di un opportuno linguaggio corporale (mimica ed espressioni facciali) Il modulo inciderà positivamente sul processo insegnamento-apprendimento della lingua inglese e, nel rispetto dei diversi stili di apprendimento, favorirà l'acquisizione di competenze linguistiche e trasversali anche in contesti informali e non formali. Prima parte (15 ore) FILM Inizialmente si farà un lavoro di pre-teaching del vocabolario e di alcune espressioni idiomatiche presenti nel film previsto dal programma, utilizzando anche il brain-storming e la discussione di gruppo. Seconda parte (15 ore): DAMMATIZZAZIONE La seconda parte del modulo prevede invece la messa in scena di alcuni spezzoni dei film visti durante la prima parte del modulo. Gli studenti avranno il compito di scegliere gli
----------------------------------	---

	spezzoni, dividersi le parti, recitare ed effettuare le riprese. La visione del film in lingua originale con sottotitoli in lingua inglese svilupperà: - le abilità di reading e listening. con associazione di parole e pronuncia - le abilità di speaking e di writing con la sequenza mirata di dialoghi ed espressioni idiomatiche (supportata da espressioni corporee e facciali) ed esercizi di comprensione e produzione scritta per memorizzare e potenziare aspetti lessicali e morfosintattici. L'attività si concentrerà soprattutto sull'area affettiva-relazionale degli alunni in quanto il team work, su cui si basa, invita alla collaborazione e alla condivisione di obiettivi, facilita l'integrazione e l'inclusione, contribuirà a cancellare anche i segnali di disagio o, addirittura, di bullismo tra gli alunni e ad instaurare rapporti interpersonali di reciproca fiducia. La visione del film stimolerà la curiosità, la voglia di vedere, di scoprire, di mettersi in gioco e, in particolare, l'attività di role play sarà determinante nel processo di comunicazione, di socializzazione e memorizzazione di aspetti socio culturali inglesi Durante l'attività, considerato la specificità degli argomenti trattati nei diversi film,. ci saranno collegamenti a contenuti interdisciplinari, che saranno oggetto di discussione e confronto. FINAL UPSHOT BY STORYTELLING: Il progetto prevederà un'attività finale a squadre che dovranno interpretare alcune scene dei film. L'esperto, i tutor e la figura aggiuntiva premieranno il gruppo più capace. Il tutto sarà filmato così da avere uno "Storytelling" dell'attività. che sarà pubblicata sul sito. VERIFICA E VALUTAZIONE In itinere saranno compilate griglie di osservazione e di rilevazione degli apprendimenti che permetteranno di monitorare il processo di apprendimento. Questo permetterà di verificare la valenza formativa del percorso e, se è il caso, di attivare eventuali azioni formative di miglioramento. A conclusione, alla presenza dei genitori, della comunità scolastica e del territorio, ci sarà un evento per la consegna di: - un attestato di partecipazione a tutti i partecipanti: - un attestato con menzione a chi si distinguerà per impegno e partecipazione- - un OSCAR per i componenti della squadra , che si saranno distinti nell'interpretazione.. Esempi di film suggeriti per scopi didattici. HARRY POTTER'S SAGA BEAUTY AND THE BEAST SISTER ACT
Data inizio prevista	07/01/2019
Data fine prevista	05/07/2019
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	ANRI001516
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LET'S CINEMA



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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
INCLUDERE PER MIGLIORARE	€ 42.492,00
TOTALE PROGETTO	€ 42.492,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 44882)
Importo totale richiesto	€ 42.492,00
Num. Delibera collegio docenti	3747
Data Delibera collegio docenti	21/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	3567
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 13:48:32
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>C'ERA UNA VOLTA....IN GIRO PER IL MONDO</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>ITALIANO CHE PASSIONE</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEM_ENTE</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>TANTA PRATICA E POCA TEORIA : CODING e SCRATCH</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>TEAM PLAYING AND LEARNING</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>LET'S CINEMA</u>	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "INCLUDERE PER MIGLIORARE"	€ 42.492,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 42.492,00	

