



Candidatura N. 35043

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	CERRETO D'ESI 'ITALO CARLONI'
Codice meccanografico	ANIC827005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA XXIV MAGGIO
Provincia	AN
Comune	Cerreto D'esi
CAP	60043
Telefono	0732677970
E-mail	ANIC827005@istruzione.it
Sito web	www.ic-cerretodesi.gov.it
Numero alunni	429
Plessi	ANAA827012 - CERRETO D'ESI "HANSEL E GRETEL" ANEE827017 - CERRETO D'ESI - CENTRO URBANO ANMM827016 - CERRETO D'ESI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse)
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	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



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 35043 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2017/2018	€ 5.682,00
Educazione bilingue - educazione plurilingue	'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2018/2019	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO 2017/2018	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Matematica	Alleniamo..... l'intuito.	€ 5.682,00
Matematica	Scegli la prossima mossa.....	€ 5.682,00
Lingua straniera	Vi portiamo a teatro: Giulietta e Romeo	€ 5.682,00
Lingua straniera	Talenti in campo 2018-2019	€ 10.764,00
Lingua straniera	Vi portiamo a teatro: il Misanthropo	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Piccoli talenti in campo 2017-2018	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.174,00



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: LINGUAGGI IN MOVIMENTO

<p>Descrizione progetto</p>	<p>La nostra proposta progettuale risponde alle molteplici esigenze e bisogni dei bambini dai tre ai sei anni: l'espressione, l'esplorazione, la manipolazione, il movimento, la costruzione del sé, personale e relazionale. Ogni attività sarà proposta in una dimensione ludica, facilitando l'acquisizione delle competenze in modo gratificante e attraverso la valorizzazione di tutti i canali sensoriali ed espressivi, non dimenticando il contributo offerto dalle nuove tecnologie. In una realtà multiculturale come la nostra, in cui i bambini si confrontano quotidianamente con la pluralità linguistica, e in un tempo in cui la sedentarietà rischia di prendere il sopravvento su ogni altra attività, si ritiene importante favorire lo sviluppo delle potenzialità espressive, creative e comunicative riferite sia all'ambito motorio che a quello linguistico. Nello specifico il nostro progetto si svilupperà all'interno di due ambiti: l'area motoria e quella linguistico-espressiva con una prima esperienza di insegnamento della lingua inglese; filo conduttore delle diverse attività sarà la musica che costituirà un valore aggiunto e trasversale tra i diversi moduli formativi, e l'approccio ludico quale metodologia privilegiata di apprendimento e relazione.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'IC 'Italo Carloni' di Cerreto d'Esi opera in un contesto territoriale in cui sono presenti forti elementi di criticità da un punto di vista sociale e rappresenta l'unica agenzia formativa istituzionale presente sul territorio. In particolare si evidenzia quanto segue: - la scuola è frequentata dal 25,05% di alunni extracomunitari; -il background socio-familiare della maggior parte degli alunni è di livello medio-basso; - la scuola è collocata in un contesto in profonda crisi economica. -nell'Istituto è presente un rilevante numero di alunni con Bisogni Educativi Speciali, per ciascuno dei quali vengono predisposti i Piani Educativi Individualizzati e Piani Didattici Personalizzati.

A ciò si aggiunge una preoccupante situazione relativa al sempre più diffuso costume tra i bambini e i ragazzi di dedicarsi nel tempo libero a passatempi poco consoni alla loro età. La scuola si pone sul territorio come soggetto attivo al servizio dei suoi utenti per la crescita civile sociale e culturale degli studenti, che essa accoglie ed ha come sua mission la realizzazione del benessere dell'alunno, consentendogli di conoscersi, capirsi, accettarsi, star bene con se stesso, con gli altri, con l'ambiente. Ciò per garantire il successo formativo di tutti e di ciascuno.



Obiettivi del progetto

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

Gli obiettivi che si prefigge il progetto 'LINGUAGGI IN MOVIMENTO' si sviluppano su due ambiti, linguistico e motorio, con l'unico intento di favorire la maturazione del bambino. Per quanto riguarda i moduli 'LET'S PLAY IN ENGLISH', gli obiettivi sono: -SVILUPPARE LA CAPACITA' DI SOCIALIZZAZIONE, POTENZIARE LA CAPACITA DI ASCOLTO, COMPrensIONE E MEMORIZZAZIONE, SVILUPPARE LA CAPACITA D'USO DI LINGUAGGI NON VERBALI, FAVORIRE LO SVILUPPO COGNITIVO DELL'ALUNNO, STIMOLANDO I DIVERSI STILI DI APPRENDIMENTO, FAVORIRE LA MATURAZIONE SOCIO-AFFETTIVA, AIUTARLO A COMUNICARE CON GLI ALTRI MEDIANTE UNA LINGUA DIVERSA DALLA PROPRIA, MEMORIZZARE FILASTROCCH E CANZONI, INTUIRE IL SIGNIFICATO DI PAROLE TRAMITE L'AZIONE TEATRALE DEL DOCENTE. Per il modulo'INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO' si tratta di potenziare l'area motoria. Gli OBIETTIVI da perseguire saranno: -vivere il piacere del movimento, sperimentando le proprie potenzialità e i propri limiti – sviluppare la motricità, la coordinazione, l'equilibrio e la flessibilità – sapersi orientare nello spazio -favorire l'apertura alla relazione – saper rispettare le regole, i tempi e gli spazi - favorire la capacità di ascolto e concentrazione in riferimento alla consegna data -favorire lo sviluppo delle capacità linguistiche, espressive, rappresentative a partire dai vissuti corporei ed emotivi –rafforzare la fiducia in se stessi e negli altri –migliorare il controllo delle proprie emozioni e imparare a relazionarsi con quelle dei coetanei.

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

I destinatari a cui si riferiscono i moduli formativi 'LET'S PLAY IN ENGLISH' e 'INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO' sono i bambini dai tre ai cinque anni della Scuola dell'Infanzia 'Hansel e Gretel', appartenente all'Istituto Comprensivo 'Italo Carloni' di Cerreto d'Es. In un contesto sociale sempre più multiculturale si ritiene importante promuovere nei bambini una positiva attitudine verso altri popoli e culture e far conoscere l'esistenza di un codice verbale diverso da quello materno, anche in vista dell'ingresso nella sc. primaria (bambini dell'ultimo anno della sc. dell'infanzia). Si intende coinvolgere in particolar modo i bambini provenienti da un contesto socio-economico particolarmente deprivante e che dunque non avrebbero la possibilità di partecipare a iniziative e opportunità, come quella di usufruire di un esperto madre lingua per un primo approccio con la lingua inglese. Si intende inoltre programmare attività motorie coinvolgenti, emotivamente piacevoli, con metodologia di tipo ludico e cooperativo al fine di favorire la partecipazione in particolare dei bambini con difficoltà o con bisogni educativi speciali che, grazie ad attività non convenzionali,



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.

il progetto 'LINGUAGGI IN MOVIMENTO' si compone di tre moduli formativi : due di avvicinamento alla lingua inglese da svolgere per due anni scolastici consecutivi, per cui si prevede l'apertura della Scuola dell'Infanzia Hansel e Gretel oltre l'orario scolastico, in orario pomeridiano e di un modulo formativo dedicato alla motricità che si svolgerà nel periodo estivo. Per i moduli formativi 'LET'S PLAY...IN ENGLISH' da organizzare negli anni scolastici 2017/2018 e 2018/2019, si prevede di svolgerli oltre l'orario scolastico da gennaio a maggio per due pomeriggi alla settimana, dalle 16 alle 17,30, a garantire l'apertura e la chiusura della scuola ci sarà il personale ATA, già in servizio in quell'orario; per quanto riguarda il modulo formativo 'INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO' per l'anno scolastico 2017/2018, si prevede l'apertura del plesso nel mese di luglio in orario antimeridiano, con l'ausilio del personale ATA, l'eventuale personale in mobilità temporanea ed eventuali operatori del servizio civile regionale o nazionale.

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'Istituzione Scolastica rappresenta un punto di riferimento molto importante per la realtà locale, proprio per la possibilità che offre di poter connettere la scuola con le associazioni culturali del circondario. Queste, infatti, possono vivere un'esperienza condivisa in fase progettuale e si sentono coinvolti con i loro esperti in percorsi molteplici ed integrati. Tra questi l'Ente Locale sarà particolarmente attento a predisporre gli spazi utili alle varie attività da svolgere e a valorizzare il teatro cittadino, il museo, la biblioteca, i giardini pubblici, con la presenza degli alunni e dei loro genitori. La scuola, in particolare, realizza con loro un patto di corresponsabilità che vede tutte le agenzie educative protagoniste di quel meraviglioso processo di apprendimento-insegnamento che costruisce l'adulto del domani.



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 CERRETO D'ESI 'ITALO CARLONI'
(ANIC827005)

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.

La metodologia dovrà essere coinvolgente e motivante, a livello affettivo ed emotivo; la musica e il movimento del corpo costituiranno un canale privilegiato per avvicinarsi alle prime parole della nuova lingua, in quanto stimoleranno l'apprendimento, la memoria uditiva, vocale, motoria e corporea. Il progetto prediligerà sempre l'apprendimento attraverso il divertimento del bambino, l'interazione con gli altri compagni e le attività saranno volte esclusivamente alla sua crescita personale e al suo sviluppo creativo. Il metodo didattico che verrà adottato sarà prevalentemente basato sul gioco, sui roleplay, sulla musica e sulle pratiche orali e psico-motorie. Si utilizzeranno materiali scenografici, flashcards, puppets (marionette animate), ma soprattutto materiale tecnologico, come il proiettore interattivo, pc e tablet e materiale audiovisivo. Per quanto riguarda il modulo sulla motricità si privilegeranno le attività di tipo ludico, cooperativo, partendo dalla curiosità dei bambini nell'esplorare e dalle loro esigenze. Per il bambino il gioco senso-motorio e simbolico rappresenta la modalità privilegiata di espressione di sé, egli può "mettere in scena" le proprie emozioni e condividere momenti di piacere, collaborazione e condivisione. La pratica psicomotoria rappresenta uno strumento educativo globale che punta a favorire lo sviluppo della capacità di controllo e autocontrollo delle proprie emozioni anche in relazione agli altri.

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 azioni del PON-FSE.

Il progetto s'inserisce nella Mission del nostro istituto che si propone le seguenti finalità: tiene conto della centralità della persona nella sua singolarità, originalità e complessità, potenzia i saperi e le competenze degli studenti, apre la comunità scolastica al territorio, con il coinvolgimento delle istituzioni e delle realtà locali, insegna ad apprendere, ma soprattutto ad essere, valorizzando l'identità, e promuovendo l'autonomia e la crescita di ogni alunno, considerando la diversità un'opportunità per tutti per formare cittadini consapevoli. Nello specifico il progetto ha delle connessioni con altri progetti realizzati nella scuola dell'infanzia 'Hansel e Gretel': per un primo e semplice approccio alla lingua inglese nell'a.s. 2016/2017 la scuola ha organizzato un progetto chiamato 'GIVE ME FIVE' e rivolto ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia. Per quanto riguarda l'ambito motorio, oltre alle attività proposte usualmente dalle insegnanti, la scuola propone da diversi anni a tutti i bambini del plesso un progetto chiamato 'PRIMI PASSI' e condotto da un esperto ISEF.



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.

Il filo conduttore del progetto 'LINGUAGGI IN MOVIMENTO' sarà l'approccio di tipo ludico e globale, si partirà dalla curiosità dei bambini e dalla loro voglia di esplorare e scoprire, si utilizzeranno inoltre le nuove tecnologie come il proiettore interattivo e materiale audiovisivo al fine di rendere ancora più coinvolgente il progetto e per stimolare l'attenzione e la curiosità di ogni bambino, perchè ogni alunno ha un suo stile di apprendimento e vanno dunque differenziati e variati il più possibile i metodi, le strategie e gli strumenti da impiegare. Le metodologie che si intendono utilizzare sono le seguenti: *role-play*, simulazioni e drammatizzazioni, approccio cooperativo, tutoring, per imparare a collaborare al fine di raggiungere un obiettivo comune, in modo che ognuno si metta in gioco e nessuno rimanga indietro, per sviluppare le proprie potenzialità e superare le eventuali difficoltà; *Learning by doing* che prevede l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta, il fare, l'operare e le azioni; il *problem solving* che consiste nell'attivazione di processi cognitivi per analizzare, affrontare, risolvere situazioni problematiche; la didattica laboratoriale che si fonda su una metodologia che valorizza l'approccio sperimentale alla risoluzione di problemi, in cui l'alunno diventa soggetto attivo e non semplice esecutore di ordini.

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.

Trattandosi degli alunni della scuola dell'infanzia, dai tre ai sei anni, quindi molto piccoli, si farà molta attenzione alle loro esigenze e bisogni formativi ed emotivi, si organizzeranno al meglio gli spazi e i tempi, si condurranno delle osservazioni iniziali, in itinere e finali e si rileverà l'interesse e la motivazione dei bambini al fine di progettare attività calibrate sulle caratteristiche di ognuno. Si provvederà naturalmente ad informare tempestivamente i genitori della possibilità di questa proposta formativa e sull'organizzazione e strutturazione del progetto, descrivendone le fasi e programmando degli incontri per presentare gli eventuali esperti e tutor che condurranno le attività. Al termine del progetto si valuterà l'esito delle azioni intraprese, basandosi sulla partecipazione dei bambini, sulla loro soddisfazione, sul parere dei genitori e sugli effettivi progressi fatti in riferimento alla situazione di partenza.



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 CERRETO D'ESI 'ITALO CARLONI'
(ANIC827005)

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).

Al momento dell'autorizzazione della proposta progettuale gli insegnanti provvederanno ad informare la comunità scolastica e le famiglie della possibilità di realizzare attività formative aggiuntive rispetto alle normali attività curricolari, si organizzeranno incontri informativi, con le famiglie a cui si presenterà l'organizzazione e la strutturazione dei moduli formativi, si provvederà inoltre a pubblicizzare il progetto sul sito istituzionale dell'Istituto Comprensivo. Nel corso delle attività si provvederà a documentare le varie esperienze didattiche con foto e video che potranno servire, previa liberatoria dei genitori a condividere l'esperienza anche con altre istituzioni scolastiche. Per quanto riguarda i materiali utilizzati e prodotti durante il modulo di inglese potranno facilmente essere riutilizzati per ulteriori progetti dello stesso genere, eventualmente da inserire anche nelle normali attività curricolari. Anche le attività di tipo motorio potranno rappresentare delle importanti risorse per la scuola e per le insegnanti, che potranno fare riferimento alle osservazioni fatte durante le attività come un vero e proprio *screening*, per rilevare dunque difficoltà su cui lavorare durante l'anno scolastico.

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.

Coinvolgimento dei genitori: riunioni informative per presentare le attività didattico-formative e gli eventuali esperti. Coinvolgimento delle famiglie nella progettazione di alcune attività come per esempio l'organizzazione di alcune attività di esplorazione e caccia al tesoro alla scoperta del paese, i genitori e i nonni in questo caso potranno essere risorse preziose per la scoperta dei luoghi simbolo del paese e per il racconto di storie passate e tradizionali, vista la multiculturalità del contesto si potranno anche coinvolgere famiglie di diverse etnie, nella realizzazione di semplici attività laboratoriali in lingua inglese. Per quanto riguarda il coinvolgimento degli alunni, trattandosi di bambini molto piccoli non ci potrà essere un loro vero e proprio coinvolgimento nella progettazione, poichè si dovranno presentare ambienti ben attrezzati e strutturati o comunque attività precedentemente ben pianificate, sarà però molto importante partire dall'osservazione dei bambini e dal loro ascolto al fine di progettare attività relamente legate ai loro interessi e bisogni formativi.



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
PROGETTO DI INGLESE " GIVE ME FIVE"	pag. n. 30	http://ic-cerretodesi.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF_2016.2019_.pdf
Progetto di educazione motoria "Primi passi"	pag. n. 30	http://ic-cerretodesi.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF_2016.2019_.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2017/2018	€ 5.682,00
'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2018/2019	€ 5.682,00
INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO 2017/2018	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: 'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2017/2018

Dettagli modulo

Titolo modulo	'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2017/2018
---------------	-----------------------------------



Descrizione modulo	<p>Il modulo di inglese ha lo scopo di incentivare la conoscenza di un lingua, diversa da quella materna, per sviluppare la capacità di relazione, attraverso giochi linguistici, mimici, simulazione di ambienti, drammatizzazioni, canzoni ed attività motorie. Ogni lezione prevederà la simulazione di un ambiente, per il quale il bambino mostra interesse, ad esempio la fattoria, la giungla, il parco-giochi, la propria casa, l'ambiente marino, ecc. Ci sarà l'allestimento scenografico di questi ambienti e si metteranno a disposizione dei bambini oggetti utili all'acquisizione di parole in lingua inglese. Verranno fatte ascoltare canzoncine a tema e verranno proposti giochi motori. La lingua dovrà essere percepita come una sorta di una musica di sottofondo senza essere tradotta in maniera consapevole, ad esempio: in fattoria (FARM) i bambini nomineranno gli animali (PIG, COW, CHICKEN, LAMB, SHEEP), faranno il verso e ne riprodurranno l'andatura. Il metodo dovrà essere coinvolgente e motivante, a livello affettivo ed emotivo; la musica e il movimento del corpo costituiranno un canale privilegiato per avvicinarsi alle prime parole della nuova lingua, in quanto stimoleranno l'apprendimento, la memoria uditiva, vocale, motoria e corporea. Il modulo prediligerà sempre l'apprendimento attraverso il divertimento del bambino, l'interazione con gli altri compagni e l'insegnante e sarà volto esclusivamente alla sua crescita personale e al suo sviluppo creativo. Gli obiettivi didattico/formativi previsti sono: -SVILUPPARE LA CAPACITA' DI SOCIALIZZAZIONE, POTENZIARE LE CAPACITA DI ASCOLTO, DI ATTENZIONE, DI COMPRESIONE E DI MEMORIZZAZIONE, SVILUPPARE LA CAPACITA D'USO DI LINGUAGGI NON VERBALI, FAVORIRE LO SVILUPPO COGNITIVO DELL'ALUNNO, STIMOLANDO I DIVERSI STILI DI APPRENDIMENTO, AIUTARE IL BAMBINO NEL SUO PROCESSO DI MATURAZIONE SOCIO-AFFETTIVA, AIUTARE IL BAMBINO A COMUNICARE CON GLI ALTRI MEDIANTE UNA LINGUA DIVERSA DALLA PROPRIA, MEMORIZZARE FILASTROCCHE E CANZONI, INTUIRE IL SIGNIFICATO DI PAROLE TRAMITE L'AZIONE TEATRALE DEL DOCENTE. Il metodo didattico che verrà adottato sarà prevalentemente basato sul gioco, sui roleplay, sulla musica e sulle pratiche orali e psicomotoria. Si utilizzeranno materiali scenografici, flashcards, puppets (marionette animate), ma soprattutto materiale tecnologico, come il proiettore interattivo, pc e tablet e materiale audiovisivo. Con questo modulo formativo si intende stimolare la curiosità dei bambini ed abituarli a considerare e usare altri codici espressivi e di comunicazione, anche in previsione all'ingresso nella scuola primaria, si intende promuovere positive relazioni interpersonali e sviluppare un'attitudine positiva verso altri popoli e culture, compiendo un primo approccio verso la lingua inglese. Si utilizzeranno diverse modalità di verifica e valutazione, a partire dall'osservazione diretta della partecipazione alle attività e delle modalità di interazione, si potrà prevedere anche l'organizzazione di un evento finale. Si prevede di attuare il modulo formativo durante l'anno scolastico 2017/2018, con cadenza bisettimanale (due giorni la settimana per 1 e trenta al giorno, oltre l'orario scolastico).</p>
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	ANAA827012
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2017/2018

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: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: 'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2018/2019

Dettagli modulo

Titolo modulo	'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2018/2019
----------------------	-----------------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo di inglese ha lo scopo di incentivare la conoscenza di un lingua, diversa da quella materna, per sviluppare la capacità di relazione, attraverso giochi linguistici, mimici, simulazione di ambienti, drammatizzazioni, canzoni ed attività motorie. Ogni lezione prevederà la simulazione di un ambiente, per il quale il bambino mostra interesse, ad esempio la fattoria, la giungla, il parco-giochi, la propria casa, l'ambiente marino, ecc. Ci sarà l'allestimento scenografico di questi ambienti e si metteranno a disposizione dei bambini oggetti utili all'acquisizione di parole in lingua inglese. Verranno fatte ascoltare canzoncine a tema e verranno proposti giochi motori. La lingua dovrà essere percepita come una sorta di una musica di sottofondo senza essere tradotta in maniera consapevole, ad esempio: in fattoria (FARM) i bambini nomineranno gli animali (PIG, COW, CHICKEN, LAMB, SHEEP), faranno il verso e ne riprodurranno l'andatura. Il metodo dovrà essere coinvolgente e motivante, a livello affettivo ed emotivo; la musica e il movimento del corpo costituiranno un canale privilegiato per avvicinarsi alle prime parole della nuova lingua, in quanto stimoleranno l'apprendimento, la memoria uditiva, vocale, motoria e corporea. Il modulo prediligerà sempre l'apprendimento attraverso il divertimento del bambino, l'interazione con gli altri compagni e l'insegnante e sarà volto esclusivamente alla sua crescita personale e al suo sviluppo creativo. Gli obiettivi didattico/formativi previsti sono: -SVILUPPARE LA CAPACITA' DI SOCIALIZZAZIONE, POTENZIARE LE CAPACITA DI ASCOLTO, DI ATTENZIONE, DI COMPrensIONE E DI MEMORIZZAZIONE, SVILUPPARE LA CAPACITA D'USO DI LINGUAGGI NON VERBALI, FAVORIRE LO SVILUPPO COGNITIVO DELL'ALUNNO, STIMOLANDO I DIVERSI STILI DI APPRENDIMENTO, AIUTARE IL BAMBINO NEL SUO PROCESSO DI MATURAZIONE SOCIO-AFFETTIVA, AIUTARE IL BAMBINO A COMUNICARE CON GLI ALTRI MEDIANTE UNA LINGUA DIVERSA DALLA PROPRIA, MEMORIZZARE FILASTROCCHE E CANZONI, INTUIRE IL SIGNIFICATO DI PAROLE TRAMITE L'AZIONE TEATRALE DEL DOCENTE. Il metodo didattico che verrà adottato sarà prevalentemente basato sul gioco, sui roleplay, sulla musica e sulle pratiche orali e psicomotoria. Si utilizzeranno materiali scenografici, flashcards, puppets (marionette animate), ma soprattutto materiale tecnologico, come il proiettore interattivo, pc e tablet e materiale audiovisivo. Con questo modulo formativo si intende stimolare la curiosità dei bambini ed abituarli a considerare e usare altri codici espressivi e di comunicazione, anche in previsione all'ingresso nella scuola primaria, si intende promuovere positive relazioni interpersonali e sviluppare un'attitudine positiva verso altri popoli e culture, compiendo un primo approccio verso la lingua inglese. Si utilizzeranno diverse modalità di verifica e valutazione, a partire dall'osservazione diretta della partecipazione alle attività e delle modalità di interazione, si potrà prevedere anche l'organizzazione di un evento finale. Si prevede di sviluppare il modulo formativo durante l'anno scolastico 2018/2019, con cadenza bisettimanale (2 volte la settimana per 1 e trenta al giorno, oltre l'orario scolastico).</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>14/01/2019</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Educazione bilingue - educazione plurilingue</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ANAA827012</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'LET'S PLAY IN ENGLISH' 2018/2019

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



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

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO 2017/2018

Dettagli modulo

Titolo modulo	INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO 2017/2018
----------------------	---



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo "INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO" nasce dalla consapevolezza che il corpo è il nucleo dell'organizzazione psichica e sociale dell'individuo la cui crescita armonica avviene attraverso il corpo in relazione a sé e al mondo. Per il bambino il gioco senso-motorio e simbolico rappresenta la modalità privilegiata di espressione di sé. Egli può "mettere in scena" le proprie emozioni e condividere momenti di piacere, collaborazione e condivisione. La pratica psicomotoria rappresenta uno strumento educativo globale che punta ad attivare i potenziali evolutivi dei bambini utilizzando la dimensione del gruppo e la mediazione degli oggetti; inoltre favorisce lo sviluppo della capacità di controllo e autocontrollo del proprio corpo nel rispetto dell'altro anche attraverso regole condivise. All'interno del modulo saranno previste attività guidate dall'esperto e altre in cui il bambino metterà in atto strategie personali, che attraverso prove ed errori, lo porteranno ad una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie capacità; i tentativi messi in atto dal soggetto attivo permetteranno così lo sviluppo del senso logico e matematico dell'individuo. Le attività si svolgeranno in vari ambienti: NEI LOCALI SCOLASTICI, come il salone attrezzato, dove si proporranno giochi motori, giochi di coordinazione, di spazialità, percorsi con varie stazioni di abilità e piccoli ostacoli, giochi di imitazione ritmica, andature e danze. Attività di coding "unplugged" che promuovano il pensiero computazionale nella scuola dell'infanzia, attraverso l'uso di storie e la produzione di materiali specifici per programmare percorsi e incoraggiare il bambino ad essere soggetto attivo che ricerca autonomamente la soluzione ad un eventuale problema. Attività di rilassamento e concentrazione. NEL GIARDINO DELLA SCUOLA: giochi di squadra e primo approccio ad alcuni sport, consapevolezza e rispetto delle regole e dei turni. Promozione dello spirito di squadra e della capacità di collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune, incoraggiando i compagni maggiormente in difficoltà, al fine di promuovere relazioni positive e per rafforzare la propria autostima e la solidarietà tra pari. NELL'AMBIENTE CIRCOSTANTE: semplici escursioni per scoprire l'ambiente naturale, caccia al tesoro e giochi di tracce all'interno del centro storico del proprio paese, attività ludico-sportive di "orientering" nel proprio territorio, al fine di promuovere l'autonomia e rafforzare la cooperazione. Attività ludico-didattiche nell' "aula verde" dei giardini pubblici, con l'ausilio di biciclette, per acquisire i primi rudimenti di educazione stradale. Gli OBIETTIVI da perseguire saranno: -vivere il piacere del movimento, sperimentando le proprie potenzialità e i propri limiti – sviluppare la motricità, la coordinazione dei movimenti, l'equilibrio e la flessibilità – sapersi orientare nello spazio -favorire l'apertura alla comunicazione e alla relazione – saper rispettare le regole, i tempi e gli spazi - favorire la capacità di ascolto e concentrazione in riferimento alla consegna data -favorire lo sviluppo delle capacità linguistiche, espressive, rappresentative a partire dai vissuti corporei ed emotivi –rafforzare la fiducia in se stessi e negli altri –migliorare il controllo delle proprie emozioni e imparare a relazionarsi con quelle dei coetanei. La metodologia che verrà utilizzata sarà di tipo essenzialmente ludico e globale, e farà leva sulla curiosità e sui bisogni specifici espressi dai bambini, la musica e il ritmo saranno inoltre filo conduttore delle varie attività.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/07/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/07/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ANAA827012</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO 2017/2018



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 CERRETO D'ESI 'ITALO CARLONI'
(ANIC827005)

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



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: Cerreto's got talent

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto si propone di valorizzare l'arte, la letteratura e la matematica come linguaggi universali, strumenti potenti per favorire e sviluppare processi di educazione interculturale, basati sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto tra culture. L'arte, infatti, è parte integrante della cultura legata alla lingua straniera ed è reale. L'obiettivo è quello di migliorare le competenze linguistiche in inglese, in francese e in italiano utilizzando diversi codici di comunicazione, tra cui il linguaggio tecnologico, attraverso la realizzazione di uno spettacolo, sull'idea di un talent-show, in cui gli allievi, individualmente o in gruppo, dovranno organizzare esibizioni di canzoni in lingua inglese e mettere in scena le opere "Romeo e Giulietta" di William Shakespeare in inglese e "Il Misanthropo" di Molière in francese.</p> <p>Nelle fasi iniziali i testi verranno analizzati fissando l'attenzione sulla comprensione dei contenuti, inquadrando il contesto storico e sociale a cui sia i brani scelti che le opere teatrali sono legati. Nella seconda fase si organizzeranno i laboratori creativi e teatrali, differenziati in base alla tipologia di rappresentazione che si intende realizzare. La fase finale consisterà nel mettere in scena il vero e proprio talent-show, dove ogni gruppo si esibirà mettendo in atto il proprio progetto/spettacolo di cui avrà scelto anche scenografie e musiche. Saranno individuati tre alunni e l'esperto madrelingua che formeranno la giuria per stilare la graduatoria dei vincitori.</p> <p>Per la matematica si propone il gioco degli scacchi che presenta aspetti cognitivi, affettivi, immaginativi che coinvolgono varie dimensioni dello sviluppo del bambino (in età pre-scolare e scolare). Esso è allo stesso tempo arte, scienza, sport e ha una doppia valenza: didattico-educativa e sportivo-ludica. A fine corso verrà svolto un torneo presso l'istituto scolastico con coppe per i primi classificati assoluti e di età e medaglie e attestati di partecipazione per tutti i partecipanti.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

L'IC 'Italo Carloni' di Cerreto d'Esi (AN) opera in un contesto territoriale in cui sono presenti forti elementi di criticità da un punto di vista sociale e rappresenta l'unica agenzia formativa istituzionale presente sul territorio. In particolare si evidenzia quanto segue: la scuola è frequentata dal 25,05% di alunni extracomunitari; il background socio-familiare della maggior parte degli alunni è di livello medio-basso; la scuola è collocata in un contesto in profonda crisi economica. Nell'Istituto è presente un rilevante numero di alunni con Bisogni Educativi Speciali, per ciascuno dei quali vengono predisposti i Piani Educativi Individualizzati e Piani Didattici Personalizzati. A ciò si aggiunge una preoccupante situazione relativa al sempre più diffuso costume tra i ragazzi di dedicarsi nel tempo libero a passatempi poco consoni alla loro età. La scuola si pone sul territorio come soggetto attivo al servizio dei suoi utenti per la crescita civile sociale e culturale degli studenti, che essa accoglie ed ha come sua mission la realizzazione del benessere dell'alunno, consentendogli di conoscersi, capirsi, accettarsi, star bene con se stesso, con gli altri, con l'ambiente. Ciò per garantire il successo formativo di tutti e di ciascuno.

Obiettivi del progetto

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

Il progetto si propone di migliorare le competenze in matematica, in inglese, in francese e in italiano, di favorire l'arricchimento lessicale, di perfezionare la pronuncia e di padroneggiare le diverse lingue per scopi comunicativi. Apprendere attraverso la musica e il teatro permette di superare l'approccio scolastico in cui si imparano le parole, le regole in maniera passiva, quasi subendole. Per apprendere una lingua è necessario parlarla e contestualizzarla in situazioni reali con un approccio comunicativo e attraverso l'azione. L'idea è quella di incoraggiare la sperimentazione e la progettualità e di sviluppare la capacità ideativa e rappresentativa, imparando ad utilizzare e liberare la fantasia. Un approccio basato sui linguaggi dell'arte e della letteratura consente di liberare gli alunni dalle tensioni scolastiche e personali, educandoli al gusto del fare da sé. Lo studio e la realizzazione di una scenografia, di video e la scelta di colonne sonore di accompagnamento alle opere permette di migliorare l'abilità nell'uso di strumenti tecnologici, di stimolare lo spirito critico e l'uso consapevole delle tecnologie della comunicazione e di analizzare l'attendibilità delle fonti. Nell'area logico-matematica gli scacchi possono essere utilizzati per introdurre concetti di logica e per sviluppare il pensiero laterale e astratto. Tutto ciò crea condizioni di crescita e maturazione che vanno a potenziare i talenti di ciascuno per promuovere l'inclusione.



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

I destinatari a cui si riferiscono i moduli formativi sono gli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo. Relativamente agli alunni della scuola primaria desideriamo rivolgere l'attenzione a quegli alunni che hanno avuto una prima difficoltà di inserimento nell'ambiente scolastico evidenziando poca attenzione, poca partecipazione, poco interesse alle nuove proposte e alla vita del nuovo ambiente. Per alcuni sono evidenti difficoltà linguistiche anche perchè appartenenti ad etnie e culture diverse e di conseguenza non sostenuti dall'ambiente familiare. Relativamente alla scuola secondaria il focus è rivolto a quegli studenti che ancora sono deficitari di 'scolarizzazione' e rischiano di prendere la strada dell'abbandono. Il fine ultimo è quello di rendere consapevoli tutti della 'piacevolezza' del percorso e della possibilità che si possano raggiungere risultati qualora si creda nel proprio lavoro utilizzando percorsi alternativi. Nell'esperienza avranno un ruolo particolare e fondamentale i genitori che saranno chiamati a conoscere il percorso, a partecipare direttamente in alcune attività.

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.

Per la realizzazione del progetto si prevede l'apertura dei plessi dell'Istituto Comprensivo oltre l'orario scolastico: per la scuola primaria dalle 16,00 alle 18,30, per la scuola secondaria di primo grado dalle 15,00 alle 18,30 e nel periodo estivo dal 15 giugno al 31 luglio, in orari sia antimeridiani che pomeridiani. Il personale ATA garantirà l'apertura, la chiusura delle scuole e la cura degli ambienti durante le attività. Per quanto riguarda le attività, nei diversi laboratori musei, biblioteche, teatro e parchi, sarà utilizzata la collaborazione non soltanto del personale ATA interno ma anche di personale in mobilità temporanea messo a disposizione dai Centri per l'impiego del territorio. Tale personale collabora anche nel corso dell'anno e pertanto risulta particolarmente adatto a garantire continuità e vigilanza degli spazi, in un'attività "straordinaria".

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'Istituzione Scolastica rappresenta un punto di riferimento molto importante per la realtà locale, proprio per la possibilità che offre di poter connettere la scuola con le associazioni culturali del circondario. Queste, infatti, possono vivere un'esperienza condivisa in fase progettuale e sentirsi coinvolti con i loro esperti in percorsi molteplici ed integrati. Tra questi l'Ente Locale sarà particolarmente attento a predisporre gli spazi utili alle varie attività da svolgere e a valorizzare il teatro cittadino, il museo e la biblioteca con la presenza degli studenti e delle studentesse e i loro genitori. La scuola, in particolare, realizza con loro un patto di corresponsabilità che vede tutte le agenzie educative protagoniste di quel meraviglioso processo di apprendimento-insegnamento che costruisce l'adulto del domani.

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.

Secondo dei recenti studi condotti da un gruppo di linguisti americani la musica e il process-drama possono diventare strumenti per apprendere una lingua straniera svolgendo attività piacevoli e divertenti. I testi da drammatizzare e quelli delle canzoni rappresentano una fonte inesauribile di vocaboli ed espressioni da memorizzare e l'ascolto aiuta a migliorare la pronuncia, il lessico, la grammatica e in generale tutte le competenze linguistiche. È stato dimostrato, infatti, che per gli studenti di lingue è più facile imparare nuove parole quando queste vengono recitate o cantate, non solo perché vi è una più forte motivazione, ma anche perché l'ascolto di canzoni attiva più parti del cervello rispetto a quelle che si attivano con metodologie convenzionali basate sull'utilizzo della lingua straniera in contesti scolastici, in cui è difficile prevedere concrete situazioni comunicative in cui gli alunni si debbano confrontare. Le canzoni possono anche servire come ottimo strumento d'immersione nella cultura e nelle tradizioni del Paese, poiché nella musica c'è cultura. La creazione dei video di accompagnamento alle rappresentazioni renderà, inoltre, necessaria la ricerca di informazioni su internet e la lettura di ipertesti per la ricerca di immagini da montare. La forte motivazione ludica insita nel gioco degli scacchi, inoltre, stimola una serie di competenze propedeutiche al successo formativo e professionale degli studenti.



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.

Il progetto s'inserisce nella Mission del nostro istituto che si propone le seguenti finalità: tenere conto della centralità della persona nella sua singolarità, originalità e complessità, potenziare i saperi e le competenze degli studenti, aprire la comunità scolastica al territorio, con il coinvolgimento delle istituzioni e delle realtà locali, insegnare ad apprendere, ma soprattutto ad essere, valorizzando l'identità culturale di ogni alunno, considerando la diversità un'opportunità per tutti per formare cittadini consapevoli. Nello specifico il progetto ha connessione con altri progetti realizzati nella scuola per il potenziamento e l'arricchimento delle competenze in matematica e nelle lingue straniere. L'Istituto, infatti, organizza olimpiadi di problem solving, corso di scratch per bambini, NAO robot giardiniere.....non per caso e corsi pomeridiani di preparazione per il conseguimento delle certificazioni Key English Test (KET) e DELF A1. Il KET è un corso di livello base volto a migliorare l'abilità di usare l'inglese per comunicare in situazioni semplici. Il DELF è un corso rivolto agli studenti per favorire il francese parlato in termini del quotidiano e risposte su aspetti personali come dove abita, le persone che conosce e le cose che possiede.

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 metodologie che si intendono utilizzare saranno le seguenti: il training che presuppone il pieno coinvolgimento degli studenti nella relazione educativa e che prevede giochi di ruolo e cooperazione, simulazione, discussioni sulle esperienze in corso; il learning by doing che prevede l'apprendimento attraverso il fare, l'operare e le azioni; il cooperative learning che ha il fine di favorire lo sviluppo di una responsabilità individuale e contemporaneamente di gruppo; il problem solving che consiste nell'attivazione di processi cognitivi per analizzare, affrontare, risolvere situazioni problematiche; la didattica per competenze per imparare ad utilizzare conoscenze, abilità e risorse personali, per risolvere problemi, per gestire situazioni, assumere e portare a termine compiti nei vari contesti, sociali, di studio, personali; la didattica metacognitiva per rendere ciascun studente consapevole del proprio apprendimento, autonomo nell'implementarlo, responsabile nel ricostruirne il senso e le motivazioni; la didattica laboratoriale che si fonda su una metodologia che valorizza l'approccio sperimentale alla risoluzione di problemi e ne esalta le potenzialità formative, prevedendo una sequenza di attività in cui l'alunno non è un esecutore che mette in pratica operazioni suggerite, ma colui che riflette sulle sequenze e sulle modalità di come condurre il proprio lavoro.



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 torneo di scacchi e l'evento finale in tutte le varie fasi di preparazione (l'ascolto della canzone, la traduzione del testo, le prove di canto, l'interpretazione espressive, le prove di drammatizzazione, la realizzazione della scenografia e dei costumi) saranno documentate e montate in una serie di video e pubblicati sul sito web dell'istituto scolastico dove verranno visualizzati e votati attraverso un accesso riservato agli utenti (genitori, insegnanti e componenti della comunità scolastica e non) che dovranno registrarsi con le proprie credenziali. Oltre alla valutazione da parte di esterni è prevista un'autovalutazione dei partecipanti per sviluppare il senso critico e di autoefficacia e consolidare l'autostima, attraverso la somministrazione di un questionario anonimo. Per promuovere l'esperienza, l'Istituto Scolastico informerà sullo svolgimento delle varie fasi del progetto (dallo studio dei testi alla messa in scena finale), i partecipanti, gli insegnanti, la comunità e il territorio attraverso e-mail e comunicazioni cartacee o comunicazioni sul sito istituzionale della scuola.

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).

Il progetto sarà comunicato alle scuole della provincia attraverso i tradizionali canali di informazione, via posta elettronica all'interno del circuito istituzionale ed anche per mezzo di locandine affisse all'interno degli edifici scolastici, nei luoghi preposti agli incontri dei docenti e nei corridoi dove i ragazzi consumano generalmente la ricreazione. Il progetto avrà una divulgazione pubblicitaria anche sul territorio e nelle province limitrofe attraverso una promozione a partire dalle testate giornalistiche locali, provinciali e regionali; alcuni elementi del gruppo che hanno avuto il compito della messa in pratica del progetto avranno anche quello di diffondere l'iniziativa, sia nella fase preliminare che in quella conclusiva al fine di creare interesse nel captare un pubblico che avrà un ruolo fondamentale nel momento delle esibizioni finali, ed a conclusione dell'esperienza per favorirne la replicabilità anche in altri contesti scolastici. In questo caso alcuni studenti saranno formati ed invitati a spiegare le varie fasi ai colleghi-studenti di altre scuole. Ogni fase del lavoro sarà documentata con fotografie e video. Tali materiali saranno montati in un video riassuntivo per meglio spiegare i passaggi della realizzazione e per porre la giusta attenzione anche sul "processo e sul progetto" oltre che sul risultato. Tutto il materiale sarà reso fruibile alla comunità, sul sito istituzionale della scuola.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola CERRETO D'ESI 'ITALO CARLONI'
(ANIC827005)

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 scuola individua come destinatari della propria azione non solo gli studenti e le studentesse ma anche le famiglie, come soggetti partecipanti al percorso educativo e formativo. Si ritiene importante costruire e mantenere un legame stretto fra il sistema educativo e formativo e il contesto sociale e territoriale di riferimento dell'istituto, valorizzando il ruolo della scuola nella crescita educativa degli studenti e delle studentesse in relazione al contesto ambientale. Nello specifico, un gruppo definito di studenti e di genitori avranno il compito di incrementare le proprie competenze digitali nell'ambito del video-maker, documentando tutte le fasi della realizzazione del progetto sia in corso d'opera che durante la manifestazione conclusiva, per fornire una documentazione digitale efficace, che sarà resa fruibile sul sito istituzionale dell'Istituto Comprensivo.



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
Divertiamoci con le lingue: progetto DELF	pag. n. 48	http://ic-cerretodesi.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF_2016.2019_.pdf
Divertiamoci con le lingue: progetto KET	pag. n. 48	http://ic-cerretodesi.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF_2016.2019_.pdf
Nao robot giardiniere... non per caso	pag. n. 37	http://ic-cerretodesi.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF_2016.2019_.pdf
Olimpiadi di Problem Solving	pag. n. 34 e pag. 43	http://ic-cerretodesi.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF_2016.2019_.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Alleniamo..... l'intuito.	€ 5.682,00
Scegli la prossima mossa.....	€ 5.682,00
Vi portiamo a teatro: Giulietta e Romeo	€ 5.682,00
Talenti in campo 2018-2019	€ 10.764,00
Vi portiamo a teatro: il Misanthropo	€ 5.682,00
Piccoli talenti in campo 2017-2018	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.174,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Alleniamo..... l'intuito.



Dettagli modulo

Titolo modulo	Alleniamo..... l'intuito.
Descrizione modulo	<p>Il gioco degli scacchi presenta aspetti cognitivi, affettivi, immaginativi che coinvolgono varie dimensioni dello sviluppo del bambino (in età pre-scolare e scolare). Esso è allo stesso tempo arte, scienza, sport e ha una doppia valenza: didattico- educativa e sportivo-ludica.</p> <p>Il progetto 'Alleniamo l'intuito' può essere inserito in un modulo riguardante le competenze di base poiché la forte motivazione ludica insita in tale gioco lo rende adatto a stimolare una serie di competenze propedeutiche all'acquisizione di autonomia nello studio.</p> <p>Numerose ricerche internazionali hanno dimostrato l'efficacia della pratica scacchistica in ambito scolastico sia per il miglioramento delle capacità di apprendimento degli alunni che per lo sviluppo della loro personalità.</p> <p>Superficialità, disattenzione e mancanza di concentrazione sono considerati i principali responsabili del fallimento dei ragazzi sia nello studio che nel gioco, mentre memoria, attenzione, riflessione e capacità organizzativa, il 'mettersi in gioco', la capacità di trovare soluzioni (problem solving) e di stimolare abilità spaziali aumentano la probabilità di successo. Il gioco degli scacchi ha anche una funzione socializzante ed etica poiché permette la socializzazione e l'interazione con gli altri ma è imprescindibile dal rispetto delle regole e dai concetti di equità, turnazione e reciprocità che impediscono atteggiamenti di prevaricazione e scorrettezza.</p> <p>Il progetto prevede l'attivazione di corsi svolti da associazioni, da circoli scacchistici o da singoli Istruttori FSI, che fanno capo ad associazioni sportive riconosciute, con l'obiettivo di iniziare una duratura collaborazione con gli studenti e i docenti dell'Istituto Comprensivo "Italo Carloni" attivando l'insegnamento in orario extra scolastico.</p> <p>I corsi possono essere rivolti a tutte le classi della scuola Primaria dove possono essere proposti anche mediante l'utilizzo di attività psicomotoria su scacchiera gigante in prima e seconda per poi proseguire su scacchiera dalla terza alla quinta. I corsi potranno essere frequentati anche da chi non ha alcuna conoscenza del gioco ma ha il desiderio di scoprire ed apprendere uno tra i giochi più antichi al mondo.</p> <p>Il progetto è valido anche per i bambini con difficoltà di attenzione, apprendimento, aggressività e, in generale, con BES-Bisogni Educativi Speciali poiché gli scacchi sono uno "sport della mente" che rende possibile una gamma infinita di attività educative e ri-educative. Il gioco permette infatti di mantenere un'attenzione sostenuta e selettiva nel tempo, concentrandosi e cercando di inibire altri stimoli: azioni, percezioni, pensieri.</p> <p>A fine corso verrà svolto un torneo presso l'istituto scolastico con coppe per i primi classificati assoluti e di età e medaglie e attestati di partecipazione per tutti i partecipanti.</p>
Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	ANEE827017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alleniamo..... l'intuito.

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: Scegli la prossima mossa.....

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scegli la prossima mossa.....
Descrizione modulo	<p>Il gioco degli scacchi presenta aspetti cognitivi, affettivi, immaginativi che coinvolgono varie dimensioni dello sviluppo del ragazzo ed è strettamente collegato a varie discipline scolastiche, sia scientifiche (matematica, geometria) che collegate alle scienze umane e sociali (es: letteratura, storia). Esso è allo stesso tempo arte, scienza, sport e ha una doppia valenza: didattico- educativa e sportivo-ludica.</p> <p>Il progetto "Scegli la prossima mossa" può essere inserito in un modulo riguardante le competenze di base poiché la forte motivazione ludica insita in tale gioco lo rende adatto a stimolare una serie di competenze propedeutiche al successo formativo e professionale degli studenti. Numerose ricerche internazionali hanno dimostrato, infatti, l'efficacia della pratica scacchistica in ambito scolastico sia per il miglioramento delle capacità di apprendimento degli alunni che per lo sviluppo della loro personalità.</p> <p>Superficialità, disattenzione e mancanza di concentrazione sono considerati i principali responsabili del fallimento dei ragazzi sia nello studio che nel gioco, mentre memoria, attenzione, riflessione e capacità organizzativa, il "mettersi in gioco", la capacità di trovare soluzioni (problem solving) e di stimolare abilità spaziali aumentano la probabilità di successo. Il gioco degli scacchi ha anche una funzione socializzante ed etica poiché permette la socializzazione e l'interazione con gli altri ma è imprescindibile dal rispetto delle regole e dai concetti di equità, turnazione e reciprocità che impediscono atteggiamenti di prevaricazione e scorrettezza.</p> <p>Nella matematica in particolare gli scacchi possono essere efficacemente utilizzati per introdurre concetti di logica, per sviluppare il pensiero laterale e per acquisire l'astrazione matematica.</p> <p>Il progetto prevede l'attivazione di corsi svolti da associazioni, da circoli scacchistici o da singoli Istruttori FSI, che fanno capo ad associazioni sportive riconosciute, con l'obiettivo di iniziare una duratura collaborazione con gli studenti e i docenti dell'Istituto Comprensivo "Italo Carloni" attivando l'insegnamento in orario extra scolastico.</p> <p>I corsi possono essere rivolti a tutte le classi della scuola Primaria e/o Secondaria di primo grado ma il legame più duraturo può scaturire senz'altro dalle classi di scuola primaria, dove possono essere proposti anche mediante l'utilizzo di attività psicomotoria su scacchiera gigante in prima e seconda per poi proseguire su scacchiera dalla terza alla quinta.</p> <p>Il progetto è valido anche per i bambini con difficoltà di attenzione, apprendimento, aggressività e, in generale, con BES-Bisogni Educativi Speciali poiché gli scacchi sono uno "sport della mente" che rende possibile una gamma infinita di attività educative e ri-educative. Il gioco permette infatti di mantenere un'attenzione sostenuta e selettiva nel tempo, concentrandosi e cercando di inibire altri stimoli: azioni, percezioni, pensieri. A fine corso verrà svolto un torneo presso l'istituto scolastico con coppe per i primi classificati assoluti e di età e medaglie e attestati di partecipazione per tutti i partecipanti.</p>



Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	ANMM827016
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scegli la prossima mossa.....

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 straniera

Titolo: Vi portiamo a teatro: Giulietta e Romeo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Vi portiamo a teatro: Giulietta e Romeo
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede la messa in scena dell'opera teatrale di Shakespeare "Romeo e Giulietta" scritta intorno al 1595. L'opera è stata scelta per la possibilità di adattamento dei suoi contenuti, per il suo messaggio universale, per l'interesse dei giovani rispetto alla tematica dell'amore e per la loro familiarità con i nuovi espedienti e strumenti di comunicazione. Il focus iniziale sarà quello di scegliere i personaggi e per ciascuno di essi enucleare le principali battute caratterizzanti la personalità dei diversi attori, in modo da mettere in luce la personalità e i rapporti tra di essi e tali da far procedere con chiarezza la trama. La fase finale consisterà nel mettere in scena il vero e proprio spettacolo teatrale in lingua. Saranno individuati tre alunni e l'esperto madrelingua che formeranno la giuria. Gli obiettivi che il modulo si prefigge sono quelli generali di migliorare le competenze linguistiche in inglese e in italiano, favorire l'arricchimento lessicale, perfezionare la pronuncia in lingua e più nello specifico di far conoscere la Verona scaligera del XIV secolo, confrontare tale società con l'odierna, confrontarsi con le varie tipologie di amori interpretati dai personaggi, imparare lo scarto tra l'inglese di Shakespeare e l'inglese attuale. Inoltre quelli di immedesimarsi nei vari personaggi e saper memorizzare le principali battute dell'opera tali da far procedere l'azione con chiarezza e utilizzare canali comunicativi propri della loro età. La metodologia che meglio si adatta a questo modello didattico è quella del laboratorio, inteso come luogo in cui, attraverso la relazione con i compagni e l'insegnante, si promuove la scoperta, la costruzione e l'interpretazione delle conoscenze. In una didattica per competenze, la metacognizione assume un ruolo centrale: proprio perché l'attenzione si è spostata dai contenuti della conoscenza ai processi necessari per elaborarla (primo fra tutti quello per selezionare le informazioni utili per svolgere dei compiti, scegliendole all'interno di un insieme). Un esperto madrelingua, in collaborazione con un tutor, guiderà gli allievi verso la scoperta dell'importanza della conversazione e della comprensione del testo. Lo scopo del modulo sarà quella di mettere in scena l'opera teatrale di fronte alla comunità territoriale e di far conoscere Shakespeare e situarlo nella storia del teatro, facendo sì che si possa comprendere l'universalità e l'attualità del suo messaggio. Inoltre prevede di ampliare il numero di vocaboli in lingua inglese e italiano. Questo indicatore sarà misurato attraverso una quantificazione del numero di parole conosciute all'inizio e alla fine del percorso; inoltre si valuterà il perfezionamento della lingua inglese, in termini di pronuncia e di correttezza della fonetica attraverso il giudizio dell'insegnante madrelingua, che li collocherà in quattro livelli distinti.</p>
Data inizio prevista	04/02/2019
Data fine prevista	31/07/2019
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	ANMM827016
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Vi portiamo a teatro: Giulietta e Romeo

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 straniera
Titolo: Talenti in campo 2018-2019

Dettagli modulo

Titolo modulo	Talenti in campo 2018-2019
Descrizione modulo	<p>Il progetto prevede la realizzazione di uno spettacolo, sull'idea di un talent-show, in cui gli allievi, individualmente o in gruppo, dovranno organizzare esibizioni di canzoni in lingua inglese e creare video associati alla cultura e alla realtà a cui esse sono legate. Nella fase iniziale, con l'aiuto di un esperto madrelingua, le canzoni verranno analizzate con la traduzione dei testi e la comprensione dei contenuti. Successivamente si inquadrerà il contesto storico e sociale a cui i brani sono legati. Nella seconda fase si organizzeranno i laboratori creativi e teatrali, differenziati in base alla tipologia di rappresentazione che si intende realizzare.</p> <p>La fase finale consisterà nel mettere in scena il vero e proprio talent-show, dove ogni gruppo si esibirà mettendo in atto il proprio progetto/spettacolo. Saranno individuati tre alunni e l'esperto madrelingua che formeranno la giuria. Il progetto si prefigge di migliorare le competenze linguistiche in inglese e in italiano, favorire l'arricchimento lessicale, perfezionare la pronuncia in lingua, padroneggiare la lingua inglese per scopi comunicativi, incoraggiare la sperimentazione e la progettualità, nonché sviluppare la capacità ideativa e rappresentativa, imparando ad utilizzare e liberare la fantasia e l'emotività. Tale attività consente loro di entrare in contatto con materiali che possono liberare gli alunni dalle tensioni scolastiche e personali, educandoli al gusto del fare da sé, migliorare l'abilità nell'utilizzo di strumenti tecnologici, stimolare lo spirito critico e l'uso consapevole della tecnologia della comunicazione, analizzare l'attendibilità delle fonti creare condizioni di crescita e maturazione che vadano a potenziare i talenti di ciascuno al fine di promuovere l'inclusione ed arginare fenomeni di discriminazione. La metodologia che meglio si adatta a questo modello didattico è quella del laboratorio, inteso come luogo in cui, attraverso la relazione con i compagni e l'insegnante, si promuove la scoperta, la costruzione e l'interpretazione delle conoscenze. In una didattica per competenze, la metacognizione assume un ruolo centrale: proprio perché l'attenzione si è spostata dai contenuti della conoscenza ai processi necessari per elaborarla (primo fra tutti quello per selezionare le informazioni utili per svolgere dei compiti, scegliendole all'interno di un insieme). Un esperto madrelingua, in collaborazione con un tutor, guiderà gli allievi verso la scoperta dell'importanza della conversazione e della comprensione del testo. Il progetto prevede di ampliare il numero di vocaboli in lingua inglese e italiano. Questo indicatore sarà misurato attraverso una quantificazione del numero di parole conosciute all'inizio e alla fine del percorso; inoltre si valuterà il perfezionamento della lingua inglese, in termini di pronuncia, attraverso il giudizio dell'insegnante madrelingua, che li collocherà in quattro livelli distinti.</p>
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	ANMM827016



Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Talenti in campo 2018-2019

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Vi portiamo a teatro: il Misanthropo

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Vi portiamo a teatro: il Misanthropo



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo di lingua straniera francese prevede la drammatizzazione di un'opera teatrale "Il Misanthropo" di Molière, andata in scena nel giugno del 1666. L'opera è stata scelta per i suoi contenuti universali che si incentrano sui rapporti umani, sull'amore e sulla scelta tra l'essere e l'apparire.</p> <p>Quando si studia una lingua a scuola, si imparano le parole, si impara una coniugazione, si impara a scrivere. Ma non si impara mai a contestualizzarla, a renderla davvero viva in situazioni reali. Gli allievi, invece che parlarla, la subiscono. Per apprendere una lingua bisogna parlarla! Questo è il senso di apprendere le lingue con il teatro. Lo scopo qui è imparare una lingua con un approccio comunicativo o attraverso l'azione. Il modulo prevede, infatti, l'analisi, la comprensione del testo originale ridotto e il suo riadattamento alla prosa attuale adeguata all'età dei partecipanti. Il focus iniziale sarà quello di scegliere i personaggi e per ciascuno di essi enucleare le battute caratterizzanti la personalità dei diversi attori, in modo da mettere in luce la personalità e i rapporti tra di essi e tali da far procedere con chiarezza la trama. La fase finale consisterà nel mettere in scena il vero e proprio spettacolo teatrale in lingua.</p> <p>Saranno individuati tre alunni e l'esperto madrelingua che formeranno la giuria.</p> <p>Gli obiettivi che il modulo si prefigge sono quelli di potenziare la capacità di memorizzazione e le competenze linguistiche ed espressive degli alunni, favorire l'arricchimento lessicale, perfezionare la pronuncia in lingua francese, saper esprimere emozioni e sentimenti e confrontare gli usi, i costumi, i comportamenti sociali e personali del passato con quelli del presente, mettendo in luce lo scarto tra il linguaggio alla corte francese del XVII secolo con il linguaggio e gli espedienti comunicativi e sociali propri della società moderna. La metodologia che meglio si adatta a questo modello didattico è quella del laboratorio, inteso come luogo in cui, attraverso la relazione con i compagni e l'insegnante, si promuove la scoperta, la costruzione e l'interpretazione delle conoscenze. In una didattica per competenze, la metacognizione assume un ruolo centrale: proprio perché l'attenzione si è spostata dai contenuti della conoscenza ai processi necessari per elaborarla (primo fra tutti quello per selezionare le informazioni utili per svolgere dei compiti, scegliendole all'interno di un insieme). Un esperto madrelingua, in collaborazione con un tutor, guiderà gli allievi verso la scoperta dell'importanza della conversazione e della comprensione del testo. Lo scopo del modulo sarà quello di mettere in scena l'opera teatrale di fronte alla comunità territoriale e di far conoscere Molière e situarlo nella storia del teatro, facendo sì che si possa comprendere l'universalità e l'attualità del suo messaggio. Inoltre prevede di ampliare il numero di vocaboli in francese e italiano. Questo indicatore sarà misurato attraverso una quantificazione del numero di parole conosciute all'inizio e alla fine del percorso; inoltre si valuterà il perfezionamento della lingua francese, in termini di pronuncia e di correttezza della fonetica attraverso il giudizio dell'insegnante madrelingua, che li collocherà in quattro livelli distinti.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua straniera</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>ANMM827016</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Vi portiamo a teatro: il Misanthropo

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: Piccoli talenti in campo 2017-2018

Dettagli modulo

Titolo modulo	Piccoli talenti in campo 2017-2018
Descrizione modulo	<p>Il progetto prevede la realizzazione di uno spettacolo, sull'idea di un talent-show, in cui gli allievi, individualmente o in gruppo, dovranno organizzare esibizioni di canzoni in lingua inglese e creare video associati alla cultura e alla realtà a cui esse sono legate. Nella fase iniziale, con l'aiuto di un esperto madrelingua, le canzoni verranno analizzate con la traduzione dei testi e la comprensione dei contenuti. Successivamente si inquadrerà il contesto storico e sociale a cui i brani sono legati. Nella seconda fase si organizzeranno i laboratori creativi e teatrali, differenziati in base alla tipologia di rappresentazione che si intende realizzare.</p> <p>La fase finale consisterà nel mettere in scena il vero e proprio talent-show, dove ogni gruppo si esibirà mettendo in atto il proprio progetto/spettacolo. Saranno individuati tre alunni e l'esperto madrelingua che formeranno la giuria. Il progetto si prefigge di migliorare le competenze linguistiche in inglese e in italiano, favorire l'arricchimento lessicale, perfezionare la pronuncia in lingua, padroneggiare la lingua inglese per scopi comunicativi, incoraggiare la sperimentazione e la progettualità, nonché sviluppare la capacità ideativa e rappresentativa, imparando ad utilizzare e liberare la fantasia e l'emotività. Tale attività consente loro di entrare in contatto con materiali che possono liberare gli alunni dalle tensioni scolastiche e personali, educandoli al gusto del fare da sé, migliorare l'abilità nell'utilizzo di strumenti tecnologici, stimolare lo spirito critico e l'uso consapevole della tecnologia della comunicazione, analizzare l'attendibilità delle fonti creare condizioni di crescita e maturazione che vadano a potenziare i talenti di ciascuno al fine di promuovere l'inclusione ed arginare fenomeni di discriminazione. La metodologia che meglio si adatta a questo modello didattico è quella del laboratorio, inteso come luogo in cui, attraverso la relazione con i compagni e l'insegnante, si promuove la scoperta, la costruzione e l'interpretazione delle conoscenze. In una didattica per competenze, la metacognizione assume un ruolo centrale: proprio perché l'attenzione si è spostata dai contenuti della conoscenza ai processi necessari per elaborarla (primo fra tutti quello per selezionare le informazioni utili per svolgere dei compiti, scegliendole all'interno di un insieme). Un esperto madrelingua, in collaborazione con un tutor, guiderà gli allievi verso la scoperta dell'importanza della conversazione e della comprensione del testo. Il progetto prevede di ampliare il numero di vocaboli in lingua inglese e italiano. Questo indicatore sarà misurato attraverso una quantificazione del numero di parole conosciute all'inizio e alla fine del percorso; inoltre si valuterà il perfezionamento della lingua inglese, in termini di pronuncia, attraverso il giudizio dell'insegnante madrelingua, che li collocherà in quattro livelli distinti.</p>
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/05/2019



Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	ANEE827017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Piccoli talenti in campo 2017-2018

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
LINGUAGGI IN MOVIMENTO	€ 17.046,00
Cerreto's got talent	€ 39.174,00
TOTALE PROGETTO	€ 56.220,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35043)
Importo totale richiesto	€ 56.220,00
Num. Delibera collegio docenti	13
Data Delibera collegio docenti	20/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	18
Data Delibera consiglio d'istituto	07/04/2017
Data e ora inoltro	15/05/2017 16:13:32
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
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: ' <u>LET'S PLAY IN ENGLISH</u> ' 2017/2018	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: ' <u>LET'S PLAY IN ENGLISH</u> ' 2018/2019	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>INSIEME...METTIAMOCI IN GIOCO</u> 2017/2018	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "LINGUAGGI IN MOVIMENTO"	€ 17.046,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Alleniamo..... l'intuito.</u>	€ 5.682,00	



10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Scegli la prossima mossa.....</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Vi portiamo a teatro: Giulietta e Romeo</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Talenti in campo 2018-2019</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Vi portiamo a teatro: il Misanthropo</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Piccoli talenti in campo 2017-2018</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Cerreto's got talent"	€ 39.174,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 56.220,00	