



Candidatura N. 37986

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. VIA DON STURZO BRESSO
Codice meccanografico	MIIC8GE00R
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DON STURZO 46
Provincia	MI
Comune	Bresso
CAP	20091
Telefono	0261455284
E-mail	MIIC8GE00R@istruzione.it
Sito web	WWW.ICBRESSOVIADONSTURZO.GOV.IT
Numero alunni	1077
Plessi	MIEE8GE01V - ROMANI - BRESSO I MIEE8GE02X - "KENNEDY" MIMM8GE01T - MANZONI - BRESSO



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	Aumento promozioni al successivo anno scolastico Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali 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. 37986 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	Imparare l'Italiano imparando in Italiano.	€ 5.682,00
Matematica	GIOCOLOGICANDO : LOGICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE: "INVENTARE E RISOLVERE PROBLEMI"	€ 5.682,00
Matematica	Coding e Pensiero Computazionale	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	"Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Romani'	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	"Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Kennedy "	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 28.410,00



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: INSIEME PER IMPARARE

Descrizione progetto	Il progetto si articola in tre macro moduli (Italiano per stranieri – Lingua straniera inglese per la scuola primaria- Matematica) con l'obiettivo di concorrere a sviluppare, consolidare e potenziare le competenze di base necessarie agli alunni per proseguire positivamente nel loro percorso di studi negli ordine di scuola superiore e per inserirsi, successivamente, nei contesti di vita sociale e lavorativa. Importanza si dà ai bambini di etnia differente da quella italiana e alle fasce più in difficoltà, per rafforzare le competenze di base in ambito linguistico, matematico, tecnologico e per potenziare l'inclusione e le abilità collaborative tra tutti i bambini.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il territorio di Bresso si caratterizza per la vicinanza a Milano, che costituisce il polo di riferimento per la situazione produttiva. La dimensione geografica identifica il territorio come realtà di paese, con una presenza delle istituzioni e di altre realtà associative vicino ai cittadini. Il Comune, le Associazioni sportive, culturali e religiose sono risorse presenti e disponibili a colloquiare con la scuola. Il tasso di immigrazione e le diverse condizioni di svantaggio socio-culturale ed economico presenti sul territorio, rendono prioritaria l'esigenza di accogliere i bisogni che si evidenziano ed individuare i bisogni latenti, per evitare il manifestarsi di situazioni di marginalità. Tutti questi fattori incidono sull'acquisizione delle competenze di base con significative ricadute sull'inserimento iniziale e sull'integrazione.

Obiettivi del progetto

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

Il progetto si sviluppa attraverso i macro obiettivi di inserimento, integrazione ed inclusione di bambini di etnie differenti da quella italiana e di consolidamento-potenziamento delle competenze di base a tutti i livelli e per tutti gli alunni hanno bisogno di un sostegno particolare per realizzare le loro potenzialità. L'obiettivo generale è attivare e concretizzare azioni strategiche per concorrere nel lungo termine a formare future generazioni competenti per inserirsi nei contesti socio-economici e culturali attuali secondo quanto messo in luce dal RAV del nostro Istituto.

Per la nostra Istituzione scolastica diventa prioritario, dunque, sia rafforzare le competenze di base in ambito linguistico, matematico, tecnologico sia potenziare l'inclusione e le abilità collaborative tra tutti i bambini.

I moduli attivati concorreranno a:

- Promuovere la cooperazione fra gli alunni per migliorare gli esiti formativi
- Sviluppare l'autostima degli studenti
- Dare ai soggetti svantaggiati uno slancio di crescita propria operando sulla propria motivazione
- Acquisire un comportamento responsabile, cosciente e consapevole nel contesto scolastico e nella realtà sociale
- Usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile



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

Le attività saranno rivolte a tutti gli studenti, con particolare attenzione alle famiglie e agli alunni con bisogni diversi e stranieri per i quali si ritengono di primaria importanza interventi mirati per ampliare le strategie che la scuola ha già elaborato.

I percorsi saranno rivolti a tutti coloro che vorranno potenziare competenze di base necessarie per sviluppare le "life skills" necessarie per vivere nell'attuale società caratterizzata da multi etnicità, complessità e richiesta di capacità di ragionamento logico, di lavoro in team e di uso delle nuove tecnologie per risolvere problemi e fronteggiare le diverse situazioni. I percorsi verranno attivati a scuola, in quanto "luogo" in cui si promuove l'inclusione, rendendo protagonista e partecipe ogni alunno del percorso formativo per lui programmato partendo dalle proprie potenzialità e risorse in stretta sinergia tra l'equipe educativa didattica, la famiglia e il territorio.

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.

Gli edifici scolastici dei tre plessi hanno già un'apertura prolungata, essendo la scuola primaria a tempo pieno e la scuola secondaria che hanno attivato corsi a indirizzo musicale e a tempo prolungato. Le attività proposte nel Progetto potrebbero usufruire dell'apertura della scuola oltre l'orario didattico. L'apertura e la sorveglianza durante gli incontri pomeridiani saranno garantiti dalla presenza di collaboratori scolastici. Le aule utilizzate dedicate saranno individuate all'interno dell'Istituto Comprensivo tra quelle che presentano le caratteristiche necessarie per lo svolgimento delle attività previste nei vari moduli. I progetti verranno attivati secondo specificità proprie di ciascun modulo: un pomeriggio infrasettimanale dalle ore 17.00 alle ore 18.00 o sabato mattina o le ultime due settimane di giugno e le prime due settimane di settembre.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. VIA DON STURZO BRESSO
(MIIC8GE00R)

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.*

Verranno predisposti specifici bandi per selezionare figure esperte competenti e associazioni presenti sul territorio che possano concorrere, in sinergia con l'equipe educativa, al raggiungimento degli obiettivi programmati sia a livello di contenuti sia di sviluppo e potenziamento di competenze trasversali. Particolare attenzione verrà inoltre data a selezionare risorse sul territorio che possano creare le condizioni affinché si instaurino, sviluppino e consolidino collaborazioni che possano garantire nel medio – lungo tempo l'attuazione di percorsi con risvolti positivi sulla formazione del futuro cittadino. Nell'individuazione di tali risorse verrà considerato come dato particolarmente significativo la possibilità di poter riproporre le esperienze proposte (dopo le verifiche in itinere e finali e le possibili integrazioni / miglioramenti) anche ad altri gruppi di studenti.

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.

Il carattere innovativo del progetto si deve soprattutto alla natura degli interventi attivati nei singoli moduli che si caratterizzano per un comune riferimento alla metodologia "learn through play".

Metodologie:

- Didattica Metacognitiva.
- Metodo di Studio: consiste nel far diventare gli studenti consapevoli di quali strategie possono essere adottate, individuare il proprio stile cognitivo prevalente.
- Mappe Concettuali: rientrano come risorsa didattica all'interno di uno stile di insegnamento che adotta vari mediatori e strategie. Possono scaturire da un pensiero condiviso, realizzata in gruppo.
- Apprendimento Cooperativo.
- Tutoring: sulla base dello stesso principio dell'apprendimento cooperativo c'è alla base la fiducia dell'apprendimento tra i pari.
- Utilizzo di vari mediatori didattici che aiutino e rendano più coinvolgente l'apprendimento: mediatori iconici e multimediali, giochi di simulazione.
- Attività mirate con l'utilizzo di nuove tecnologie che rende più motivante il lavoro.
- Attività di drammatizzazione in lingua inglese e nelle lingue madri al fine di favorire il recupero delle lingue d'origine e il consolidamento delle lingue straniere.
- Giochi e attività volti ad allenare il controllo degli schemi psicomotori e a sviluppare un corretto concetto di competizione.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. VIA DON STURZO BRESSO
(MIIC8GE00R)

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.

Le attività previste nel Progetto sono una espansione di progetti già previsti nel PTOF, che ha come nucleo portante, connesso al Piano di miglioramento, il successo negli esiti degli studenti. Le attività previste si concretizzano in azioni specifiche relative all'inclusione. L'apertura ulteriore della scuola permetterà, inoltre, di rivolgere queste azioni in modo più mirato ai soggetti con maggiori fragilità che necessitano di interventi dedicati al fine di aumentare il proprio livello individuale di conoscenze e competenze. Attraverso un'efficace gestione del tempo ed una didattica innovativa aperta alle esigenze di ognuno che parte da proposte stimolanti e diversificate, gli alunni raggiungeranno una maggiore consapevolezza dei propri processi di apprendimento e del proprio successo formativo. Le attività previste, rivolte ai soggetti con maggiori fragilità, si concretizzano, dunque, in azioni specifiche relative all'inclusione in tutti i suoi aspetti come continuità di quanto delineato ed attuato nel Piano di miglioramento del nostro Istituto.

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.

Le attività permettono di ampliare l'ambiente d'apprendimento e costruire un percorso comune di intervento attraverso il quale ogni ente educante specializzato, coinvolto nel progetto, possa realmente supportare l'alunno in maniera specifica riducendo le problematiche, valorizzando le risorse individuate, diminuendo le difficoltà e rispondendo ai bisogni ed alle attese degli alunni. Si cercherà di favorire un atteggiamento di serena aspettativa, di fiducia e di interesse verso la nuova esperienza scolastica atta a prevenire i disagi. Il progetto propone un intervento che possa concorrere a diversificare e sperimentare moduli didattici "alternativi" capaci di intercettare in modo trasversale bisogni di scuola e ragazzi per sostenere la crescita scolastica ed umana degli studenti, di rendere la scuola sempre più un riferimento territoriale e al territorio di beneficiare di una serie di azioni aggiuntive a beneficio dei ragazzi. Sarà adottata la metodologia del Peer tutoring con alunni che svolgeranno la funzione di facilitatori dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei e di età inferiore stimolando la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola ed agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo e abbandono scolastico.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. VIA DON STURZO BRESSO
(MIIC8GE00R)

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.

Saranno utilizzati dei test in forma di gioco per verificare il livello di apprendimento degli studenti così da poter valutare l'efficacia degli interventi del progetto. Inoltre, si valuteranno in entrata, in corso e in uscita la qualità e la quantità delle relazioni allievo-allievo e allievo-docente dentro le classi e i team attraverso strumenti standardizzati e approcci qualitativi. Infine, si valuterà in fase iniziale, intermedia e finale l'atteggiamento emotivo e cognitivo degli studenti verso l'istituzione scolastica attraverso strumenti quantitativi e qualitativi per rilevare eventuali modificazioni nelle rappresentazioni soggettive dell'istituzione scolastica. Inoltre, al termine delle attività sarà misurato negli studenti il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi creati ad hoc. Il monitoraggio scientifico delle attività consisterà nella valutazione delle implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte e dei loro effetti sui livelli di apprendimento con l'utilizzo di strumenti validati. L'impatto complessivo del progetto sarà, altresì, valutato analizzando i livelli di apprendimento scolastico degli allievi all'inizio, in itinere e alla fine del Progetto, e per considerarne la ricaduta nelle competenze.



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).

Considerata l'importanza di poter sperimentare azioni che possano essere consolidate e riproposte come buone prassi, saranno oggetto di un'attenta analisi sia la scalabilità sia la replicabilità di quanto proposto. La complessità in termini quantitativi e in termini di problematicità didattica presuppone una durata pluriennale, che dovrà essere comunque riprogettata considerando la valutazione qualitativa, quantitativa, di processo e di analisi dei bisogni evidenziati di volta in volta. Tutte le attività sperimentate saranno documentate, secondo la specificità dei moduli, e pubblicate sul sito della scuola affinché vi sia la maggior condivisione possibile con tutti gli agenti del territorio. Si cercherà comunque di attivare una molteplicità di canali che consentano agli enti istituzionali del territorio, alle associazioni ed alla popolazione di conoscere la proposta dell'Istituto.

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.

La progettazione e la pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti per l'organizzazione delle successive fasi progettuali. Attraverso informative ed incontri con i genitori degli studenti interessati, si puntualizzeranno i contenuti e gli obiettivi previsti nel progetto con la possibilità di arricchire gli stessi dopo un'attenta valutazione di eventuali spunti che potrebbero essere proposti dai genitori stessi. Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, infatti, all'inizio del progetto, saranno guidati dai docenti in un brain storming per un confronto sulle tematiche principali del progetto, sulle loro aspettative relativamente alla crescita personale ed alla collaborazione tra pari. Questo permetterà di attuare un percorso rispondente ai bisogni di tutti ed aumentare le opportunità nel successo scolastico.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

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 egato
L'amministrazione Comunale di Bresso ha dichiarato il proprio sostegno alle proposte progettuali dell'istituto comprensivo, per le attività previste nel bando 'Competenze di base'	1	Comune di Bresso	Dichiarazione di intenti	12070	26/04/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Imparare l'Italiano imparando in Italiano.	€ 5.682,00
GIOCOLOGICANDO : LOGICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE: "INVENTARE E RISOLVERE PROBLEMI"	€ 5.682,00
Coding e Pensiero Computazionale	€ 5.682,00
"Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Romani"	€ 5.682,00
"Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Kennedy "	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 28.410,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: Imparare l'Italiano imparando in Italiano.

Dettagli modulo



Titolo modulo	Imparare l'Italiano imparando in Italiano.
Descrizione modulo	<p>Realizzazione di un'accoglienza che promuova l'inserimento e l'integrazione grazie ad una continuità in verticale e orizzontale nell'attivazione delle strategie e risorse.</p> <p>Prevenzione del disagio e promozione del successo formativo tramite un progressivo sviluppo delle abilità linguistiche e una valutazione formativa.</p> <p>Laboratorio di facilitazione linguistica rivolto ad alunni stranieri della scuola primaria e secondaria di primo grado arrivati recentemente in Italia. Il laboratorio si svolgerà nelle aule già attrezzate per l'insegnamento dell'italiano con materiali utili per l'apprendimento, attività ludiche e dinamiche, giochi didattici e simulazione di situazioni reali. Una delle finalità del primo approccio è l'instaurazione di un rapporto positivo con la lingua italiana, che per i bambini diverrà lingua 'seconda', diversa cioè da quella materna, ma non 'straniera', poiché utilizzata quotidianamente.</p> <p>In particolare, si tratta di sviluppare le capacità di ascolto per discriminare e riconoscere suoni diversi da quelli usati nella lingua madre e poi riprodurli. Seguendo il percorso di apprendimento comprensione-assimilazione-produzione, si svilupperanno e consolideranno prima le abilità orali e in seguito quelle scritte.</p> <p>La valutazione avverrà attraverso criteri e griglie elaborate secondo le indicazioni del Quadro Comune Europeo per sostenere gli alunni stranieri nelle varie fasi d'alfabetizzazione secondo un vademecum d'accompagnamento.</p> <p>Al termine del percorso per ogni alunno sarà compilata una scheda di passaggio.</p>
Data inizio prevista	12/06/2017
Data fine prevista	25/05/2018
Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8GE02X
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparare l'Italiano imparando in Italiano.

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: GIOCOLOGICANDO : LOGICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE: "INVENTARE E RISOLVERE PROBLEMI"



Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCOLOGICANDO : LOGICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE: "INVENTARE E RISOLVERE PROBLEMI"
Descrizione modulo	Per migliorare la frequenza scolastica e i conseguenti esiti formativi, si propone un progetto che miri al potenziamento delle competenze logiche,(alunni 9-10 anni) fornendo nuove possibilità di analisi e revisione delle strategie utilizzate per la risoluzione dei problemi in modo creativo ed efficiente. Didattica e strumenti innovativi stimoleranno il pensiero analitico e critico e la capacità di risolvere problemi a difficoltà graduata in un contesto di cooperative-learning; la collaborazione tra pari, finalizzata alla realizzazione di un prodotto comune, contribuisce a rinnovare lo spirito di appartenenza e di coesione. Obiettivi prefissati: 1) Incentivare buone pratiche collaborative 2) Migliorare gli esiti scolastici 3) Accrescere le competenze logico-matematiche 4) Analizzare e capire codici linguistici, matematici e tecnologici specifici 5) Utilizzare le tic per imparare attraverso una pluralità di canali e accrescere le competenze digitali possedute 6) Conoscere il funzionamento di alcuni semplici software per creare messaggi linguisticamente e logicamente efficaci. La metodologia utilizzata prevede: Lezione frontale con spiegazione, Lezione dialogata, Discussione libera e guidata, Didattica laboratoriale, Cooperative Learning, Problem Setting, Problem Solving, Brainstorming, Debriefing.
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	28/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8GE01V
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCOLOGICANDO : LOGICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE: "INVENTARE E RISOLVERE PROBLEMI"

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

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Coding e Pensiero Computazionale

Dettagli modulo



Titolo modulo	Coding e Pensiero Computazionale
Descrizione modulo	<p>L'attività proposta intende promuovere l'apprendimento di un percorso guidato che permetta agli alunni (6- 8 anni) di padroneggiare sempre di più le tecniche di lettura e di invenzione del testo di un problema e come strumento per raggiungere la capacità di risolvere in modo corretto un problema aritmetico e di capire meglio cosa è necessario fare per la sua risoluzione.</p> <p>Lasciare ideare un problema, però, senza dei dati di riferimento, porta spesso ad ottenere testi banali da parte di essi; con questa attività si tende a sviluppare le capacità di costruire e comprendere testi più complessi. Questa proposta operativa oltre a soddisfare tali esigenze, offre l'opportunità di far percepire la "MATEMATICA", agli alunni, "come affascinante attività di pensiero" e non come disciplina di studio arida e noiosa.</p> <p>Avvicinando i bambini ad alcuni siti web dedicati al coding, si cercherà di far acquisire e stimolare il pensiero computazionale (coding) in un contesto di gioco, sviluppando competenze logiche e capacità di risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati, in modo creativo ed efficiente.</p>
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	25/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8GE01V
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding e Pensiero Computazionale

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: "Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Romani"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Romani"
----------------------	--



Descrizione modulo	Il modulo di Inglese per la Scuola Primaria si strutturerà con LEZIONI IN GIOCO con un'esperta madrelingua inglese (con competenze in ambito psico-pedagogico e didattico e con significativa esperienza di insegnamento con i bambini della scuola primaria) per creare attività coinvolgenti per tutti i bambini con un approccio con la lingua attraverso il dialogo, la comunicazione, l'esperienza diretta e le emozioni. L'obiettivo generale è sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti del nuovo codice linguistico e creare occasioni di esposizione alla lingua attraverso percorsi di conversazioni, che mirino a potenziare le abilità comunicative orali utilizzando metodologie basate su: story-telling, role-plays, giochi comunicativi per usare la lingua in modo spontaneo, metodo TPR ("Total Physical Response"). Destinatari dei percorsi: bambini delle classi quinte della scuola primaria che hanno già avuto modo di familiarizzare con il nuovo codice linguistico. La classe quinta è la classe di raccordo tra le scuole primaria e secondaria di I grado nella quale si hanno progetti già attuati con il madrelingua. La valutazione formativa e sommativa considererà le osservazioni delle competenze acquisite dai singoli bambini ed il confronto con le docenti di classe.
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	25/05/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8GE01V
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Romani"

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: "Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Kennedy "

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Kennedy "
----------------------	--



Descrizione modulo	Il modulo di Inglese per la Scuola Primaria si strutturerà con LEZIONI IN GIOCO con un'esperta madrelingua inglese (con competenze in ambito psico-pedagogico e didattico e con significativa esperienza di insegnamento con i bambini della scuola primaria) per creare attività coinvolgenti per tutti i bambini con un approccio con la lingua attraverso il dialogo, la comunicazione, l'esperienza diretta e le emozioni. L'obiettivo generale è sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti del nuovo codice linguistico e creare occasioni di esposizione alla lingua attraverso percorsi di conversazioni, che mirino a potenziare le abilità comunicative orali utilizzando metodologie basate su: story-telling, role-plays, giochi comunicativi per usare la lingua in modo spontaneo, metodo TPR ("Total Physical Response"). Destinatari dei percorsi: bambini delle classi quinte della scuola primaria che hanno già avuto modo di familiarizzare con il nuovo codice linguistico. La classe quinta è la classe di raccordo tra le scuole primaria e secondaria di I grado nella quale si hanno progetti già attuati con il madrelingua. La valutazione formativa e sommativa considererà le osservazioni delle competenze acquisite dai singoli bambini ed il confronto con le docenti di classe.
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	25/05/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8GE02X
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Kennedy "

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
INSIEME PER IMPARARE	€ 28.410,00
TOTALE PROGETTO	€ 28.410,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 37986)
Importo totale richiesto	€ 28.410,00
Num. Delibera collegio docenti	6
Data Delibera collegio docenti	26/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	8
Data Delibera consiglio d'istituto	26/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 12:55:18
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	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Imparare l'Italiano imparando in Italiano.</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GIOCOLOGICANDO : LOGICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE: "INVENTARE E RISOLVERE PROBLEMI!"</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Coding e Pensiero Computazionale</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>"Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Romani"</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>"Gioco-Parlo-Imparo nella scuola Kennedy "</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "INSIEME PER IMPARARE"	€ 28.410,00	€ 45.000,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. VIA DON STURZO BRESSO
(MIIC8GE00R)

	TOTALE CANDIDATURA	€ 28.410,00	
--	---------------------------	--------------------	--