



Candidatura N. 23519 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

| | |
|------------------------------|---|
| Denominazione | U. POMILIO CHIETI |
| Codice meccanografico | CHIS01600D |
| Tipo istituto | ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE |
| Indirizzo | VIA COLONNETTA 124 |
| Provincia | CH |
| Comune | Chieti |
| CAP | 66100 |
| Telefono | 0871560563 |
| E-mail | CHIS01600D@istruzione.it |
| Sito web | www.iispomiliochieti.gov.it |
| Numero alunni | 577 |
| Plessi | CHRI016015 - U. POMILIO CHIETI CHTF016012 - ISTITUTO TECNO INDUSTRIALE 'U. POMILIO' |



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 23519 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 | BALLO, CHE PASSIONE!... | € 6.482,00 |
| Educazione motoria; sport; gioco didattico | "ORIENTA...MENTE" (Orienteering) | € 7.082,00 |
| Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali | 'Sapere & saper fare' | € 6.482,00 |
| Innovazione didattica e digitale | coding&robotica | € 6.482,00 |
| Potenziamento delle competenze di base | 'Racconti@mo' | € 6.482,00 |
| Potenziamento delle competenze di base | Matematica "4all" | € 6.482,00 |
| | TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 39.492,00 |



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 | OPEN SCHOOL: CRESCIAMO INSIEME |
| Descrizione progetto | <p>Il progetto "OPEN SCHOOL Cresciamo insieme" prevede l'apertura pomeridiana dei locali scolastici per la realizzazione delle attività e dei laboratori previsti nel progetto al fine di prevenire la dispersione e promuovere il successo scolastico degli studenti, rimuovere il disagio, individuare punti certi nella scuola anche attraverso la promozione di attività sportive, laboratori creativi e rafforzamento delle competenze di base e digitali nelle aule aumentate dalla tecnologia e attraverso metodologie innovative quali il coding, il pensiero computazionale,...</p> <p>Anche il modo di affrontare le problematiche che gli studenti evidenziano sarà fatto sotto forme molteplici dal punto di vista psicometrico-attitudinale, cognitivo-comportamentale, psicologico-sociale e sportello di ascolto.</p> <p>Infatti dove mancano spazi di aggregazione e famiglie in grado di supportare gli adolescenti nella ricerca del proprio progetto di vita è la "scuola" che deve, sempre e comunque, assolvere questa funzione basilare per la crescita completa dei cittadini di domani.</p> |

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'I.I.S. POMILIO è al centro dell'Area Metropolitana Chieti Pescara in crisi a causa del processo di deindustrializzazione che ha travolto tutti i processi economici abruzzesi. Essa è caratterizzata da assenza di spazi verdi, inquinamento acustico ed atmosferico, assenza di centri ricreativi, culturali e di aggregazione per cui la vivibilità è modesta e le scuole rappresentano punti di riferimento molto importanti. Tale contesto ha visto l'arrivo di nuclei familiari provenienti da paesi limitrofi, europei ed extraeuropei, ciò ha determinato un tessuto sociale disomogeneo per formazione e per sostrato culturale. Il bacino di utenza è costituito da famiglie spesso disgregate, con svantaggio socio-economico-linguistico-culturale-comportamentale-relazionale, spesso disinteressato ai problemi dei figli offrendo un apporto spesso indifferente alle iniziative intraprese. Emergono vissuti di inadeguatezza sociale e culturale, autostima negativa, sfiducia e fragilità, bisogno di attenzione e richiesta di un rapporto interpersonale esclusivo tra docente e alunno o di un rapporto in piccoli gruppi in è più facile relazionarsi e far conoscere le proprie esigenze. Spesso la forma di disagio si manifesta in classe nella forma esplicita ed eclatante di vissuto problematico, indisciplinata, ribelle; in altri casi con modalità sommerse e invisibili che comportano sofferenza interiore, assenze, silenzi e scarso coinvolgimento, con il rischio di un allontanamento dalle Istituzioni formative

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)

1. Prevenire la Dispersione Scolastica
2. Potenziare negli studenti le competenze di cittadinanza
3. Promuovere e acquisire le competenze orientative di base e le competenze chiave di cittadinanza attiva
4. Promuovere l'imprenditorialità e lo spirito di iniziativa
5. Favorire l'integrazione tra scuola e territorio
6. Promuovere il successo formativo al fine di far permanere i giovani all'interno dell'istruzione/formazione
7. Recuperare la motivazione dei soggetti a rischio attraverso la didattica laboratoriale
8. Aiutare lo studente in difficoltà ad investire su di sé favorendo il riconoscimento delle risorse personali (rafforzamento del positivo) ed individuando i modi in cui tali energie vengono disperse
9. Far acquisire competenze e capacità imprenditoriali per lo sviluppo del lavoro autonomo
10. Promuovere attività di problem solving
11. Abituare ai diversi linguaggi e alle tecniche multimediali
12. Abituare a correlare le proprie conoscenze
13. Assistere gli alunni nell'espressione dei contenuti del proprio studio nella verifica degli assunti e nella riutilizzazione delle informazioni in contesti nuovi
14. Acquisire il sentimento di integrazione e appartenenza alla realtà locale anche per alunni stranieri e/o in situazione di disagio esistenziale e/o scolastico
15. Migliorare le relazioni e l'efficacia del gruppo di lavoro attraverso attività curriculari e/o extracurriculari
16. Creare situazioni di successo scolastico in modo continuativo

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il problema della dispersione e delle ripetenze, delle interruzioni di frequenza, degli insuccessi e dell'abbandono scolastico in genere, pur essendo stato considerato da diversi punti di vista (psicologico, pedagogico, sociologico) continua a rimanere un fenomeno altamente complesso. Il bacino d'utenza di riferimento del progetto costituisce un fattore di notevole rilevanza poiché relativo a cluster di carattere fortemente eterogeneo, a cui fanno capo esigenze spiccatamente differenziate: volendo quindi stilare una carta di identità degli alunni a cui è destinato il progetto si sono individuate le seguenti tipologie: • Alunni stranieri provenienti da diverse minoranze etniche scarsamente integrati nel contesto locale • Alunni con uno status socio-economico familiare spesso deprivato • Alunni con difficoltà cognitive e socio-relazionali e con un basso rendimento scolastico • Alunni che presentano percorsi formativi irregolari • Alunni con scarsa motivazione • Alunni con uno scarso orientamento e/o un orientamento sbagliato • Alunni provenienti da altri Istituti scolastici e da altri indirizzi di studio • Alunni che non hanno luoghi di aggregazione • alunni e genitori dialettofoni e di lingua L1 dei paesi di origine • alunni che vivono disagi familiari con uno o entrambi i genitori disoccupati • alunni affidati a tutori legali, figure non genitoriali • alunni ripetenti che abbandonano la scuola per aver superato l'età dell'obbligo.

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)

Per i ragazzi a rischio dispersione si individueranno 5 approcci: • Approccio psicometrico-attitudinale attraverso cui si misureranno le attitudini e gli atteggiamenti correlati al rendimento lavorativo. L'obiettivo di questa metodologia è di individuare una sinergia tra le attitudini dell'individuo e i requisiti professionali richiesti • Approccio cognitivo-comportamentale che porrà l'attenzione sul processo decisionale che porterà alle scelte di vita • Approccio "supportivo-educativo" in cui l'elemento principale sarà il sostegno psicologico che i docenti e gli operatori offriranno agli studenti per migliorare l'autostima, al fine di favorire il passaggio da posizioni passive e subordinate a posizioni autonome e dinamiche. • Approccio psicologico-sociale in cui prevarrà l'aspetto psicologico in cui l'elemento centrale ruoterà intorno al significato che gli studenti sviluppino rispetto ai ruoli sociali da raggiungere, alle aspettative, alle norme e ai valori della società • Approccio di rete caratterizzato dalla dimensione sistemica degli interventi che permetterà di considerare i fenomeni nelle loro connessioni. Alla base dell'azione vi sarà una condivisione di esperienze e competenze da parte degli operatori coinvolti che si porranno come punto di forza nella realtà territoriale

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La Scuola è, nella società, il luogo di ricerca e sperimentazione per eccellenza. In questa visione vi è l'idea di trasformare gli istituti coinvolti nel progetto in veri e propri "poli civici", intesi come avamposti delle istituzioni nel territorio insieme agli stessi cittadini. In risposta a questo assunto la nuova scuola dovrà essere una "scuola aperta" al territorio in una condivisione e coprogettazione di attività e di gestione degli spazi. Sarà, pertanto,, garantita l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico per consentire l'uso di palestre, aule, biblioteche, laboratori con l'assistenza di insegnanti e di esperti nei vari settori, disponibili per le attività progettuali e laboratoriali. Il dirigente scolastico si farà carico dei vari aspetti organizzativi, soprattutto quelli inerenti il coinvolgimento del personale per promuovere il potenziamento delle competenze di base in italiano e matematica , la possibilità di sviluppare i moduli di educazione motoria e del laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali. Al fine di promuovere l'imprenditorialità e lo spirito di iniziativa, l'edificio scolastico sarà a disposizione delle esigenze della comunità, anche nei giorni di vacanza e nel pomeriggio

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)

Durante l'apertura dell'Istituto oltre l'orario scolastico curriculare, saranno programmate attività allo scopo di rafforzare lo star bene a scuola e promuovere il benessere degli studenti con la funzione di centro di promozione culturale, sociale e civile del territorio, svolgendo attività laboratoriali e progettuali attraverso

- Elaborazione di situazioni di problem solving
- Ricerca di compiti adeguati alle esigenze dei ragazzi ed alle risorse della classe
- Problematizzazione di argomenti esterni alla vita scolastica, di tipo tecnologico, socio-economico, politico, storico, anche riguardanti il mondo dello spettacolo e dello sport
- Lavori di gruppo in cui l'allievo sarà inserito in un ruolo direttivo , cooperativo o organizzativo
- Laboratori di recupero nelle discipline linguistiche
- Laboratori di recupero nelle discipline matematiche
- Laboratori creativi e artigianali
- Riorganizzazione dei dati e delle informazioni raccolte in schemi, tabelle, quadri riassuntivi
- Simulazioni
- Scelta dei contenuti aderenti agli interessi ed ai bisogni reali del singolo
- Strutturazione di attività di cooperative learning
- Stimolo dell'alunno ad affrontare l'analisi di un problema in modo autonomo
- Attività sportive di carattere agonistico e non



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le priorità indicate nel PTOF riguardano i risultati scolastici e, in particolare, l'aumento del successo degli esiti scolastici nel biennio e lo sviluppo delle competenze trasversali : comunicazione in madrelingua e straniera, iniziativa e imprenditorialità e competenze sociali e civiche

Le aree di processo individuate sono :

Ambiente di apprendimento con l'introduzione di metodologie innovative: didattica laboratoriale, classe2.0, flipped classroom, codek, digital storytelling;

Inclusione e differenziazione con l'elaborazione di progetti di inclusione efficaci e significativi volti alla realizzazione del futuro "progetto di vita" degli studenti.

I moduli presentati rispondono alle priorità e alle aree di processo individuate nel PTOF e sono significativi per ridurre le criticità presenti nella scuola, al fine di rispondere pienamente alle priorità di Europa 2020 relativamente alla crescita inclusiva dei giovani e, in particolare, delle sempre più numerose fasce a rischio

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)

Il progetto sarà realizzato con il contributo dell'Istituto di Istruzione Superiore "Luigi di Savoia" di Chieti, istituto che, presentando al suo interno l'indirizzo informatico, ha acquisito nel corso degli anni specifiche competenze nel campo delle innovazioni digitali. L'Istituto "L. di Savoia" potrà, inoltre, supportare la realizzazione del progetto anche grazie alla presenza di docenti formati e formatori del Piano Nazionale Scuola Digitale. Il progetto sarà attuato anche grazie all'apporto del C.I.P. Regionale Abruzzo (Comitato Italiano Paralimpico) e dell'Associazione Sportiva Dilettantistica e di Promozione Sociale DEA che forniranno supporto tecnico per la realizzazione di iniziative che favoriscono l'inclusione sociale e la diffusione di buone pratiche legate alla valorizzazione dell'educazione motoria, fisica e sportiva, con particolare riguardo all'inclusione degli studenti diversamente abili e/o svantaggiati



Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Uno degli elementi innovativi del progetto riguarda la costruzione di azioni verticali, in quanto il disagio ambientale-familiare-scolastico, causa primaria della dispersione, nasce precocemente e si consolida progressivamente negli anni successivi. La verticalizzazione delle azioni consentirà ai docenti e alle altre figure coinvolte di sperimentare strumenti e strategie di accoglienza-orientamento-sostegno che, una volta prototipizzate, potranno essere definitivamente adottate dall'Istituto verso gli studenti più a rischio. Altri elementi qualificanti del progetto sul piano dell'innovazione didattica sono: - Costruzione di banche dati interne su cui sperimentare metodologie di analisi integrata del fenomeno della dispersione scolastica e del rischio abbandono - Programmazione di percorsi strutturati secondo la metodologia della Didattica Breve ossia l'insieme di metodologie atte a velocizzare l'insegnamento nel rispetto del rigore scientifico, valide, in particolar modo, per le discipline scientifiche e tecnologiche. - Programmazione di percorsi strutturati secondo la metodologia della Didattica Laboratoriale - Utilizzo delle nuove tecnologie - Didattica per competenze - Didattica motivazionale - Narrazione di casi/storie - Problem Posing & Solving - Predisposizione di situazioni comunicative (scolastiche ed extrascolastiche) in grado di favorire e sostenere sia la crescita personale sia l'atteggiamento positivo di tutti gli alunni

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Gli esiti attesi riguarderanno il superamento degli svantaggi alla base degli insuccessi scolastici e il conseguimento di un buon grado di autostima, intesa come apprezzamento e/o opinione positiva di se stessi e ,di conseguenza , fiducia in se stessi e rispetto di sé. L'autostima è sicuramente la condizione necessaria per combattere le gravi forme di disagio esistenziale, l'emarginazione scolastica e molte forme di devianza giovanile. Formarsi un solido senso di autostima è fondamentale per tutti gli individui e soprattutto per gli studenti in situazioni di disagio. Una buona autostima è alla base della motivazione e dell'autonomia. Il Progetto ha come esito atteso una consistente partecipazione degli alunni per : - crescita e percezione positiva di sé ,della propria cultura e della propria storia - consapevolezza delle proprie potenzialità e risorse personali superando criticismo e limiti - successo scolastico come conseguenza della conquista di autostima e di autoefficacia - acquisizione dei valori fondamentali della persona per realizzare al meglio le proprie aspirazioni - sentimento di integrazione e appartenenza alla realtà locale anche per alunni stranieri e/o in situazione di disagio esistenziale e/o scolastico - acquisizione dei concetti di legalità, dei diritti umani e doveri della persona, quale soggetto attivo nella società di appartenenza validità di un metodo di ricerca - azione in termini di contributo alla comprensione e alla risoluzione delle problematiche legate al fenomeno della dispersione

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 |
|---|--------------------|-----------------|-------------|---|
| AREE a RISCHIO art.9 CCNL- progetto pluriennale | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |



| | | | | |
|---|----|-----------|--------------------------------|---|
| Ali D'Aquila - progetto pluriennale Progetto finalizzato alla prevenzione di disagi tipicamente giovanili come assunzione di alcol, di sostanze psicotrope, scarsa motivazione allo studio, disinteresse per le attività sociali o solidali. | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| AttiviAmo la legalità Il progetto ha come finalità il coinvolgimento degli studenti in attività che li formino e li educino alla legalità e ai valori sociali | Sì | | pag 25 Percorsi di legalità | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| CARNEVALE e MAJO in collaborazione con l'Associazione "Camminando insieme" - Progetto pluriennale Riscoperta delle tradizioni popolari dell'area teatina | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| Centro sportivo studentesco - progetto pluriennale | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| Corso di lingua inglese | Sì | | pag 24 Progetti recupero delle | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| Droni Nuove tecnologie per una didattica integrata secondo la metodologia del mentoring per favorire l'acquisizione di competenze nel campo dell'elettronica, della meccanica, della programmazione. Il progetto prevede di insegnare ai ragazzi del quarto a | Sì | | pag 24 Progetti potenziamento | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| FOCUS SCUOLA - Progetto pluriennale | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |



| | | | | |
|---|----|-----------|-------------------------------|---|
| GAIA –VIAGGIO al CENTRO della TERRA - progetto pluriennale viaggio al Centro della Terra” (formazione geologica) in collaborazione con speleologi per la scoperta degli ambienti naturali presenti nel territorio abruzzese e di educazione ambientale | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| GUIDA al CONSUMO CONSAPEVOLE - Progetto pluriennale | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| ITALIANO L2 agli STRANIERI - progetto pluriennale | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| LETTURA DEL QUOTIDIANO IN CLASSE - Progetto pluriennale | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| La didattica con un 'tocco' – PON “Per la scuola, competenze e e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 Avviso pubblico prot. n. AOODGEFID/12810 del 15/10/2015, finalizzato alla realizzazione di ambienti digitali Il progetto intende valorizzare tutte l | Sì | | pag 24 Progetti potenziamento | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| Microcontrollori: Arduino Arduino, un sistema Hardware Open Source di basso costo e grande versatilità programmabile su tutti i sistemi operativi in grado di realizzare, in maniera agevole, sperimentazioni in campo robotico. | Sì | | pag 24 Progetti potenziamento | http://www.iispomiliochieti.gov.it |



| | | | | |
|---|----|-----------|-----------------------------------|---|
| POMILIO media & pr -progetto pluriennale Creazione di un vero e proprio ufficio stampa e realizzazione di un giornale scolastico on line dell'Istituto. Conoscenza dei i principali software del settore, quali Photoshop, Premiere e Adobe After Effects | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| Robotica educativa La robotica educativa gioca un ruolo rilevante nell'aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, nel favorire l'apprendimento e- learner-centered , le abilità di problem- solving, la creatività, la curiosità e il lavoro | Sì | | pag 24 Progetti potenziamento | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| SCIENZA under 18 progetto pluriennale Progetto sull'educazione scientifica che utilizza la comunicazione pubblica della scienza prodotta a scuola la come contesto di apprendimento per gli studenti. Gli alunni interagiscono da protagonisti con il pubb | No | 2016/2017 | | http://www.iispomiliochieti.gov.it |
| Sportello didattico pomeridiano individuale | Sì | | pag 24 Progetti recupero delle | http://www.iispomiliochieti.gov.it |

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

| Oggetto della collaborazione | N. soggetti | Soggetti coinvolti | Num. Protocollo | Data Protocollo | All egato |
|------------------------------|-------------|--------------------|-----------------|-----------------|--------------|
| | | | | | |



| | | | | | |
|--|---|---|------|------------|----|
| Supporto tecnico per la realizzazione del progetto | 1 | CIP - COMITATO ITALIANO PARALIMPICO Regione Emilia Romagna | 7943 | 11/11/2016 | Si |
| Supporto Tecnico per la realizzazione del progetto | 1 | Associazione sportiva dilettantistica di promozione sociale DEA | 7942 | 11/11/2016 | Si |

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

| Modulo | Costo totale |
|----------------------------------|--------------------|
| BALLO, CHE PASSIONE!... | € 6.482,00 |
| "ORIENTA...MENTE" (Orienteering) | € 7.082,00 |
| 'Sapere & saper fare' | € 6.482,00 |
| coding&robotica | € 6.482,00 |
| 'Racconti@mo' | € 6.482,00 |
| Matematica "4all" | € 6.482,00 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 39.492,00 |

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: BALLO, CHE PASSIONE!...

Dettagli modulo

| Titolo modulo | |
|---------------|-------------------------|
| | BALLO, CHE PASSIONE!... |



| | |
|--|---|
| <p>Descrizione modulo</p> | <p>Nel nostro Istituto l'attività sportiva extrascolastica svolge un'azione trainante e rappresenta un momento di confronto e aggregazione.</p> <p>Essa coinvolge una buona percentuale di studenti stranieri, diversamente abili, ragazzi a rischio di abbandono scolastico e/o dipendenze. Un discreto numero di studenti ama svolgere la danza sportiva, come i balli caraibici o i balli da sala, che solo in pochi praticano, per scarse risorse economiche della famiglia o per assenza di scuole di formazione nei luoghi di provenienza.</p> <p>Tra gli obiettivi dell'insegnamento delle Scienze Motorie, come indicato dalle Linee guida, c'è il consolidamento di una cultura motoria e sportiva quale costume di vita, l'arricchimento della coscienza sociale attraverso la consapevolezza di sé e l'acquisizione della capacità critica nei riguardi dei linguaggi del corpo e dello sport. La danza sportiva, con le sue specialità, favorisce l'inclusione e l'integrazione attraverso l'interscambio di diversi stili e metodologie che incrementano il senso di appartenenza alla comunità scolastica. La scuola, diventa punto d'incontro e di riferimento, dove trascorrere anche il tempo libero.</p> <p>Infine, con un lavoro di gruppo, elaborare un'animazione multimediale e multidisciplinare che riassume il significato dell'esperienza svolta.</p> |
| <p>Data inizio prevista</p> | <p>20/02/2017</p> |
| <p>Data fine prevista</p> | <p>31/05/2017</p> |
| <p>Tipo Modulo</p> | <p>Educazione motoria; sport; gioco didattico</p> |
| <p>Sedi dove è previsto il modulo</p> | <p>CHRI016015</p> |
| <p>Numero destinatari</p> | <p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p> |
| <p>Numero ore</p> | <p>30</p> |
| <p>Distribuzione ore per modalità didattica</p> | <p>30 - Lezioni addizionali a un'aula di studenti</p> |
| <p>Target</p> | <p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> |
| <p>STAMPA DEFINITIVA</p> | <p>14/11/2016 13:27 Pagina 13/24</p> |



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: BALLO, CHE PASSIONE!...

| 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 | 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: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: "ORIENTA...MENTE" (Orienteering)

Dettagli modulo

| Titolo modulo | |
|---------------|----------------------------------|
| | "ORIENTA...MENTE" (Orienteering) |



| | |
|--|--|
| <p>Descrizione modulo</p> | <p>Il progetto, elaborato con il supporto del Com. It. Paralimpico e della Fed. It. Sport Orientamento, da sempre attenti al mondo scolastico, si basa su un'attività sportiva scolastica di lungo periodo e sull'apertura a un'ampia gamma di fruitori (docenti, allievi, personale ATA e genitori) Il Progetto prevede un'attività livello base per coinvolgere docenti e classi che non hanno esperienza in questa disciplina. FINALITA': 1) favorire l'inclusione degli alunni svantaggiati e l'interazione tra le parti coinvolte per sviluppare atteggiamenti di relazionalità e comunicazioni efficaci; 2) concorrere alla conoscenza e alla valorizzazione del proprio territorio; 3) preparare un percorso didattico "senza confini" verso l'integrazione geo-sociale con un'attività che crea momenti di unione, di cooperazione e di solidarietà, coinvolgendo la mente e il cuore. OPPORTUNITA': 1) alla polivalenza e l'interdisciplinarietà didattica (educazione motoria, educazione immagine, educazione ambientale, educazione alla salute, educazione stradale, geografia e studio del territorio rappresentato: storia e cultura locale); 2) interrelazioni, in quanto anche facilmente praticabile (allievi, docenti, genitori).</p> |
| <p>Data inizio prevista</p> | <p>06/02/2017</p> |
| <p>Data fine prevista</p> | <p>30/06/2017</p> |
| <p>Tipo Modulo</p> | <p>Educazione motoria; sport; gioco didattico</p> |
| <p>Sedi dove è previsto il modulo</p> | <p>CHRI016015</p> |
| <p>Numero destinatari</p> | <p>25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p> |
| <p>Numero ore</p> | <p>30</p> |
| <p>Distribuzione ore per modalità didattica</p> | <p>6 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 9 - Visite di scoperta e osservazione del territorio</p> |
| <p>Target</p> | <p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> |



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "ORIENTA...MENTE" (Orienteering)

| 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 € |
| Opzionali | 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 | | | | | 7.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: 'Sapere & saper fare'

Dettagli modulo

| Dettagli modulo | |
|----------------------|-----------------------|
| Titolo modulo | 'Sapere & saper fare' |



| | |
|--|---|
| <p>Descrizione modulo</p> | <p>Si prevede la realizzazione di laboratori di creatività, concepiti come piccole botteghe che producono anche grazie alle nuove tecnologie digitali mettendo insieme sapere e saper fare. Questo modello didattico ben si sposa con l'obiettivo formativo volto ad innovare il pensiero creativo avvicinandolo al mondo delle tecnologie, a coinvolgere gli studenti in forma attiva, a sviluppare competenze e abilità reali orientate al risultato e all'autenticità della manodopera artigianale, legata alle peculiarità territoriali manifatturiere.</p> <p>La didattica diventerà esperienza di creatività e pratica laboratoriale, esplorando percorsi tecnologici e pratiche artigianali. La visione innovativa del progetto conta sulle nuove tecnologie e su competenze, abilità e creatività realmente al servizio del docente e del discente basato sul metodo di apprendimento – learning by doing (imparare facendo). Questa nuova metodologia richiede un nuovo approccio didattico in cui l'insegnante non deve limitarsi a trasferire i saperi, ma deve diventare un coach che dà consigli mirati su come arrivare al risultato.</p> |
| <p>Data inizio prevista</p> | <p>23/01/2017</p> |
| <p>Data fine prevista</p> | <p>10/06/2017</p> |
| <p>Tipo Modulo</p> | <p>Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali</p> |
| <p>Sedi dove è previsto il modulo</p> | <p>CHRI016015</p> |
| <p>Numero destinatari</p> | <p>25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p> |
| <p>Numero ore</p> | <p>30</p> |
| <p>Distribuzione ore per modalità didattica</p> | <p>8 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 22 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo</p> |
| <p>Target</p> | <p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro</p> |



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Sapere & saper fare'

| 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 | 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: Innovazione didattica e digitale

Titolo: coding&robotica

Dettagli modulo

| Titolo modulo | |
|--------------------|---|
| coding&robotica | |
| Descrizione modulo | <p>Il modulo si propone di coniugare innovazione, apprendimento, interdisciplinarietà e inclusione attraverso attività di il coding e di robotica educativa. Il percorso promuoverà lo sviluppo di un'appropriata educazione al pensiero computazionale, ossia l'acquisizione di un metodo di ragionamento e risoluzione dei problemi che può essere applicato con successo anche al di fuori della disciplina "informatica" e di stimolare negli studenti la creatività, la capacità di comunicazione, di cooperazione e il lavoro di gruppo.</p> <p>Il Coding e la robotica educativa sono metodologie che permettono di stimolare l'apprendimento attivo e la didattica "learning by doing" ponendo gli alunni al centro del processo educativo come veri protagonisti del loro apprendimento. Le attività, che avranno un taglio prevalentemente laboratoriale, saranno caratterizzate dall'utilizzo di una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili (scratch, code.org, lego mindstorms) utili per creare percorsi didattici innovativi, fortemente motivanti e particolarmente adatti a studenti definiti "nativi digitali"</p> |



| | |
|--|--|
| Data inizio prevista | 01/02/2017 |
| Data fine prevista | 31/05/2017 |
| Tipo Modulo | Innovazione didattica e digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | CHRI016015 |
| Numero destinatari | 25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo) |
| Numero ore | 30 |
| Distribuzione ore per modalità didattica | 12 - Lezioni addizionali a un'aula di studenti 18 - 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: coding&robotica

| 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 | 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 delle competenze di base**
Titolo: **'Racconti@mo'**

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|---------------|
| Titolo modulo | 'Racconti@mo' |
|----------------------|---------------|



| | |
|--|---|
| <p>Descrizione modulo</p> | <p>Il modulo parte dalla considerazione che la comunicazione nella lingua italiana è la capacità di esprimere, interpretare e comprendere concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in vari contesti culturali e formativi ampliando il patrimonio lessicale in base alle letture e alle attività specifiche legate alla narrazione, così da comprendere e usare le parole del vocabolario di base e di realizzare scelte lessicali adeguate alla situazione comunicativa. Dalla lettura e analisi di vari testi narrativi, il modulo guida al riconoscimento e alla ricostruzione della loro struttura. Per accrescere l'interesse degli studenti alla padronanza della lingua italiana si unirà un adeguato utilizzo delle tecnologie dell'informazione anche attraverso la metodologia del Digital Storytelling implementata con il software per il coding denominato "Scratch" che favorisce la sintesi tra pensiero logico e creativo con cui realizzare storie interattive ricche di animazioni, musiche, effetti grafici e sonori. Il Coding è strumento privilegiato per lo sviluppo del pensiero computazionale, skill fondamentale che tutti dovrebbero possedere in base alle esigenze di ognuno, in un contesto altamente inclusivo.</p> |
| <p>Data inizio prevista</p> | <p>23/01/2017</p> |
| <p>Data fine prevista</p> | <p>17/06/2017</p> |
| <p>Tipo Modulo</p> | <p>Potenziamento delle competenze di base</p> |
| <p>Sedi dove è previsto il modulo</p> | <p>CHRI016015</p> |
| <p>Numero destinatari</p> | <p>25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p> |
| <p>Numero ore</p> | <p>30</p> |
| <p>Distribuzione ore per modalità didattica</p> | <p>6 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 6 - Laboratori con produzione di lavori individuali 6 - Digital storytelling strumento per avvicinare un argomento curricolare accrescendo nel frattempo le competenze trasversali, digitali e linguistiche.</p> |



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: 'Racconti@mo'

| 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 | 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 delle competenze di base

Titolo: Matematica "4all"

Dettagli modulo

| Titolo modulo | |
|---------------|-------------------|
| | Matematica "4all" |



| | |
|--|---|
| <p>Descrizione modulo</p> | <p>Questo modulo nasce dall'esigenza di potenziare alcuni argomenti significativi per il percorso futuro degli allievi in campo matematico. Per sapere la Matematica occorre possedere conoscenze teoriche e competenze, tra loro strettamente intrecciate. Gli studenti devono mirare a questo obiettivo consapevolmente in quanto hanno bisogno di apprendere le conoscenze e le abilità di base in modo stabile e significativo. La matematica, però, risulta essere tra le discipline più impopolari agli occhi degli studenti che, spesso, ne rifiutano il linguaggio in quanto ritenuto troppo formalizzato e astratto; per questo motivo a supporto della didattica tradizionale saranno utilizzate metodologie didattiche attive fortemente motivanti. Tra queste la Flipped Classroom risulta essere la più idonea in quanto permette al docente di impostare un percorso didattico dove vengono valorizzate in presenza le competenze legate all'applicazione dei concetti teorici della disciplina che rappresenta l'aspetto di maggiore debolezza dei nostri studenti ed in particolare di quelli che appartengono a categorie svantaggiate. La Flipped Classroom, inoltre, utilizzando un linguaggio multimediale, risulta essere fortemente accattivante per una platea di studenti definiti nativi digitali.</p> |
| <p>Data inizio prevista</p> | <p>06/02/2017</p> |
| <p>Data fine prevista</p> | <p>31/05/2017</p> |
| <p>Tipo Modulo</p> | <p>Potenziamento delle competenze di base</p> |
| <p>Sedi dove è previsto il modulo</p> | <p>CHRI016015</p> |
| <p>Numero destinatari</p> | <p>25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p> |
| <p>Numero ore</p> | <p>30</p> |
| <p>Distribuzione ore per modalità didattica</p> | <p>30 - Metodologia flipped classroom</p> |
| <p>Target</p> | <p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> |



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica "4all"

| 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 | 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 € |



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

| | |
|---|--|
| Avviso | 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 23519) |
| Importo totale richiesto | € 39.492,00 |
| Massimale avviso | € 40.000,00 |
| Num. Delibera collegio docenti | 44 del 07/11/2016 |
| Data Delibera collegio docenti | 11/11/2016 |
| Num. Delibera consiglio d'istituto | 7083 del 14/10/2016 |
| Data Delibera consiglio d'istituto | 19/10/2016 |
| Data e ora inoltro | 14/11/2016 13:27:01 |

Riepilogo moduli richiesti

| Sottoazione | Modulo | Importo | Massimale |
|--|---|--------------------|--------------------|
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>BALLO, CHE PASSIONE!...</u> | € 6.482,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>"ORIENTA...MENTE" (Orienteering)</u> | € 7.082,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>'Sapere & saper fare'</u> | € 6.482,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Innovazione didattica e digitale: <u>coding&robotica</u> | € 6.482,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Potenziamento delle competenze di base: <u>'Racconti@mo'</u> | € 6.482,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Potenziamento delle competenze di base: <u>Matematica "4all"</u> | € 6.482,00 | |
| | Totale Progetto "OPEN SCHOOL: CRESCIAMO INSIEME" | € 39.492,00 | |
| | TOTALE PIANO | € 39.492,00 | € 40.000,00 |