

INCLUSIONE SOCIALE

Avviso 10862 del 16 /09 2016 Azione 10.1.1

L' Avviso ha come obiettivo primario quello di riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio socio-economico, in zone particolarmente disagiate, nelle aree a rischio e in quelle periferiche, intervenendo in modo mirato su gruppi di alunni con difficoltà e bisogni specifici e quindi esposti a maggiori rischi di abbandono, anche attraverso il coinvolgimento di altri soggetti del territorio: enti pubblici e locali, associazioni, fondazioni, professionisti.



Sommario

INTRODUZIONE	4
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE	11
SCUOLA ATTIVA!	12
A SCUOLA CON LA TESTA E CON LE MANI	14
DIVERS@MENTE A SCUOLA	16
TUTTI PROTAGONISTI	17
SCUOLA APERTA: LA SCUOLA CENTRO DEL CENTRO	19
A SCUOLA, ALLE PENDICI DEL VESUVIO	21
PER UNA SCUOLA ATTIVA, APERTA ED INCLUSIVA	23
TRA IL DIRE E IL FARE. LABORATORI INTERCULTURALI NELL'ERA DIGITALE	25
A SCUOLA SEMPRE APERTA	27
IO STO BENE A SCUOLA	29
EDUCAZIONE MOTORIA; SPORT; GIOCO DIDATTICO	33
ORIENTO IL MIO SUCCESSO SCOLASTICO	34
PRATICAMENTE @ SCUOLA	36
IN-CONTRO: STRATEGIE PER INNOVARE E POTENZIARE LA SCUOLA VICINA AI RAGAZZI	37
SCUOLA NO PROBLEM	39
LA PAROLA FA EGUALI	41
PRESENTE, LA SCUOLA CHE C'E'!!!	45
NEW INTEGRATED LEARNING COURSES - NUOVI PERCORSI DI APPRENDIMENTO INTEGRATO	47
AD LIMES	48
LA SCUOLA PER IL SUCCESSO FORMATIVO	51
L'IIS LEVI-PONTI PER IL SUCCESSO SCOLASTICO	53
A SCUOLA IO CI STO BENE	55
LABORATORIO CREATIVO E ARTIGIANALE PER LA VALORIZZAZIONE DELLE VOCAZIONI TERRITORIALI	57
UNA SCUOLA PER TUTTI E PER CIASCUNO	
TUTTI A SCUOLA PIACEVOLMENTE	
LABSCHOOL	62
PER UNA SCUOLA INCLUSIVA	65
NUOVI ORIZZONTI PER UNA NUOVA SCUOLA	66





MUSICA STRUMENTALE CANTO CORALE	68
PER UNA SCUOLA INCLUSIVA	69
FERMI, MA NON FERMI	71
NON UNO DI MENO	73
MODULO FORMATIVO PER I GENITORI	76
LA SCUOLA CHE INCLUDI AMO	77
LA SCUOLA SEMPRE APERTA	79
SCUOLA DI COMUNITA': GIOVANI IN CAMMINO	81
COSTELLAZIONI	83
INNOVAZIONE DIDATTICA E DIGITALE	85
OLTRE LE MURA	86
SCUOLA ATTIVA!	88
INNOVATIVAMENTE INSIEME	90
PORTE APERTE ALL'ISTRUZIONE	93
LA SCUOLA CHE INCLUDI AMO	95
ORIENTAMENTO POST SCOLASTICO	97
UNO ZAINO DI SOGNI	98
IMPARARE OPERANDO	100
ARTE SCRITTURA CREATIVA TEATRO	102
SCUOLA APERTA: LA SCUOLA CENTRO DEL CENTRO	103
LA SCUOLA PER IL SUCCESSO FORMATIVO	105
FLENCO SCLIOLE	107





INTRODUZIONE

SINTESI DELL'AVVISO 10862 DEL 16 /09 2016

Link all'Avviso: http://www.istruzione.it/pon/avviso inclusione.html

Il PON "Per la Scuola — Competenze e ambienti per l'apprendimento" è un Programma plurifondo finalizzato al miglioramento del servizio istruzione. In particolare, l'Obiettivo specifico 10.1. e l'Azione 10.1.1 — sono volti alla riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa tramite interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità, tra cui anche persone con disabilità. La legge 13 luglio 2015, n. 107 (c.d. "La Buona Scuola"), recante "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative" all'articolo 1, comma 1, lettere I) e m), individua tra gli obiettivi formativi delle istituzioni scolastiche: "[...] prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, [...] valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale [...] e apertura pomeridiana delle scuole".

Al riguardo, l'obiettivo dell'Unione europea è quello di raggiungere, entro il 2020, una percentuale media di dispersione non superiore al 10%. Il PON "Per la Scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento" agisce in un'ottica sistemica su tutto il territorio nazionale anche se in misura diversa, in virtù delle risorse assegnate, nelle regioni del sud e in quelle del centro-nord.

Al fine di contribuire al raggiungimento dei suddetti obiettivi, già con il decreto del Ministro dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca 27 aprile 2016, n. 273, è stata avviata un'azione specifica per la realizzazione di interventi per la prevenzione della dispersione scolastica nelle zone periferiche delle città metropolitane caratterizzate da un maggiore rischio di evasione dall'obbligo scolastico.

Il presente Avviso si pone, quindi, come obiettivo primario quello di riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio socio-economico, in zone particolarmente disagiate, nelle aree a rischio e in quelle periferiche, intervenendo in modo mirato su gruppi di alunni con difficoltà e bisogni specifici e quindi esposti a maggiori rischi di abbandono, ma anche coinvolgendo altri soggetti del territorio: enti pubblici e locali, associazioni, fondazioni, professionisti.

Appare, pertanto, **strategico che le scuole** si **aprano** oltre i tempi classici della didattica agli alunni e alle loro famiglie, per essere vissuti dai ragazzi e dal quartiere **il pomeriggio**, **nei fine settimana**, **nei tempi di vacanza**, diventando spazio di comunità in aree di particolare disagio abitativo e con elevato tasso di dispersione scolastica. Attraverso musica, arte e teatro, educazione ambientale e percorsi di legalità, ampliamento dei percorsi curriculari sarà possibile sviluppare competenze riconducibili al curricolo e azioni di rinforzo delle competenze di base per ampliare l'offerta formativa, anche utilizzando metodi di apprendimento innovativi.

Le azioni del PON "Per la Scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento" non solo si pongono come complementari al Progetto "La scuola al centro" ma ne costituiscono una fase di ampliamento e una estensione su tutte le aree ad alta dispersione per combattere il disagio e favorire l'inclusione su tutto il territorio nazionale anche con l'eventuale supporto dei fondi FEAD a titolarità del Ministero del Lavoro.





Le azioni di cui al presente Avviso sono realizzate nell'anno scolastico 2016-2017, ma sarà possibile estendere le azioni e gli interventi anche all'anno scolastico 2017-2018 previo successivo Avviso pubblico.





Il presente Avviso finanzia le sotto azioni e i moduli riconducibili all'azione 10.1.1.

Per moduli si intendono i singoli interventi all'interno del progetto, non necessariamente di didattica frontale, ma declinati secondo le esigenze della singola istituzione scolastica proponente.

- Potenziamento delle competenze di base
- Potenziamento della lingua straniera
- Orientamento post scolastico
- Innovazione didattica e digitale
- Musica strumentale; canto corale
- Arte; scrittura creativa; teatro
- Educazione motoria; sport; gioco didattico
- Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
- Educazione alla legalità
- Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni
- Modulo formativo per i genitori

Beneficiari e destinatari

Beneficiari del presente Avviso sono le Istituzioni scolastiche ed educative statali delle Regioni Abruzzo, Basilicata, Calabria, Campania, Emilia-Romagna, Friuli-Venezia Giulia, Lazio, Liguria, Lombardia, Marche, Molise, Piemonte, Puglia, Sardegna, Sicilia, Toscana, Umbria, Veneto.

Si precisa che sono previsti mediamente per ogni modulo 15/20 allievi.

Con il presente Avviso sono finanziati interventi e progetti formativi di contrasto alla dispersione scolastica per:

- favorire l'introduzione di approcci innovativi;
- rispondere a bisogni specifici con il coinvolgimento dei genitori;
- aprire le scuole nel pomeriggio, il sabato, nei tempi di vacanza, in luglio e settembre.

Il progetto è articolato in moduli (progetti formativi e didattici), ciascuno della durata minima di 30 ore ma che possono anche articolarsi in 60 o 100 ore.

L'intero progetto formativo può essere realizzato dal momento dell'autorizzazione e concluso entro il termine dell'anno scolastico 2016-2017. Inoltre, dopo il primo anno, il progetto può essere esteso agli anni successivi previa pubblicazione di un ulteriore avviso pubblico.

Sarà possibile richiedere e realizzare moduli che prevedano **il coinvolgimento dei genitori** su temi quali la partecipazione attiva nella scuola, la genitorialità, la responsabilizzazione verso l'istruzione dei propri figli e le pari opportunità.

Si richiama qui l'importanza della scelta della metodologia formativa: questa, infatti, deve essere caratterizzata da un **approccio "non formale**" e dal *learning by doing*. E', pertanto, auspicabile che nell'ambito del progetto siano realizzate specifiche attività che coinvolgano gli studenti in *situazioni concrete*, *realizzate in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali*, dove possono essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi i contenuti formativi prescelti e rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche.

Costo dei progetti/moduli

Ogni progetto formativo si compone di più moduli, per un costo complessivo massimo di € 40.000,00 per gli istituti fino a 1.000 alunni e € 45.000,00 massimo per gli istituti con più di 1.000 alunni. Il costo di un modulo mediamente è pari a € 5.000.





I PROGETTI DELLE SCUOLE

I progetti autorizzati sono **complessivamente 4.633** ogni progetto si compone di più moduli; il totale dei moduli previsti è di 33.653. Al 30 marzo, data di estrapolazione dei dati dalla piattaforma, sono stati **completati 40 moduli** realizzati da **40 istituzioni scolastiche**.

OBIETTIVI

Tra gli obiettivi di questa rilevazione:

- Conoscere i progetti e i moduli realizzati dalle scuole, monitorarne in itinere la qualità;
- raccogliere informazioni sull'avanzamento dei progetti;
- restituire alle scuole, anche in previsione della nuova circolare sull'inclusione sociale, suggerimenti, idee per progettare i nuovi interventi.

FONTE DELLE INFORMAZIONI

La piattaforma GPU contiene diverse sezioni di lavoro tra queste:

- Presentazione dei progetti;
- Gestione dei progetti.

Quest'ultima consente alle scuole di tracciare l'avanzamento dell'iter progettuale fino alla conclusione degli interventi. In particolare contiene informazioni quantitative sul progetto e sui moduli: totale degli allievi coinvolti, ore di formazione, numero degli attestati rilasciati a conclusione degli interventi; ma anche qualitative nella *scheda modulo* sono presenti: la descrizione del modulo; un abstract sul lavoro svolto, il calendario con le lezioni, le attività realizzate durante il percorso formativo.

Link alla piattaforma: http://pon20142020.indire.it/portale/

CONTENUTO DEL CATALOGO

Nel catalogo sono pubblicate schede informative che riguardano i moduli conclusi appartenenti a 40 istituzioni scolastiche che hanno completato i moduli entro il 30 marzo 2018.

In particolare sono state prese in considerazione le **informazioni qualitative** per descrivere la tipologia delle attività realizzate.

Ogni scheda contiene:

- il titolo del progetto (che è composto da più moduli) il titolo del modulo;
- l'anagrafica della scuola;
- la tipologia del modulo (esempio: Potenziamento delle competenze di base; Educazione motoria sport gioco didattico etc.);
- la descrizione del modulo, delle attività, e/o alcune lezioni svolte;
- il sito internet della scuola;
- l'importo finanziato;
- la documentazione fotografia inerente il progetto/modulo;
- lo screenshot del sito internet con la sezione dedicata ai Fondi strutturali, al PON, e, quando disponibile, al progetto sull'inclusione sociale.









TIPOLOGIE DEI MODULI ED ATTIVITA' REALIZZATE

Sono presenti nella rilevazione le seguenti tipologie di moduli anche se è possibile rilevare che, talvolta, alcuni moduli realizzati possono essere trasversali rispetto a più tematiche. I progetti sono ancora in corso di realizzazione. Di seguito una breve descrizione delle attività realizzate nei 40 moduli completati che, pur non avendo rilevanza statistica, possono fare comprendere gli orientamenti delle scuole che stanno realizzando il progetto sull'inclusione sociale.

Potenziamento delle competenze di base

La scelta dell'intervento, per alcune scuole, è stata motivata dall'esito delle rilevazioni INVALSI che hanno consentito alla scuola di focalizzare le carenze e le discipline sulle quali intervenire. I corsisti hanno potuto approfondire e potenziare matematica e italiano, il recupero delle competenze è avvenuto anche attraverso percorsi teatrali; l'Italiano come lingua seconda; le lingue straniere. Sono stati realizzati laboratori di scrittura creativa nei quali gli alunni hanno lavorato su un testo per acquisire competenze di analisi e comprensione del testo, attraverso la lettura e la scrittura. Talvolta l'approccio didattico è stato basato sul coding (linguaggio di programmazione a blocchi secondo percorsi in grado di sviluppare il pensiero computazionale) ed attraverso giochi matematici individuali e di gruppo.

Educazione motoria sport gioco didattico

Rispetto a questa tipologia di moduli i corsisti hanno potuto praticare anche attività sportive particolari come le ascensioni in cordata; pattinaggio sul ghiaccio, il Parkour, "l'arte dello spostamento", per muoversi da un punto all'altro nella maniera più rapida possibile, utilizzando solo il corpo umano.

Una scuola effettuato un approfondimento sul fair play inteso non soltanto come il rispetto delle regole ma anche come un atteggiamento per promuovere l'amicizia, il rispetto degli altri e lo spirito sportivo.

Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

All'interno dei laboratori i corsisti sono stati introdotti alla conoscenza dell'artigianato locale per riscoprire e valorizzare il lavoro creativo e manuale. Hanno acquisito conoscenza delle opere presenti sul territorio e lavorato per la realizzazione di piccole opere artistiche e manufatti, monili, borse, portachiavi, bigiotteria. Alcuni interventi hanno riguardato la promozione della cultura d'impresa con la realizzazione di project work, visite aziendali e approfondimento di competenze disciplinari e competenze digitali.

Musica strumentale canto corale

Nei laboratori musicali si è lavorato per l'acquisizione delle competenze in campo musicale, attraverso lo studio e la conoscenza di uno strumento, e la preparazione ed esecuzione di brani del repertorio classico, popolare, folckloristico, moderno e contemporaneo, anche attraverso la multimedialità; corsi di musica tra pari (studenti che insegnano a suonare strumenti ad altri studenti); progettazione e realizzazione di eventi e/o spettacoli di carattere musicale; organizzazione di riprese video e loro montaggio.

Modulo formativo per i genitori





Questi moduli sono stati previsti al fine di promuovere all'interno delle famiglie il coinvolgimento nel percorso scolastico dei figli e per condividerne obiettivi e finalità. Tra le attività realizzate: incontri formativi con esperti pedagogisti per costruire un'alleanza educativa con il sistema scolastico; per educare e informare i genitori sui rischi derivanti dall'utilizzo improprio di internet, per affrontare i problemi relativi al cyberbullismo.

Sono stati realizzati, inoltre, percorsi formativi sulle tecnologie per la riduzione del digital divide, il divario esistente tra chi ha accesso effettivo alle tecnologie dell'informazione e chi ne è escluso, per offrire gli strumenti informativi per dialogare con le amministrazioni, padroneggiare con dimestichezza i principali software e strumenti di scrittura e calcolo del computer.

Innovazione didattica e digitale

All'interno di questo ambito sono stati realizzati interventi di formazione sulle nuove tecnologie; percorsi didattici di coding e pensiero computazionale attraverso l'uso di Robot assemblati e programmati dagli studenti;

la ri-costruzione attiva di giocattoli e manufatti artigianali antichi, oggetti di uso comune tipici del territorio. Progettazione e realizzazione di prototipi attraverso l'utilizzo la stampante 3D; corsi di preparazione per la certificazione European Computer Driving Licence- livello base.

Orientamento post scolastico

In questo ambito sono stati realizzati percorsi per favorire l'orientamento e le scelte consapevoli post-diploma, promozione delle discipline scientifiche; metodologie per affrontare i test preselettivi per l'ammissione alle facoltà universitarie, per favorire l'orientamento dei giovani e valorizzarne le vocazioni personali, gli interessi, gli stili di apprendimento individuali; correlare l'offerta formativa allo sviluppo culturale, sociale ed economico del territorio.

Arte scrittura creativa teatro

Sono stati realizzati corsi di scrittura creativa, attività laboratoriali, teatro. Tra le finalità previste: sviluppare la strutturazione e l'integrazione del sé; accrescere l'integrazione sociale; promuovere lo sviluppo delle capacità percettive, motorie, cognitive e relazionali; ampliare il saper fare ed il poter essere di ciascun partecipante; favorire l'autonomia.





POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE





SCUOLA ATTIVA!

I.C. COLAMONICO - N. CHIARULLI ' (BAIS026004)

VIA PROF. COLAMONICO, 5

70021 - Acquaviva Delle Fonti (BA)

Telefono: 080762997

Fax: 080761720

Email: BAIS026004@istruzione.it http://www.colamonicochiarulli.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-385

Importo: €.4.977,90

MODULO: BLOGGHI@MO

Potenziamento delle competenze di base

DESCRIZIONE

In un contesto scolastico in continua evoluzione, l'utilizzo della tecnologia nella didattica è di estrema rilevanza, perché offre agli alunni, anche ai più demotivati, sia nuove opportunità di partecipare attivamente al processo educativo all'interno di comunità virtuali, sia di potenziare le competenze di base. Inteso come diario di bordo della scuola, giornale on line, bacheca, il blog è uno spazio che permette la comunicazione interattiva, in cui ogni alunno è soggetto attivo; è un valido strumento per promuovere un processo di apprendimento attivo che si integra totalmente con le modalità di applicazione di una didattica costruttivista. Gli studenti possono esprimere la creatività utilizzando qualsiasi codice di comunicazione a loro congeniale, anche quello della musica. Il rap, per esempio, è oggi considerato uno degli strumenti per una "maieutica della scrittura", efficace per far diventare i loro pensieri delle parole, dei discorsi, dei progetti. Inoltre la natura estremamente flessibile rende il blog uno strumento trasversale a tutte le discipline e ciascun alunno può esprimersi secondo le proprie attitudini e le proprie abilità.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Il modulo è articolato in due momenti:

accoglienza e conoscenza, per creare un clima di fiducia tra esperto e ragazzi e tra di loro e poter vivere un'attività stimolante; test di ingresso per cominciare a riflettere sul tema del progetto: le emozioni.

Attraverso una serie di semplici esercizi il ragazzo imparerà ad ascoltare 'dentro di se', entrare in contatto con il proprio mondo interiore per poi esprimerlo. L'uso del blog incentiverà la creatività e la conoscenza di sé e della propria realtà, permettendo la descrizioni del proprio essere, in modo divertente e comunicativo. Le emozioni ci guidano nell' affrontare situazioni e compiti troppo difficili e importanti, sono una forma di comunicazione, per noi stessi e per gli altri, che fa capire cosa effettivamente vogliamo e quali sono i nostri traguardi e i nostri obiettivi. Le emozioni non solo sono naturali ed innate, ma guidano il nostro comportamento. Gioia: la Gioia è un'emozione essenziale per





la sopravvivenza e per l'adattamento, è il collante verso il mondo e gli altri in quanto spesso porta alla condivisione e al contatto con il mondo esterno; è necessaria all'affermazione di se e all'accrescere dell'autostima e del proprio benessere. E' una delle emozioni che spinge all'azione e alla ricerca del contatto sociale. Tristezza: la funzione principale di questa emozione è che attiva il sistema di accudimento negli altri, serve a chiedere aiuto quando ci sentiamo in uno stato di malessere. La sua espressione ha la funzione di sentirsi rassicurati o aiutati dalle persone care. Rabbia: La rabbia è una delle emozioni socialmente più inibite mentre in realtà è una delle emozioni più primitive. La rabbia nasce da un evento percepito come ostacolo intenzionale, da parte di qualcuno, alla realizzazione di un bisogno o a proteggersi da una intrusione. La rabbia serve quindi a proteggere i propri bisogni e i propri confini. Le emozioni sono necessarie ed è utile viverle. Anche se sentire emozioni fa paura, anche se fatichiamo ad esprimere ciò che ci accade a livello affettivo, è fondamentale farlo per stare bene: quindi "emozioniamoci"







A SCUOLA CON LA TESTA E CON LE MANI

MAPELLO - PIERA GELPI (BGIC85600R)

VIA FOSCOLO,3

24030 - Mapello (BG) Telefono: 035908003

Fax: 0354945796

Email: BGIC85600R@istruzione.it

http://www.icmapello.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-LO-2017-57

Importo: €. 4.873,80

MODULO: LOGICO DIVERTIMENTOPotenziamento delle competenze di base

DESCRIZIONE

Potenziamento logico-matematico in orario pomeridiano. Attraverso il progetto si vuole offrire agli alunni una serie di input e proposte didattiche per lo sviluppo e il recupero delle capacità logiche alla base di tutti gli apprendimenti. Imparare a ragionare al di là delle formule è l'obiettivo: la matematica è logica e sviluppa creatività nel cercare il modo migliore per uscire da situazioni problematiche. Presentazione di giochi matematici, problem solving, laboratori manipolativi per stimolare la percezione visivo-spaziale dello studente e abituarlo alla sequenzialità, alla concentrazione e alla riflessione.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Attività di classificazione e di misura; attività sulla divisibilità ed equazioni diofantee; attività sulla divisibilità, numeri razionali e problem solving; attività sui gruppi ciclici e le geometria; attività sul legame tra matematica e musica; attività di crittografia; attività quiz su preconoscenze di statistica e probabilità; attività con i dadi di introduzione al concetto di probabilità, attraverso la statistica; costruzione di dadi speciali per scoprire la probabilità semplice; attività su multipli e divisori; gioco di movimento legato alla divisibilità; tombola dei divisori con strategie per garantirsi la vittoria. Etc.









DIVERS@MENTE A SCUOLA

L.EINAUDI - SALE MARASINO (BSIC87100B)

VIA MAZZINI 28

25057 - Sale Marasino (BS)

Telefono: 030986208 Fax: 03009820063

Email: BSIC87100B@istruzione.it http://www.icsalemarsino.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-LO-2017-264

Importo: €. 4.561,50

MODULO: IL LABORATORIO DI GEPPETTO

Potenziamento delle competenze di base

DESCRIZIONE

Il progetto si propone di presentare agli alunni problemi di natura pratica che si possono incontrare in una attività manuale come quella prevista stimolandone la soluzione, sviluppare la consapevolezza che dietro ogni attività umana c'è un percorso logico, il passaggio graduale dal metodo induttivo a quello deduttivo e di acquisire le competenza minime per affrontare problemi di natura matematica con spirito propositivo ed entusiasta. E' prevista la realizzazione di lavori di falegnameria.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Lavori individuali e di gruppo mirati al recupero di competenze logico-matematiche attraverso la realizzazione di lavori. Socializzare; Tombola a quiz; Concentrarsi e progettare; Semplici funzioni matematiche (Y=aX); Le proporzioni; Usiamo le squadre e contiamo; Logica e strategia.







TUTTI PROT...AGONISTI

IC FALERNA (CZIC82500A)

VIA ROSARIO 1

88042 - Falerna (CZ)

Telefono: 096895056

Fax: 0968925807

Email: CZIC82500A@istruzione.it

http://www.icfalerna.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CL-2017-93

Importo: €. 4.977,90

MODULO: DENTRO LA MATEMATICA

Potenziamento delle competenze di base

DESCRIZIONE

Dalle rilevazioni INVALSI è emerso che per quanto riguarda le prove di matematica gli allievi dell'Istituto Comprensivo di Falerna riescono a svolgere più facilmente i quesiti relativi alle conoscenze, ma incontrano difficoltà nella risoluzione dei problemi e nell'argomentare. Pertanto, il presente modulo, indirizzato ad allievi di scuola primaria del plesso di Falerna Marina, si configura come un laboratorio operativo in cui il recupero delle competenze in matematica avverrà soprattutto nelle dimensioni dove si riscontrano i maggiori punti di debolezza e si realizzerà attingendo alla componente ludica e pratica della disciplina, pur senza tralasciare l'aspetto teorico e concettuale. L'approccio innovativo attraverso attività di coding (linguaggio di programmazione a blocchi secondo percorsi che sviluppino il pensiero computazionale) ed attraverso giochi matematici individuali e di gruppo, non solo farà maturare negli allievi le competenze attese, ma svilupperà in loro il piacere per una disciplina non sempre gradita. Gli alunni diventeranno protagonisti dei propri percorsi di apprendimento ed utilizzeranno, oltre ai tradizionali sussidi, anche strumenti didattici accattivanti e stimolanti, dalle nuove tecnologie ai materiali reperibili in rete per l'attuazione dei giochi.

OBIETTIVI

Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Saper applicare le procedure di calcolo con le potenze. Rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative di problem solving.





CONOSCENZE

Il significato delle quattro operazioni Le proprietà e gli algoritmi di calcolo Lo zero e l'uno e le operazioni interne a N. Le potenze e le relative proprietà. L'ordine delle operazioni e l'uso delle parentesi nelle espressioni aritmetiche. Fattorizzazione Elevamento a potenza .

ABILITÀ

Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto a seconda delle situazioni. Individuare multipli e divisori di un numero. Stimare il risultato di un'operazione. Usare tecniche, regole e strategie per la risoluzione di problemi. Giochi matematici. Significato, operazioni e proprietà; uso delle potenze del 10 per esprimere grandezze, notazione scientifica. Calcolare la potenza di un numero. Applicare le proprietà delle potenze. Stimare l'ordine di grandezza di un numero. Leggere e scrivere un numero secondo la notazione esponenziale e scientifica Risolvere espressioni aritmetiche con le potenze. Risolvere problemi. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Verifiche.







SCUOLA APERTA: LA SCUOLA CENTRO DEL CENTRO

I.C. 'IL GUERCINO' (FEIC81800P)

VIA D.ALIGHIERI, 6 44042 - Cento (FE)

Telefono: 051904030

Fax: 0516857738

Email: FEIC81800P@istruzione.it

http://www.istitutocomprensivo1cento.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-EM-2017-183

Importo: €. 5.082,00

MODULO: PREPARI-AMO-CI

Potenziamento delle competenze di base

DESCRIZIONE

Gli obiettivi del modulo di potenziamento sono i seguenti: preparazione agli esami di fine ciclo; potenziamento competenze di base per una scelta consapevole della scuola superiore di Il grado e del proprio percorso personale; miglioramento esiti Invalsi. Il modulo si rivolge agli alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria con basse competenze della lingua italiana, ma parteciperanno anche alcuni alunni con una buona motivazione e con adeguate competenze per favorire l'integrazione ed un rapporto di interscambio di informazioni e modalità di lavoro. Il laboratorio sarà occasione d'incontro e confronto per tutti quei ragazzi che possono essere guidati ad apprezzare la scrittura e la lettura, anche se al momento in difficoltà. L'intenzione del laboratorio è portare a compimento il percorso di elaborazione personale attraverso una serie di esercizi pratici ed esperimenti d'immaginazione. Anche leggere sarà fondamentale, per sviluppare il senso critico e scoprire i punti di forza di coloro che, "lo scrittore", lo fanno di mestiere. Gli alunni si muoveranno come in un'officina: monteranno, smonteranno, rimonteranno un testo per acquisire competenze di analisi e comprensione del testo, oltre che di valorizzazione della lettura e della scrittura.

Tale modalità di lavoro è già inserito nel POFT: con questo modulo darà possibile aumentare la partecipazione e coinvolgere un alto numero di alunni partecipanti. Attraverso una metodologia laboratoriale saranno affrontati i seguenti contenuti:

Le parole, primi mattoni per costruire una storia; la scelta dei libri sui quali preparare una sfida; scelta di un tema per la raccolta di racconti; riflessione: da dove vengono le idee? metodi: Incipit e finale; la scrittura istantanea: scrivere partendo da un'ispirazione visiva; il dialogo; la descrizione; narratore: prima, seconda e terza persona; la scrittura epistolare; la costruzione di un personaggio.; la "credibilità" del personaggio; sfida finale e premiazione. Successivamente si applicherà quanto appreso nella presentazione di testi- prove INVALSI sui quali applicare i contenuti sperimentati. Il laboratorio sarà condotto in orario pomeridiano: prevede dieci incontri di tre ore ciascuno nel periodo da marzo a maggio 2017.













A SCUOLA, ALLE PENDICI DEL VESUVIO.....

L.SCIENT.'CARLO URBANI'SAN GIORGIO A CR. (NAPS36000R)

VIA BUONGIOVANNI N.77

80046 - San Giorgio A Cremano (NA)

Telefono: 0815749361

Fax: 0815749361

Email: NAPS36000R@istruzione.it

http://www.liceourbani.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-828

Importo: €. 5.082,00

MODULO: IL MERCANTE DI VENEZIA DI SHAKESPEARE

Potenziamento delle competenze di base

DESCRIZIONE

Messa in scena in L1 e L2 di un allestimento teatrale, in relazione ai temi della discriminazione sociale, culturale, religiosa.

ATTIVITA' SVOLTE

Giochi di animazione teatrale. Cenni biografici sull'autore de Il mercante di Venezia W. Shakespeare. Attività laboratoriale.

Group work

The Elizabethan Theatre. The Globe. The Shakespearean Drama. Il mercante di Venezia, proiezione DVD (Atto primo, Scene I,II)

Warm-up: Giochi di animazione teatrale. Focus group sui temi emersi dalla visione della commedia.

Focus group: scelta delle scene e dei personaggi. Proposta di assegnazione dei ruoli.

Group work: Analisi dei testi in lingua inglese e italiana.

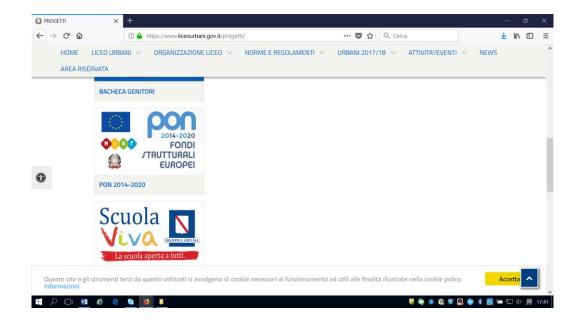
Rimaneggiamento del testo teatrale Il Mercante di Venezia in lingua inglese. Ipotesi di scelta dei monologhi e dei dialoghi da interpretare. Lettura e scelta dei monologhi e dialoghi nella versione italiana dell'opera.















PER UNA SCUOLA ATTIVA, APERTA ED INCLUSIVA

CD OTTAVO CIRCOLO (PCEE00800Q)

VIA DON MINZONI 39/A

29122 - Piacenza (PC)

Telefono: 0523455317

Fax: 0523461294

Email: PCEE00800Q@istruzione.it

http://www.ottavocircolopiacenza.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-EM-2017-204

Importo: €. 4.561,50

MODULO: KIDS IN REGOLA 2

Potenziamento delle competenze di base

DESCRIZIONE

- Percorso sul rafforzamento delle abilità sociali per attivare fattori protettivi in relazione ai rischi di comportamenti illegali e promuovere rispetto e convivenza civile. Gli obiettivi
- Conoscenza di sé
- Conoscenza dell'altro (Il gruppo classe)
- Le emozioni, sentimenti ed empatia
- Le regole nella società, in famiglia, nello sport e nel gioco: le loro funzioni
- Il rispetto delle regole di convivenza civile: i miei diritti/doveri e i diritti/doveri degli altri
- Il regolamento scolastico
- La trasgressione e le relative sanzioni a scuola, in famiglia e nella società.
- La costituzione italiana

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Giochi di avvio.

Obiettivo: favorire la conoscenza reciproca dei partecipanti, e stimolare la comunicazione in prima persona.

- Presentazione con i pupazzi
- Carte di presentazione
- Creiamo la nostra cartellina

L'autostima.

Obiettivo: aumentare la consapevolezza e la conoscenza di sé e della propria immagine.

Presentazione con i pupazzi

Raccontarsi con le immagini e le parole



L'autostima.

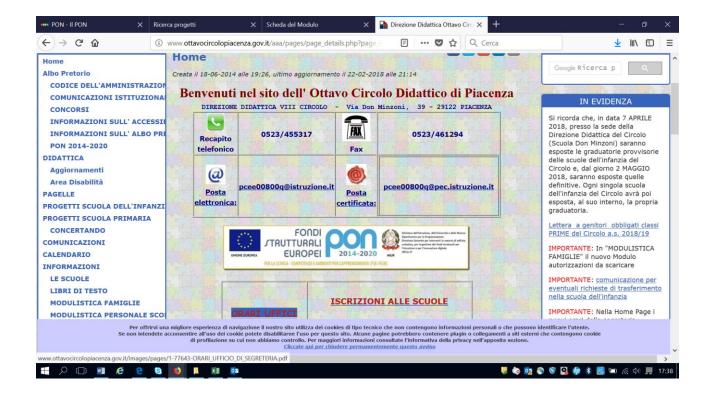
Obiettivo: aumentare la consapevolezza e la conoscenza di sé e della propria immagine, ponendo l'attenzione sulle somiglianze e differenze che intercorrono tra i compagni.

- Presentazione con i pupazzi
- L'oggetto preferito
- Il tracciato dell'identità

Le emozioni e i sentimenti.

Obiettivo: promuovere il confronto tra i bambini sulle loro emozioni, potenziando la capacità individuale di riconoscere ed esprimere ciò che si prova, aumentando la consapevolezza dei propri vissuti emotivi.

- Presentazione con i pupazzi
- Le carte delle emozioni e dei sentimenti con i cuccioli di animali
- La settimana delle emozioni a scuola e a casa
- In una notte di temporale. Etc.







TRA IL DIRE E IL FARE. LABORATORI INTERCULTURALI NELL'ERA DIGITALE

GUICCIARDINI (RMIC817009)

VIA GUICCIARDINI 8

00184 - Roma (RM)

Telefono: 0670453919

Fax: 0677079063

Email: RMIC817009@istruzione.it

http://www.icguicciardini.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-LA-2017-13

Importo: €. 5.682,00 €

MODULO: LABORATORIO DI ITALIANO L2 E NUOVI MEDIA

Potenziamento delle competenze di base

DESCRIZIONE

Il laboratorio di Italiano L2 e nuovi media proporrà un approccio efficace e coinvolgente, attraverso l'uso di audiovisivi e risorse multimediali, per favorire l'acquisizione e il consolidamento delle competenze linguistiche dell'italiano. Si prevedono tre percorsi didattici:

- l'italiano per la scuola, finalizzato ad acquisire le competenze comunicative necessarie per la vita scolastica e la conoscenza del lessico base di ogni disciplina
- l'italiano a tavola, per approfondire gli aspetti interculturali legati al cibo confrontando la cultura d'origine e quella italiana
- l'italiano per conoscersi, per esprimere emozioni e stati d'animo attraverso un percorso di alfabetizzazione emotiva, oltre che linguistica.

Ogni percorso partirà da un cortometraggio o da alcune sequenze tratte da film su temi vicini ai ragazzi, a cui seguiranno attività di comprensione e di riflessione metalinguistica da svolgere in piccoli gruppi, assieme ad esercizi di drammatizzazione per consolidare l'uso delle strutture linguistiche apprese

Ci si intende avvalere della figura aggiuntiva di un mediatore linguistico-culturale

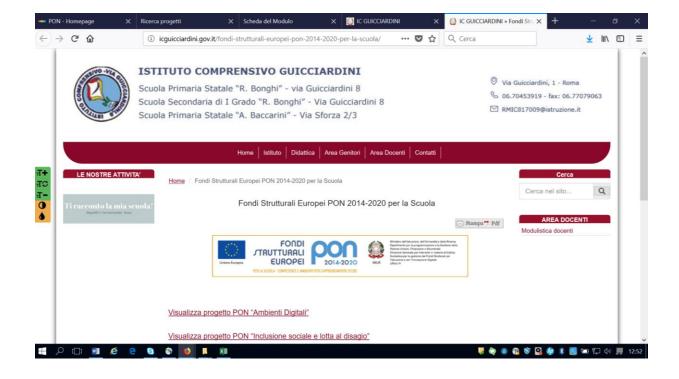
ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Le prove d'ingresso non intendono essere esaustive rispetto alla fase di osservazione e conoscenza dell'allievo, ma fornire informazioni preziose ai fini della costruzione di un percorso formativo in un clima sereno per tutti gli allievi. Le prove sono state elaborate sulla base dei principi docimologici, ormai da tempo consolidati, destinati ad allievi immigrati. Il pacchetto delle prove è articolato su: ascolto, produzione orale, lettura e produzione scritta. In questo incontro abbiamo voluto mettere l'allievo a proprio agio utilizzando la formula del presentarsi, comunicando a tutti il proprio nome,





nazionalità, età e classe di appartenenza e creare un clima di fratellanza. Tale esperienza è stata condivisa tra gli alunni italiofoni e non e con le insegnanti. in questa lezione si è cercato di acquisire la padronanza di alcune parole di uso comune, come le parti del corpo, i concetti di spazialità e topologia in riferimento a se stessi e agli altri. Durante la lezione abbiamo cominciato ad utilizzare il verbo avere e il verbo essere per esprimere emozioni, sensazioni fisiche e non e stati d'animo. Formule negative ed affermative con l'uso dei verbi sopraindicati. Essendo i bambini di varie nazionalità abbiamo usato l'arcobaleno come simbolo di unione nelle diversità etniche. Molti bambini non conoscono il nome degli ambienti in cui vivono, non conoscono il lessico specifico e la funzione. Utilizzando materiale specifico si sono realizzate frasi di senso compiuto ricorrendo alla forma negativa e interrogativa e all'uso degli articoli determinativi e indeterminativi. In quest'unità didattica si sono affrontate più specificatamente le fasi della giornata associate alle azioni. Si è introdotto il concetto della durata delle azioni dividendole di breve e di lunga durata. Si è affrontato il concetto di tempo ciclico con la ruota dei mesi e della settimana. Si è provveduto a misurare la durata mediate sistemi non convezioni e si sono effettuati confronti con strumenti convenzionali come l'orologio e il calendario. Abbiamo diviso l'unità di apprendimento 'L'italiano a Tavola' in due fasi: in questa fase iniziale trattiamo i pasti principali della giornata potenziando sia il lessico specifico della lingua italiana, sia introducendo gli analoghi termini nelle lingue cinese, bengalese, filippino, tunisino, indiano e spagnolo. Conoscenza degli utensili e arredi della cucina.







A SCUOLA SEMPRE APERTA

IST.COMPR. TORRE ORSAIA (SAIC816001)

VIA ROMA, 38

84077 - Torre Orsaia (SA) Telefono: 0974985018

Fax: 0974981832

Email: SAIC816001@istruzione.it

http://www.scuoletorreorsaia.gov.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-705

Importo: €. 5.682,00

MODULO: LEGO ERGO SUM

Potenziamento delle competenze di base

DESCRIZIONE

Realizzato presso la Scuola Secondaria di Celle di Bulgheria

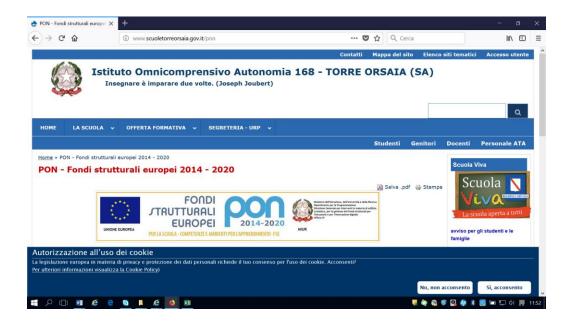
Obiettivo primario e migliorare la qualità dell'apprendimento della lingua madre la cui padronanza è individuata tra le competenze chiave dell'istruzione e dalla Comunità Europea lo scopo è altresì quello di fornire ai ragazzi strumenti per comprendere autonomamente testi e sviluppare con senso critico una personale interpretazione che dovranno essere in grado di esprimere anche in forma scritta dimostrando competenze di sintesi abilità nella ricerca di fonti e rielaborazione creativa dei testi andando oltre il semplice saper scrivere in modo corretto. Il modulo didattico sarà strutturato in modo da rendere i ragazzi protagonisti delle elezioni partendo dall' intervento di lettori esterni, afferenti a circoli culturali, si chiederai ragazzi di alternarsi all' ospite nel corso della lettura e di analizzare ed anche rielaborare quanto letto attraverso un processo di scrittura creativa producendo personali elaborati narrativi traverso esperienze di scrittura in progressione.

COMPETENZE ABILITA'

Al termine del percorso formativo i ragazzi saranno in grado di leggere comprendendo a fondo il significato anche implicito dei testi di riconoscere la tesi di fondo e riflettere sui temi centrali del testo trasferendo le competenze acquisite in forma scritta riscrivendo testi letterari con procedure creative con l'applicazione di manipolazioni stilistiche fine percorso perciò i ragazzi avranno acquisito le competenze necessarie per produrre diversi tipi di testo saranno capaci di padroneggiare il processo di scrittura.











IO STO BENE A SCUOLA

SAN GAVINO MONREALE (CAIC86300Q)

VIA FOSCOLO

09037 - San Gavino Monreale (VS)

Telefono: 0709339426

Fax: 0709339426

Email: CAIC86300Q@istruzione.it http://www.icsangavino.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-SA-2017-6

Importo: €. 6.482,00

MODULO: IL BINOMIO DEL FUTURO: LINGLESE E LE NUOVE TECNOLOGIE

Potenziamento della lingua straniera

DESCRIZIONE

Questo modulo intende rivolgersi agli alunni di 5 classi terze della secondaria di primo grado che sono demotivati, poco fiduciosi del possesso di proprie capacità linguistiche e poco consapevoli del valore che può avere la conoscenza di una lingua straniera. Il progetto prevede l'uso della lingua inglese in contesti diversi da quelli affrontati durante l'attività curricolare. Tramite l'utilizzo della sale informatica destinata all'insegnamento delle lingue straniere, del PC e dalla LIM si costruiranno percorsi in cui sarà l'alunno ad essere protagonista delle lezioni con la realizzazione di ricerche e lavori in gruppo con il metodo della flipped classroom (classe capovolta), della costruzione di giochi interattivi in lingua che verranno presentati all'interno delle rispettive classi di appartenenza, della presentazione di lezioni di geografia e di cultura generale che verranno sfruttate anche in preparazione dell'esame di licenza media. Questo diverrà uno stimolo ideale, in accordo con tutti i docenti della classe, per l'acquisizione di autostima e fiducia in se stessi. Saranno inseriti anche alcuni casi di disabilità e di bocciati da rivalutare e incoraggiare. Nel PTOF è presente parecchia progettualità legata alla tecnologia e multimedialità sia con le proposte dell'animatore digitale e del team digitale che con progetti triennali come Interculture Skills. Con questo progetto si prevede lo studio della lingua inglese ai fini comunicativi non esclusivamente didattici, bensì legati a situazioni pratiche e di possibile scambio culturale. I ragazzi saranno messi nella condizione di saper fare e proporre qualcosa creato da loro. Inoltre si prevede la trasmissione di valori che superino gli atteggiamenti discriminatori verso le persone di diversa cultura e religione.

Obiettivi generali

- Favorire la libera espressione e la creatività, costruendo un buon amalgama all'interno del gruppo e la socializzazione.
- Conseguire una capacità produttiva a livello operativo concreto e una elaborazione progettuale;



- Sostenere la piena fiducia in se stessi e il pieno sviluppo delle potenzialità, spesso sommerse che ciascuna non sa di avere.
- Utilizzare al meglio le diversità, per un reciproco arricchimento.
- Potenziare le capacità di scelta e favorire l'apprendimento della lingua inglese attraverso le nuove tecnologie, quale elemento chiave dello sviluppo personale, professionale e comunicazione interculturale.
- Favorire l'autostima.
- Educare al gusto per le cose belle e alle capacità critiche

Obiettivi specifici rispetto alla tecnologia

- Saper usare il PC e il software anche in lingua inglese per costruire documenti di testo o presentazioni anche con foto, immagini, filmati e saper giocare in modo interattivo.
- Usare appropriatamente le tecnologie per creare, organizzare, immagazzinare, manipolare e recuperare contenuti digitali.
- Saper utilizzare programmi anche on line per proporre giochi interattivi in lingua inglese (es Scratch o siti come code.org).
- Acquisire conoscenze e competenze nell'uso degli strumenti tecnologici e didattici soprattutto mediante attività di tipo collaborativo (costruttivismo e cooperative learning) con l'uso di google drive e i programmi on line utilizzati per creare rapidamente nuovi documenti, aprire quelli esistenti, condividerli e modificarli insieme ad altre persone, da svolgere con l'uso combinato di laptop, LIM e Tablet e PC.
- Creare la Classroom on line con "Google suite for edu" che ci consente di comunicare con gli studenti e di condividere facilmente compiti, materiali e messaggi tali da prevenire il disadattamento scolastico e la disaffezione allo studio.
- Acquisire la padronanza delle proprie emozioni e saper interagire con gli altri in qualsiasi situazione, anche quando si è on line, utilizzando la tecnologia in modo sicuro, rispettoso e responsabile.
- Favorire e creare un ambiente di bootcamp in cui tutti collaborano al successo del corso e ottengono risultati positivi.
- Riuscire ad essere consapevoli della pericolosità della navigazione in Internet, riconoscere comportamento accettabile / inaccettabile. Proteggere l'identità e la privacy online.

Obiettivi specifici in inglese

- Ampliare le abilità di base sia orali sia scritte.
- Saper realizzare documenti scritti anche con foto, filmati e immagini che poi verranno presentati individualmente o in gruppo alla classe in lingua inglese.
- Ampliare le conoscenze lessicali orali e scritte.
- Migliorare la correttezza grammaticale e comunicativa.
- Creare testi e ipertesti in inglese tramite pretesti per permettere una maggiore fruizione individuale del tempo-parola e una pratica linguistica intensiva.
- Conoscere la grammatica inglese.
- Riconoscere i propri errori e a volte riesce a correggerli spontaneamente in base alle regole linguistiche e alle conversazioni comunicative che ha interiorizzato.



ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

- In sala lingue con lavori di gruppo o individuali per le attività legate all'utilizzo delle nuove tecnologie anche con il proprio byod.
- In sala lingue per le ricerche con l'uso responsabile di Internet e per la manipolazione dei lavori da costruire.
- In aula col la LIM per costruire le attività multimediali e interattive che verranno presentate al resto della classe.
- In sala lingue per realizzare i lavori on line in modo da creare rapidamente nuovi documenti, aprire quelli esistenti, condividerli e modificarli insieme ad altre persone.
- In sala informatica per utilizzare on line e off line i giochi interattivi legati al coding con l'uso di programmi come scratch.

Obiettivo conclusivo: sostenere le scelte per preparare gli alunni all'esame di licenza con le CLIL su argomenti di Geografia in lingua. Si prevedono all'interno dei gruppi di lavoro i seguenti argomenti: English speaking World Geography of the USA; Geography of Great Britain – The British Isles - (England, Scotland, Wales, Northern Ireland and Ireland); Canada; Jamaica; Australia (Land down under); New Zeeland; The Republic of South Africa; Kenia, India. L'obiettivo: migliorare il grado di competenze nella lingua parlata in previsione dell'esame di licenza.













EDUCAZIONE MOTORIA; SPORT; GIOCO DIDATTICO



33



ORIENTO IL MIO SUCCESSO SCOLASTICO

G. MONACO (ARIC82900L)

LARGO CHAMPCEVINEL - RASSINA

52016 - Castel Focognano (AR)

Telefono: 0575591118

Fax: 0575592821

Email: ARIC82900L@istruzione.it

http://www.icscastelfocognano.gov.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-TO-2017-81

Importo: €. 4.665,60

MODULO: UNA CORDATA... SPECIALE Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Il percorso risulta altamente funzionale a sviluppare competenze di orientamento spaziale e di controllo. Oltre a consentire una maggiore padronanza del corpo favorisce il coordinamento motorio e mira a rafforzare i processi di rappresentazione cognitiva. L'istituto, che rileva una fragilità nelle rilevazioni nazionali ed interne su competenze geometriche, da tempo studia percorsi volti ad incidere su queste fragilità assumendo un'ottica olistica che possa incidere su più prospettive allo sviluppo di competenze spaziali. Il percorso intende proporre agli alunni di scuola secondaria di Chiusi della Verna un itinerario di approfondimento sull'arrampicata sportiva. L'itinerario prevede una serie di incontri di tipo propedeutico per sviluppare gli schemi motori di base necessari alla scalata di una parete attrezzata.

ARTICOLAZIONE PERCORSO

Le lezioni saranno così articolate:

- 6 ore. da esperto di scienze motorie che in accordo con l'istruttore di arrampicata vanno ad indicare per ogni singolo alunno potenzialità di tipo fisico e psicologico, e sviluppare schemi motori di base per l'arrampicata. Le informazioni saranno poi oggetto di confronto con il tutor che viene assegnato al modulo. Tale intervento si realizzerà presso la palestra di Chiusi in orario extracurricolare al pomeriggio;
- 6 ore saranno gestite dall'esperto esterno istruttore di arrampicata e saranno volte a memorizzare tecniche specifiche della disciplina sportiva che si intende prendere in esame. Le ore si svolgono presso la palestra di Chiusi in orario extracurricolare al pomeriggio;
- 18 ore saranno gestite dall'istruttore di arrampicata e svolte in simulazione di arrampicata presso la struttura esistente presso la palestra di Stia che è stata progettata e realizzata dalla sezione locale del CAI.



ORGANIZZAZIONE

Il laboratorio si realizzerà nel pomeriggio di martedì/mercoledì in orario extracurricolare e sarà gestito a classi aperte. Il Comune di Chiusi della Verna collaborerà sia al servizio aggiuntivo di trasporto per raggiungere la palestra attrezzata di Stia sia, con l'Istituto, alla garanzia dell'apertura del plesso e della palestra come da dichiarazione di intenti.

Si promuoverà l'invito, in particolar modo, agli alunni che presentano le caratteristiche sopramenzionate e/o segnati dai servizi socio-sanitari.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Riscaldamento generale con particolare attenzione ai muscoli delle braccia. Traslocazioni alla spalliera:

- cercando di salire più in alto possibile
- accostando e incrociando mani e piedi
- utilizzando le mani sulle spalliere pari e i piedi su quelle dispari e viceversa
- in posizione raccolta e in posizione allungata
- in posizione frontale e in posizione laterale
- a coppie sulla spalliera utilizzando lo spazio dentro e fuori rispetto al corpo del compagno
- 1. a coppie partendo da 2 parti opposte.

Gioco finale di equilibrio.

Riscaldamento generale ed esercizi di equilibrio su mattoncini.

Predisposizione di semplici percorsi attrezzati con cerchi legati in piano e perpendicolari agli staggi della spalliera:

- traslocazioni con mani e piedi dentro i cerchi
- traslocazione con mani dentro i cerchi e piedi fuori
- traslocazioni con mani fuori e piedi dentro i cerchi
- traslocazioni a coppie in modi diversi
- traslocazioni passando dentro i cerchi
- traslocazioni passando sopra e sotto
- tutti i criteri sopra con diverse impugnature dello staggio.

Gioco a squadre: traslocare nel minor tempo possibile utilizzando una o più regole descritte sopra. Illustrazione delle tecniche di assicurazione con freno autobloccante. Prova di arrampicata su percorsi specifici affidando reciprocamente la responsabilità del compagno durante la prova. Etc.







PRATICA...MENTE @ SCUOLA

I.P.S.I.A. "ARCHIMEDE " (BARI05000G) VIA MADONNA DELLA CROCE, 223

76121 - BARLETTA (BT) Telefono: 0883575625

Fax: 0883575039

Email: BARI05000G@istruzione.it http://www.ipsiarchimede.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-28

Importo: €. 4.665,60

MODULO: SPORTIVAMENTE

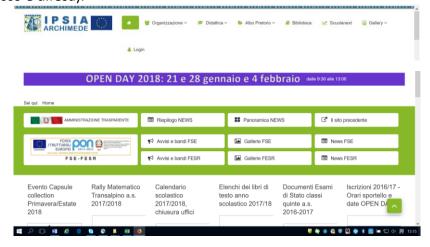
Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Il modulo contempla n. 30 ore di attività sportiva in ore pomeridiane anche in corrispondenza del periodo estivo, durante le quali gli studenti della sede di Barletta svolgeranno attività sportive rispondenti alle inclinazioni e gradimento degli alunni iscritti, dal calcio all'atletica leggera, al ballo.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Fondamentali della pallavolo (palleggio, ricezione, battuta). Regole specifiche della disciplina. Fasi di gioco (attacco e difesa).







IN-CONTRO: STRATEGIE PER INNOVARE E POTENZIARE LA SCUOLA VICINA AI RAGAZZI

I.C. COGORNO (GEIC84800P)

VIA IV NOVEMBRE, 115 16030 - COGORNO (GE) Telefono: 0185380114

Fax: 0185385067

Email: GEIC84800P@istruzione.it

http://www.iccogorno.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-LI-2017-57

Importo: €. 5.611,50

MODULO: GIOCO, SPORT E MOLTO DI PIÙ....

Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Lo sport mette il turbo al rendimento scolastico. Infatti questo ha effetti diretti sul comportamento e il rendimento scolastico, ma soprattutto il senso di autodisciplina acquisito nello sport si riflette anche nell'attenzione in classe e nello svolgimento dei compiti a casa. Le numerose ricerche condotte sull'argomento hanno messo in luce molti effetti positivi di una regolare attività fisica e sportiva: i giovani atleti hanno voti più alti della media, specialmente nella lingua madre e in matematica. L'ambiente dello sport è da sempre un luogo sano che tiene impegnati i ragazzi in maniera virtuosa. Lo sport può aiutare ad assumere comportamenti responsabili e prevenire devianze sociali. Fa acquisire un "atteggiamento competitivo" corretto basato sul rispetto dei principi e dei valori educativi sottesi allo sport, di se stessi e della diversità. In particolare il tennistavolo, come recentemente è stato sottolineato dal professor Antonio Spataro direttore sanitario dell'Istituto di Medicina e Scienza dello Sport del Coni, risponde perfettamente a tutti questi requisiti. Si tratta di uno sport completo "che mette alla prova tutti i muscoli del corpo oltre che l'apparato riflessocognitivo". Il tennistavolo è inoltre, uno sport praticabile a qualsiasi età, in particolare consigliato ai giovani, perché sviluppa la capacità tattica e di concentrazione.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

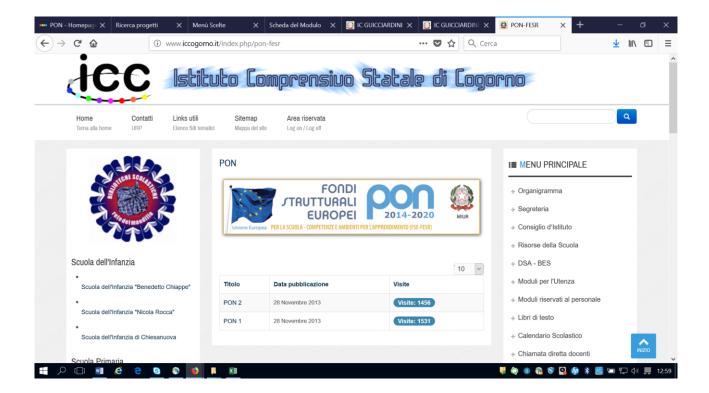
Sport completo che mette alla prova tutti i muscoli del corpo oltre che l'apparta riflesso-cognitivo. In particolare consigliato ai giovani perché sviluppa la capacità tattica e di concentrazione.

Prima Lezione del Modulo Tennistavolo: Momento iniziale di presentazione fra i componenti: istruttore, tutor e ragazzi. Il gruppo è formato da cinque alunni di classe terza di scuola primaria e da dieci studenti di classe prima della scuola secondaria di primo grado. Si invitano i ragazzi al senso di responsabilità nel rispettare il materiale a loro affidato: pallina, racchetta e in seguito tavolo. La lezione ha come obiettivo principale la gestione della pallina. Gli esercizi proposti sono: lanciare,





afferrare la pallina da fermo, camminando e correndo in linea retta ed in seguito modificando la traiettoria. In un secondo tempo gli esercizi sono rivolti alla gestione della pallina con la racchetta. Si insegna la corretta impugnatura della racchetta e in seguito si chiede di mantenere la pallina in equilibrio sulla racchetta in posizione statica e successivamente in movimento. Gli esercizi proposti richiedono: attenzione, concentrazione, percezione dello spazio anche in relazione ai compagni e perciò rispetto agli altri. Inoltre migliorano la coordinazione oculo-motoria e la percezione del proprio corpo.







SCUOLA NO PROBLEM

LICEO STATALE - A.ROSMINI (GRPM01000E)

VIALE PORCIATTI, 2 58100 - Grosseto (GR) Telefono: 056422487

Fax: 0564417256

Email: GRPM01000E@istruzione.it

https://www.rosminigr.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-TO-2017-2

Importo: €.4.665,60

MODULO: MODULO: M 5 - DAI... BUTTIAMOCI!

Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Si propone un'attività di avviamento alla pratica sportiva (nuoto) già sperimentata nella scuola nei due anni precedenti. Si tratta di avviare un gruppo di studenti diversamente abili alla pratica del nuoto attraverso attività e metodologie specificamente definite per loro e attraverso il loro inserimento in un gruppo di compagni dotati di disponibilità e di accettazione del confronto con le persone in difficoltà. Sono previsti tre fasi essenziali:

- momenti di consolidamento del gruppo, finalizzati al superamento del blocco che alcuni studenti hanno verso il nuoto in piscina - legato a difficoltà oggettive (handicap), difficoltà a presentarsi in costume ai compagni, scarsa confidenza tra compagni e con il proprio corpo;
- attività di nuoto in vasca, con metodo adattato e misto, in modo da coinvolgere nel gruppo gli studenti DA, grazie al sostegno del gruppo e dei singoli individui;
- momento della restituzione al gruppo; analisi e confronto dell'esperienza.
- Intervengono esperti della pratica del nuovo, docenti di sostegno con competenza sportiva, un animatore che accompagna il gruppo.

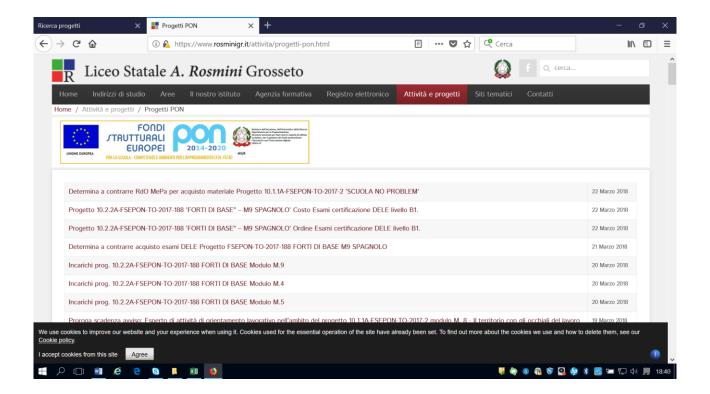
ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Il galleggiamento e lo scivolamento con ausili galleggianti, esercitazioni per la respirazione in acqua, la bracciata con respirazione a stile libero, la nuotata a stile libero, la nuotata a dorso; per gli assistenti bagnanti, ripasso della nuotata per salvamento e delle tecniche di salvataggio. Ambientamento nell'acqua, lo scivolamento, l'apnea statica e subacquea, esercitazioni con galleggianti per la corretta propulsione delle gambe, la trazione delle braccia in forma alternata e simultanea, la respirazione con torsione del capo, lo scivolamento a dorso con e senza battuta di gambe, la partenza in apnea, l'apnea di durata, giochi di recupero con piccoli oggetti, giochi di resistenza, giochi con andature variabili, competizioni fra pari.





Orientarsi negli spogliatoi, nei piani vasca, all'interno delle corsie; prendersi cura della persona nei tempi adeguati; rispondere ai bisogni dei compagni e fare da tramite con il docente; trasmettere le conoscenze pregresse o quelle da mediare con tutoraggio in tempo reale. Etc.







LA PAROLA FA EGUALI

I.C.S.TERESA DI RIVA (MEIC88900B)

VIA DELLE COLLINE

98028 - Santa Teresa Di Riva (ME)

Telefono: 0942793140

Fax: 0942795093

Email: MEIC88900B@istruzione.it

http://www.istcsantateresadiriva.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-SI-2017-79

Importo: €. 5.082,00

MODULO: A SCUOLA DI FAIR PLAY Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Il Consiglio d'Europa, nel corso della settima Conferenza dei Ministri europei responsabili dello Sport tenuta a Rodi nel 1992, ha promulgato il "Codice europeo di etica sportiva": Esso parte dal principio che le considerazioni etiche insite nel 'gioco leale' (fair play) non sono elementi facoltativi, ma qualcosa d'essenziale in ogni attività sportiva, soprattutto se inserite in un contesto educativo come quello scolastico. Fair play significa molto di più che il semplice rispetto delle regole. Esso incorpora i concetti di amicizia, di rispetto degli altri e di spirito sportivo. Il fair play è un modo di pensare, non solo un modo di comportarsi. Esso comprende la lotta contro l'imbroglio, contro le astuzie al limite della regola, la lotta al doping, alla violenza (sia fisica che verbale), alla disuguaglianza delle opportunità, alla commercializzazione eccessiva e alla corruzione, come purtroppo la recente cronaca testimonia. Il fair play é un concetto positivo: definisce lo sport come un'attività socio-culturale che arricchisce e promuove socialità e amicizia, a condizione di essere praticata lealmente. Lo sport viene anche riconosciuto quale attività che offre agli individui l'opportunità di conoscere se stessi, di esprimersi e di raggiungere soddisfazioni, di ottenere successi personali, acquisire capacità tecniche e dimostrare abilità, di interagire socialmente, divertirsi, raggiungere un buono stato di salute.

Finalità: Fare sport a scuola è occasione di partecipazione e di assunzione di responsabilità: un coinvolgimento consapevole in alcune attività strutturate, come quelle proposte dal presente progetti; contribuisce a promuovere la sensibilità nei riguardi del benessere non solo fisico ma anche personale e sociale.

Obiettivi dell'attività:

Nella condivisione del codice europeo, questi saranno i punti chiave dell'azione educativa del progetto:

far conoscere il Codice europeo agli alunni coinvolti;





- maturare con una riflessione in classe, la consapevolezza della necessità di darsi delle regole per fissare i comportamenti conformi o non conformi all'etica, e verificare in tutte le pratiche di sport attivate e promuovere l'applicazione di incentivi e/o sanzioni coerenti e appropriate;
- modificare i regolamenti perché rispettino i bisogni particolari degli alunni della classe e perché l'enfasi venga posta sul fair play anche e soprattutto nella competitività dello sport;
- avere un comportamento esemplare che costituisca un modello positivo per gli alunni; non premiare in alcun modo i comportamenti sleali, né adottarli personalmente, né chiudere gli occhi su quelli di altri; applicare sanzioni appropriate contro ogni comportamento sleale;
- far vivere ai ragazzi un'esperienza di sport, perché comprendano che una sana attività fisica è un momento fondamentale per una crescita equilibrata ed armonica della personalità;
- mettere in risalto il piacere e la soddisfazione di fare sport, e non
- esercitare pressioni indebite contrarie al diritto dell'alunno di scegliere
- liberamente sulla sua partecipazione;
- dedicare un interesse uguale ai giovani con maggiore o minore talento; sottolineare e premiare, oltre che i successi agonistici più evidenti, la progressione individuale e l'acquisizione di capacità personali;
- incoraggiare i ragazzi ad assumere il ruolo di allenatore, giudice di gara e arbitro oltre che quello di partecipante, a elaborare propri incentivi e sanzioni per il fair play o per atti di slealtà, ad assumersi la responsabilità personale delle proprie azioni;
- far comprendere che la salute, la sicurezza e il benessere dei giovani
- atleti vengano prima di ogni altra considerazione come il successo o la
- reputazione della scuola, del docente o del genitore;
- fornire ai giovani e alle loro famiglie la maggiore informazione possibile sui rischi e sui benefici potenziali relativi al raggiungimento di elevate prestazioni sportive.
- sperimentare sul campo da gioco il fair play tramite opportune tecniche che coinvolgano gli alunni in modo da creare sistemi che premino il fair play e la progressione personale, oltre che il successo agonistico.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Il Gruppo di allievi verrà diviso in gruppi non omogenei, per partecipare a diversi giochi di squadra limitatamente alle possibilità delle infrastrutture. Per valorizzare il ruolo del singolo all'interno delle squadre, verrà attuata la metodologia con cui ogni alunno gareggerà con compagni di squadra sempre diversi. Il punteggio acquisito dalla singola squadra nella gara, andrà a sommarsi allo score personale dell'alunno: in tal modo verrà a mancare la rivalità tra squadre e l'atleta/alunno, per aumentare il proprio punteggio, dovrà collaborare attivamente con tutti i compagni. Assegnazione di compiti e problem solving. Parallelamente si attuerà un percorso di riflessione sui valori del fair play e dell'etica nello sport, integrando il momento sportivo con approfondimenti per mezzo di letture, analisi, discussioni.



Risultati attesi:

- Saper riflettere sull'importanza e ineludibilità delle regole ai fini della
- convivenza civile;
- Assumere comportamenti leali e applicare le regole apprese anche in assenza dell' arbitro (autogestione);
- Avere atteggiamenti di massimo rispetto nei confronti di compagni ed avversari;
- Comprendere che la coesione, l'armonia e l'inclusione sociale sono funzioni indispensabili per garantire il raggiungimento degli scopi all'interno di un gruppo;
- Capire che la competizione sportiva trae soddisfazione non solo dal risultato ma anche dal processo di miglioramento e maturazione individuale;
- Approfondire la conoscenza dei compagni, valorizzandone le risorse;
- Migliorare le abilità sociali di comunicazione, cooperazione, collaborazione, tolleranza e adattamento reciproco;
- Sviluppare la capacità di modulazione del comportamento e dei linguaggi verbali e non verbali nelle diverse relazioni interpersonali;
- Saper cercare e mantenere atmosfere di benessere fisico e psichico;
- Saper osservare, comprendere e rispettare i ruoli che emergono all'interno di un gruppo;
- Assumere e cambiare ruoli durante le attività sportive (arbitro, segnapunti, allenatore...).

Verifica/valutazione: Osservazione in situazione circa gli obiettivi di cui sopra.

Autovalutazione degli alunni e riflessione circa le dinamiche relazionali, i ruoli, la responsabilità e l'impegno che emergono nell'affrontare le attività motorie regolamentate e non, in campo e fuoricampo, scolastiche ed extrascolastiche. Attraverso il monitoraggio e la valutazione si verificherà che le azioni siano coerenti con le finalità del progetto, valutando la validità degli strumenti, dei mezzi, dei materiali didattici e delle risorse professionali utilizzate. Saranno oggetto di monitoraggio:

- 1) il livello d'impegno, di interesse e la partecipazione (oltre che dal punto di vista quantitativo oltre che dal punto di vista qualitativo) dei destinatari dell'attività formativa;
- 2) il livello di apprendimento e coinvolgimento dei destinatari;
- 3) il livello di pertinenza e di coerenza tra il materiale proposto dai docenti e le caratteristiche del progetto e del gruppo dei destinatari;
- 4) clima e dinamiche di gruppo -rapporto alunni / docenti;
- 5) livello di soddisfazione dei destinatari e punti di criticità;
- 6) livello di soddisfazione dei docenti e criticità.

Strumenti del monitoraggio:

- 1) Test di verifica;
- 2) questionari di gradimento;
- 3) osservazione dei comportamenti.
- La valutazione si attuerà secondo i tempi sottodescritti:
- 1) questionari ex ante sui bisogni formativi;
- 2) questionari ex post sulle competenze acquisite;



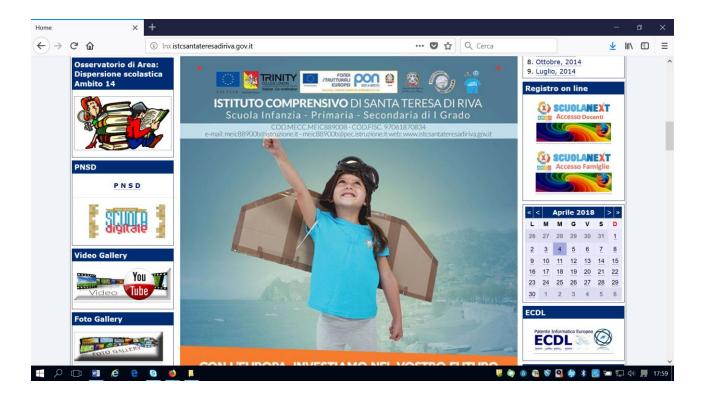


3) questionari relativi all'indice di gradimento (modello auto- percepito e modello etero -percepito ai diversi stakeholders).

La valutazione e la verifica in itinere e finale dell'efficacia dei risultati sarà realizzata rispetto:

- 1) agli obiettivi prefissati;
- 2) ai contenuti;
- 3) ai metodi;
- 4) al processo di apprendimento.

La valutazione in itinere sarà finalizzata alla verifica dei processi di apprendimento e alla ridefinizione degli obiettivi per potenziare la motivazione, stimolare l'interesse e migliorare l'apprendimento. Sarà attivato, dunque, un sistema di verifica dell'efficacia dell'intervento formativo, attraverso l'analisi collegiale dei dati valutativi, attraverso l'attività di osservazione e monitoraggio per eventuali correttivi.







PRESENTE, LA SCUOLA CHE C'E'!!!

IC VIA BOLOGNA /BRESSO (MIIC8GF00L)

VIA BOLOGNA N. 38 20091 - Bresso (MI)

Telefono: 0261455390

Fax: 0261455399

Email: MIIC8GF00L@istruzione.it

http://www.icbressoviabologna.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-LO-2017-165

Importo: €. 7.082,00

MODULO: SCHOOL ON ICE

Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

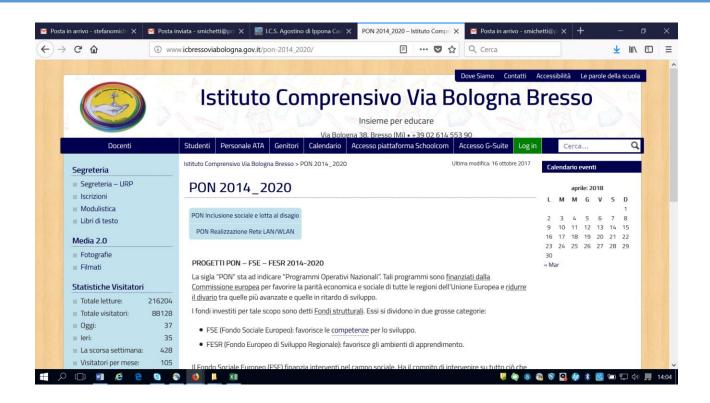
Il "School on Ice" consiste nello svolgimento di lezioni di avviamento al pattinaggio tenute da operatori qualificati, come un'esperienza costruttiva da cui trarre beneficio, sia dal punto di vista relazionale – sociale, che dal punto di vista fisico. L'iniziativa rappresenta un importante momento di aggregazione, originale e moderno dove i ragazzi potranno cimentarsi in una disciplina nuova, insolita per una città, ed avere un contatto diverso con l'ambiente circostante e con i propri compagni. Il Progetto scuola è pensato in termini di un percorso di integrazione sociale, studiato appositamente per quegli adolescenti che sempre più esprimono la necessità di dare sfogo alle loro energie, e di trovare valide alternative di motivazione all'esperienza scolastica.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Approccio base al ghiaccio; attività iniziale di conoscenza e primo approccio alla pista di pattinaggio; approccio affondi e trottole; carrellino con salto a due piedi; partecipazione degli alunni per percorsi ed eventuali coreografie con musica; valutazione percorsi e coreografie.











NEW INTEGRATED LEARNING COURSES - NUOVI PERCORSI DI APPRENDIMENTO INTEGRATO

VITTORIO EMANUELE II -NAPOLI- (NAIS104009)

VIA CORRADO BARBAGALLO, 32

80125 - Napoli (NA)

Telefono: 0817623727

Fax: 0817621593

Email: NAIS104009@istruzione.it http://www.iisvittorioemanuele.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-673

Importo: €. 5.682,00

MODULO: CALCIO A CINQUE....CHE PASSIONE!

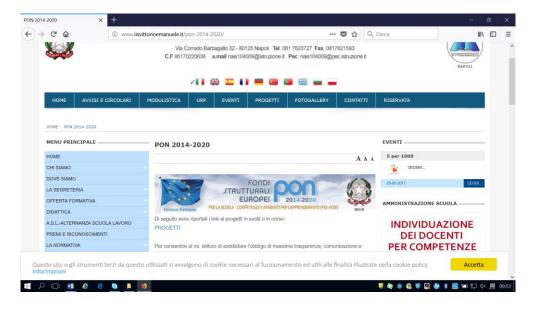
Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Corso teorico/pratico di calcio a cinque da svolgere nella palestra dell'istituto, opportunamente attrezzata, ed articolato nelle seguenti fasi:

- 1. Fase teorica: il modello di gara, il regolamento, i contenuti ed il programma tecnico;
- 2. Fase operativa: potenziamento fisiologico, apprendimento motorio, apprendimento della tecnica, evoluzione dei fondamentali, il tiro, il passaggio, gli schemi di gioco, i ruoli;
- 3. Fase competitiva: incontri amichevoli tra i partecipanti e con alunni di istituti del territorio. Torneo interistituto.

Il presente percorso sarà rivolto ad allievi frequentanti tutte le classi dell'istituto. Preferenza di ammissione sarà data ad allievi diversamente abili in possesso delle idonee abilità psico-fisiche.







AD LIMES

IST.TEC ECON. TECNOLOGICO BRAMANTE-GENGA (PSTD10000N)

VIA NANTERRE

61122 - PESARO (PU) Telefono: 0721454538

Fax: 0721454550

Email: PSTD10000N@istruzione.it http://www.itbramantegenga.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-MA-2017-109

Importo: €.5.082,00

MODULO: UNA PALESTRA SENZA PARETI

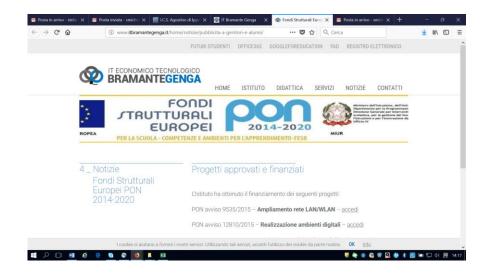
Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Esperienza residenziale in ambiente naturale con partecipazione ad escursioni, condivisione di ambienti lavorativi locali, attività sportive all'aperto.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Avviamento del corso. Incontro con i corsisti e le guide naturalistiche per concordare le modalità educative ed organizzative. Prima escursione ed organizzazione della casa. Seconda escursione. Strutturazione delle attività di autogestione della struttura. Attività di gestione responsabile ed autonoma, Verifica delle attività svolte. Trasferimento con minibus per Rocca Leonella; Escursione in direzione Forra del Presale e visita alla Grotta del Borghetto; pranzo al sacco; visita al Borgo montano di 'Bacciardi'e discesa verso il Fosso dell'Eremo; passaggio attraverso i guadi del torrente ; rientro costeggiando il fiume Candigliano con ritorno a Piobbico; cena preparata e condivisa dai partecipanti; riflessione sulla giornata.







VIVERE LA SCUOLA

CHITTI (RCIC847002)

VIA GALILEI,7

89022 - Cittanova (RC) Telefono: 0966656133

Fax: 0966656133

Email: RCIC847002@istruzione.it

http://www.icchitti.gov.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CL-2017-229

Importo: €. 6.482,00

MODULO: L'ABC DELLO SPORT

Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Al fine di ampliare l'offerta formativa e di rispondere alle esigenze degli alunni come la complessa realtà di oggi impone, tenendo conto della valenza formativa e pedagogica dell'attività fisica/competitiva quale elemento fondamentale dello sport che deve mirare allo sviluppo e alla maturazione di ogni giovane alunno/atleta, il progetto propone per l'anno scolastico 2016/2017 varie attività sportive riferite alle discipline programmate nel piano annuale dei giochi sportivi studenteschi.

Le attività sportive vengono praticate da sempre, ma oggi è aumentata la consapevolezza dei vantaggi fisici e psicologici che il movimento procura all'individuo e alla comunità. Ci si propone di:

- potenziare l'attività sportiva scolastica;
- conferire alla stessa un carattere di continuità sia nel corso dell'intero anno scolastico che nel complessivo percorso educativo degli anni di scolarità;
- promuovere l'attività motoria per tutti, anche per i diversamente abili, permettendo così a tutti coloro che si avvicinano alla pratica sportiva di raggiungere un livello di base di abilità tecniche, di provare piacere nell'impegno e nello sforzo prodotti e di non essere esclusi in quanto meno adatti;
 - diffondere lo sport scolastico come momento educativo e formativo;
 - sviluppare una nuova cultura sportiva;
 - contribuire ad aumentare il senso civico degli studenti;
- migliorare l'integrazione e la socializzazione, anche per i diversamente abili, in quanto l'attività motoria, l'educazione fisica, le attività ludiche tese all'integrazione, la possibilità di avviamento alla pratica sportiva, vista come momento riabilitativo e di conquista dell'autonomia personale, sono strumenti educativi ancora poco utilizzati;
 - ridurre le distanze che ancora esistono tra lo sport maschile e lo sport femminile.











LA SCUOLA PER IL SUCCESSO FORMATIVO

V. GERACE' CITTANOVA (RCIS02300N)

PIAZZA SAN ROCCO

89022 - Cittanova (RC)

Telefono: 0966439113 Fax: 096609664391

Email: rcis02300n@istruzione.it http://www.iisvgerace.gov.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CL-2017-344

Importo: €. 6.482,00

MODULO: A SCUOLA DI BENESSERE

Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

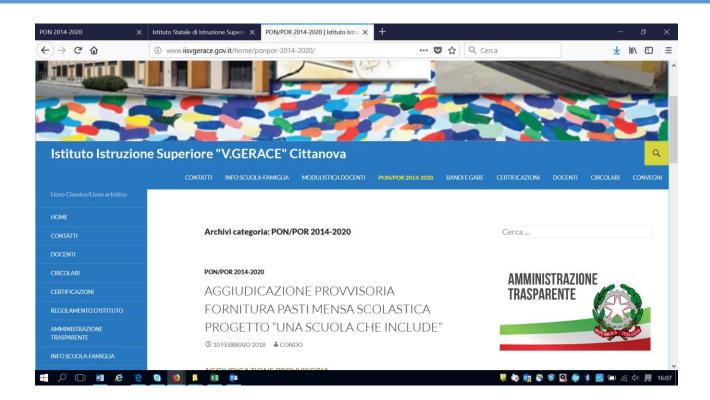
Percorso motorio con attività sportive non agonistiche in palestra e all'aperto con percorsi naturalistici e camminate all'interno del parco aspromontano. Integrato da lezioni sull'educazione alimentare- la dieta mediterranea

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

- Nutrizione integratori alimentari e lo sport
- Nutrienti e principi nutritivi
- La dieta mediterranea dalle origini ad oggi
- Muoversi con la musica: la danza
- La conservazione degli alimenti-lettura etichette nutrizionali
- La danze tradizionali tra sport e nutrizione
- La nutrizione e l'attività motoria effetti benefici sull'apparato osseo
- Il laboratorio di danza a scuola come migliorare il lessico corporeo
- A ogni attività motoria la propria dieta
- Camminata didattica nella villa comunale: l'obiettivo di questa uscita è imparare a pianificare l'attività in natura, apprendere le più semplici strategie per orientarsi, conoscere come ci si deve comportare in ogni contesto per limitare i rischi a affrontare i pericoli.











L'IIS LEVI-PONTI PER IL SUCCESSO SCOLASTICO

LEVI-PONTI (VEISO2700X) VIA MATTEOTTI, 42 A/1 30035 - Mirano (VE)

Telefono: 0414355981

Fax: 0414355786

Email: VEIS02700X@istruzione.it http://WWW.LEVIPONTI.GOV.IT

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-VE-2017-88

Importo: €. 5.082,00

MODULO: PARKOUR AL PONTI

Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Un uomo che corre e nessun ostacolo lo può fermare: l'immagine più adatta ad evocare, nel suo insieme, ciò che conosciamo come Parkour, dal francese "percorso". La cosiddetta "arte dello spostamento", il muoversi da un punto all'altro nella maniera più rapida possibile, utilizzando solo il corpo umano. Una disciplina sportiva completa, ma è anche una filosofia di vita, e in molti casi una vera e propria arte che in Italia sta facendo sempre più proseliti. Il Parkour nasce come attività di strada, ma la pratica e i rudimenti si possono imparare anche indoor. Si parte dall'approccio naturale: l'idea dello spostamento è presente nella natura umana, ma è stato soffocato dalla società moderna; il Parkour è un ritorno alle origini che si basa e si sviluppa su tre delle cinque attività primarie che l'uomo doveva possedere per sopravvivere in natura (corsa, salto, arrampicata). È uno sport che incoraggia l'auto-miglioramento su tutti i livelli, rivelando i limiti mentali e fisici di ciascuno e simultaneamente offrendo un modo per superarli. È un sistema per allenare la mente e il corpo al fine di essere il più possibile funzionali, efficaci e liberi in ogni ambiente. Questo sport mira a promuovere sicurezza, determinazione, auto-disciplina e auto-stima, e l'assunzione di responsabilità delle proprie azioni. Incoraggia l'umiltà, il rispetto per se stessi, per gli altri e per l'ambiente che ci circonda, l'espressività, lo spirito di comunità e l'importanza del gioco, della scoperta e della sicurezza. Gli allievi che praticano il Parkour possono seguire la propria strada, adattata alle proprie risorse e capacità. È importante che chi impara sia cosciente dei suoi punti di forza e delle sue debolezze, l'allenamento può così essere sfruttato nel migliore dei modi per migliorarsi e confrontarsi con sé stessi. Il Parkour si svolge quasi esclusivamente all'esterno, in questo modo è più facile per gli allievi capire come poter utilizzare determinati oggetti urbani e naturali noti. Da ciò nasce un modo nuovo e creativo di avvalersi dell'ambiente che ci circonda e, nel contempo, questo ambiente assume valori nuovi. Il Parkour riporta nelle lezioni un movimento naturale e originale, l'allenamento rafforza gli alunni e spezza la classica struttura delle classi, perché i ragazzi devono staccarsi dallo schema di movimento classico, confrontarsi con sfide nuove e trovare da soli delle soluzioni. Questa disciplina

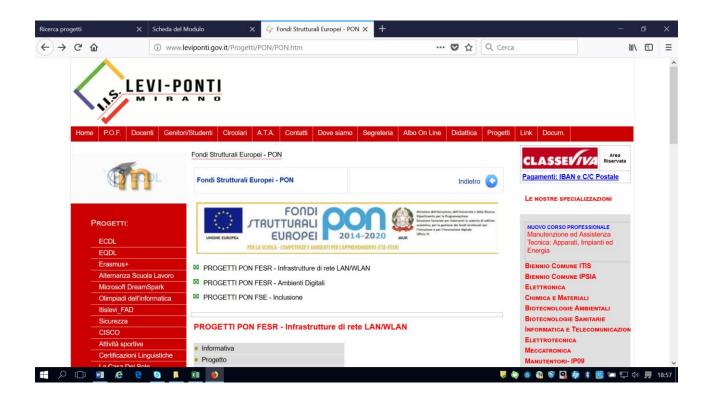




contempla un vasto spettro di movimenti e lascia ampio spazio all'improvvisazione. L'importante non è il risultato finale, ma il processo che permette di raggiungere l'obiettivo. Avere un obiettivo – ovvero superare efficacemente un ostacolo – aiuta ad affrontare la vita di tutti i giorni, in particolare quando si è confrontati con problemi, che richiedono una soluzione interdisciplinare. Il Parkour può essere utilizzato come esperienza pedagogica e anche come uno sport con potenzialità competitive. Anche il Parkour ha bisogno di poter essere insegnato, per insegnare è però necessaria una certa esperienza e quindi le nozioni dovrebbero essere trasmesse da traceur esperti. La disciplina è stata scelta per le sue capacità attrattive verso quegli studenti che più difficilmente si affezionano alla scuola e non si lasciano coinvolgere nelle attività proposte. Proprio a questi alunni a rischio di dispersione il modulo si rivolge, anche perché la disciplina aiuta l'alunno ad approfondire la conoscenza di sé e a sviluppare il senso di autoefficacia.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Introduzione alla disciplina; tecnica di deambulazione; scavalcamenti; tecnica step-voult; isometria; percorso in arrampicata; tecnica Lazy e Chavalier; cat splat. Etc.







A SCUOLA IO CI STO BENE

I.C. SALVO D'ACQUISTO (BOIC811005)

VIA GIORDANI 40

40041 - Gaggio Montano (BO)

Telefono: 053437213

Fax: 053437171

Email: BOIC811005@istruzione.it

http://www.icgaggio.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-EM-2017-75

Importo: €. 5.082,00

MODULO: VIENI A GIOCARE CON ME

Educazione motoria; sport; gioco didattico

DESCRIZIONE

Il modulo sarà finalizzato alla creazione di un ambiente cooperativo in cui tutti gli alunni si possano mettere in gioco e in relazione con gli altri, sperimentando attività ludiche di movimento che li portino a raggiungere una buona consapevolezza di sé, del proprio corpo e valide strategie di collaborazione con i compagni. Attraverso i giochi di squadra gli alunni saranno stimolati a cooperare per ricercare soluzioni efficaci in cui ogni alunno si senta chiamato a dare il proprio contributo.

Inoltre i bambini saranno stimolati a divenire maggiormente competenti dal punto di vista collaborativo e relazionale: capaci di entrare in comunicazione ed empatia con l'altro e di stabilire dei piani di azione comuni al fine di raggiungere un obiettivo condiviso. Nello specifico verranno proposti giochi cooperativi, la cui caratteristica principale è che non ci sono né vincitori né vinti ma ci si diverte tutti insieme accettando le peculiarità di ognuno, per sconfiggere le proprie ansie, l'insicurezza, la timidezza anziché un presunto avversario. In questo modulo intendiamo stimolare l'acquisizione delle Life Skills, in particolare: empatia, capacità di relazionarsi con gli altri e gestione dello stress.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Introduzione alla differenza tra giochi competitivi e giochi collaborativi.

Giochi cooperativi e di squadra.

Schema corporeo e giochi di squadra.

giochi cooperativi e giochi con la palla.

Giochi con la corda.

Giochi con i cerchi e salti.

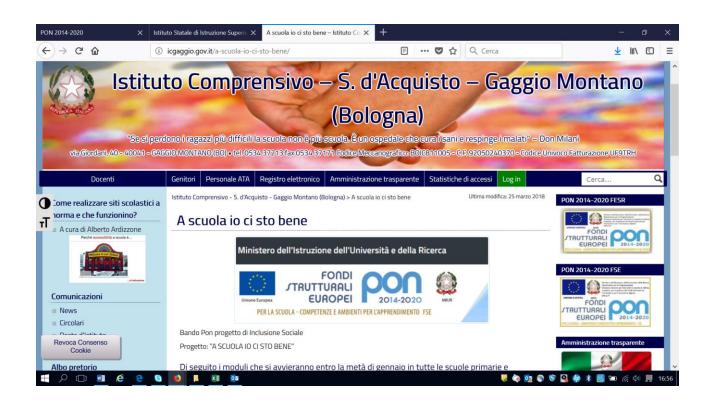
Lezione sul palleggio.

Esercizi e giochi propedeutici al basket.



55









LABORATORIO CREATIVO E ARTIGIANALE PER LA VALORIZZAZIONE DELLE VOCAZIONI TERRITORIALI





UNA SCUOLA PER TUTTI E PER CIASCUNO

ITALO CALVINO (CTIC89700G)

VIA BRINDISI 11

95125 - Catania (CT)

Telefono: 095330560

Fax: 095330433

Email: CTIC89700G@istruzione.it

http://www.icscalvino.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-SI-2017-57

Importo: €. 5.082,00

MODULO: CREATIVAMENTE INSIEME

Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

DESCRIZIONE

L'attività prevede la simulazione di un'Associazione Cooperativa Scolastica (ACS) per la produzione di piccoli manufatti artistici. La cooperativa permette di praticare un metodo di lavoro che implica collaborazione, partecipazione e solidarietà, favorisce l'acquisizione permanente di comportamenti socialmente positivi che possono rivelarsi fondamentali nella formazione delle persona adulta.

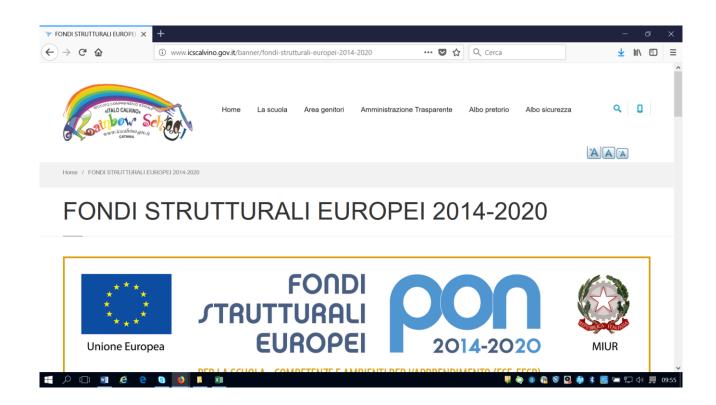
ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Spiegazione degli attrezzi e utilizzo dei materiali per tipologia; divisione dei compiti in catena di montaggio dall'assemblaggio alla rifinitura; realizzazioni di monili, borse, portachiavi, bijotteria, manufatti artistici della nostra cultura; gli alunni per gruppi selezionano e prezzano i manufatti completi e imbustati; attivazione gruppo di giovani artisti in atelier, dalla progettazione alla vendita dei manufatti, capaci di creare impresa dai banchi al banco vendita.











59



TUTTI A SCUOLA PIACEVOLMENTE

I.C. BISACQUINO 'MONS. G.BACILE (PAIC85000V)

VIA G. GENOVESE, 4

90032 - Bisacquino (PA)

Telefono: 0918351522

Fax: 0918351622

Email: PAIC85000V@istruzione.it http://www.icbisacquino.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-SI-2017-275

Importo: €. 5.082,00

MODULO: ARTIGIANI DEL NOSTRO FUTURO

Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

DESCRIZIONE

Il progetto intende favorire la conoscenza dell'artigianato locale e fare riscoprire e valorizzare il lavoro creativo e manuale, anche in vista di un possibile sbocco lavorativo.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Laboratori svolti presso vari artigiani del territorio: ceramista, fabbro, falegname, sarta.

Visita presso la bottega sartoriale *PUNTO PER PUNTO*. E' stato spiegato ai ragazzi il metodo utilizzato per la realizzazione di un capo. Si è iniziato con la dimostrazione pratica di come prendere le misure al cliente per poi realizzare il modello, che successivamente sarà utilizzato per tagliare le stoffe. E' stato mostrato come si realizza il modello in carta e come vengono posizionate le stoffe per il taglio, che avviene con l'utilizzo dello stesso. Durante i diversi passaggi, venivano mostrati e spiegati i diversi attrezzi e la loro funzione specifica. Successivamente è stato mostrato come si utilizzano le macchine da cucire ed i ragazzi hanno potuto fisicamente provare loro stessi. Inoltre è stato mostrato come attaccare i bottoni su di un capo in modo corretto, utilizzando diverse tecniche in base al tipo di stoffa sul quale si stà lavorando. Anche in questo caso i ragazzi hanno potuto far pratica loro stessi. E' stata spiegata la lavorazione denominata 'tecnica del colombino', una delle tecniche più antiche, utilizzata per la realizzazione di vari tipi di vasellame. E' stata fatta una dimostrazione pratica e dopo i ragazzi hanno potuto realizzare ognuno il proprio oggetto, utilizzando la tecnica appresa.











LABSCHOOL

I.I.S. G. GASPARRINI (PZIS028007)

VIA L. DA VINCI SNC 85025 - Melfi (PZ)

Telefono: 097224436

Fax: 097221730

Email: PZIS028007@istruzione.it http://www.gasparrinimelfi.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-BA-2017-7

Importo: €. 5.682,00

MODULO: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' 1

Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

DESCRIZIONE

Percorso di alternanza scuola lavoro da realizzare presso aziende del territorio per una volta a settimana incontri di tre ore, da febbraio 2017 a giugno 2017

Le esperienze di integrazione tra scuola e mondo del lavoro sono occasioni per i giovani di mettersi alla prova, di acquisire nuove conoscenze e competenze e di sviluppare capacità sfruttando un ulteriore spazio educativo ricco di possibilità per la loro crescita personale e professionale.

Introdurre nel percorso formativo un progetto di alternanza Scuola/Lavoro educa i giovani ad assumere il principio della discontinuità come modalità ricorrente cui rapportarsi nella propria vita professionale.

E' una situazione che stimola a prendere iniziative, eseguire compiti precisi, assumere responsabilità. L'operatività infatti rinforza la motivazione a imparare, a mettersi in gioco, a superare ansie e insicurezze. Cresce così l'autostima, che è uno dei più importanti risultati sul piano personale dell'esperienza lavorativa, con evidente ricaduta sul piano del successo formativo.

OBIETTIVI:

- Costruire un sistema stabile di rapporti fra la scuola e il mondo del lavoro;
- motivare gli studenti allo studio attraverso modalità didattiche innovative
- far acquisire agli studenti competenze soprattutto trasversali e perseguire obiettivi di approfondimento in contesti diversi (scuola-lavoro). Identificare unità formative e le relative competenze acquisibili attraverso competenze di lavoro
- favorire lo sviluppo e la crescita di capacità orientative e autonome da parte dello studente e finalizzate a facilitare il processo di orientamento dei giovani;
- favorire un confronto con la realtà socio-economica, avviando un approfondimento rispetto al lavoro e ai suoi significati, con particolare attenzione alla realtà produttiva del territorio, alle figure professionali di riferimento e agli sbocchi occupazionali;
 - potenziare la capacità di lettura della realtà produttiva



rendere familiare un linguaggio proprio del lavoro;

COMPETENZE TRASVERSALI

- saper vedere, ascoltare, interpretare;
- saper vivere relazioni complesse;
- saper raccogliere, valutare e strutturare informazioni
- definire risultati da conseguire
- predisporre strumenti, pianificare strategie, strutturare il tempo;
- conseguire risultati;
- valutare risultati;
- gestire la comunicazione.

ATTIVITÀ REALIZZATE

Visite presso aziende del settore agro-alimentare.

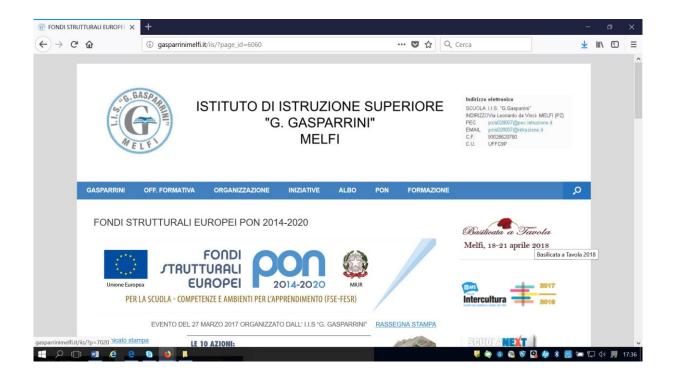
L'obiettivo è quello di far cogliere agli allievi l'importanza della comunicazione per le organizzazioni come fattore indispensabile al raggiungimento degli obiettivi, sia organizzativi che individuali.

- La Comunicazione d'impresa: una visione d'insieme
- Gli obiettivi della comunicazione
- Il processo di comunicazione
- L'immagine dell'impresa
- La comunicazione integrata
- La comunicazione organizzativa
- Le aree della comunicazione d'impresa
- Il valore della comunicazione d'impresa
- Gli strumenti e i mezzi della comunicazione
- Il piano di comunicazione
- Gli attori della comunicazione
- Il valore della comunicazione d'impresa
- Comunicare nel villaggio globale
- La catena del valore
- Il Cliente: trasparenza in rete
- I media: la gestione dell'informazione.











64



PER UNA SCUOLA INCLUSIVA

L.S.S. 'MICHELE GUERRISI' (RCPS060002)

C.DA CASCIARI SNC 89022 - Cittanova (RC) Telefono: 0966439110

Fax: 0966439109

Email: rcps060002@istruzione.it http://liceoscientificoguerrisi.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CL-2017-203

Importo: €. 5.082,00

MODULO: L'ARTE CHE TI CIRCONDA

Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

DESCRIZIONE

Il modulo prevede la realizzazione di opere artistiche e conoscenza delle opere del territorio.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Presentazione e introduzione. Graphic diary.

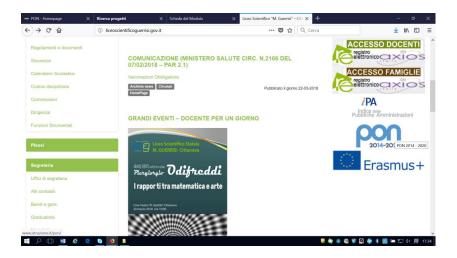
L'arte Tardoantica e Medievale nella provincia di Reggio Calabria.

L'arte Rinascimentale e Manierista nella provincia di Reggio Calabria.

L'arte Barocca del 1600 nella provincia di Reggio Calabria. Visita guidata alla necropoli di Cittanova.

L'arte del 1700, 1800 e 1900 nella provincia di Reggio Calabria.

Visita guidata nel centro storico di Cittanova; Uscita didattica al centro storico di Cittanova.







NUOVI ORIZZONTI PER UNA NUOVA SCUOLA

LICEO SCIENTIFICO 'ASSTEAS' (SAISO2700G)

VIA PASTENI SNC

84021 - Buccino (SA)

Telefono: 0828951244

Fax: 0828951244

Email: SAIS02700G@istruzione.it http://www.iisassteas.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-364

Importo: €. 5.082,00

MODULO: LABORATORIO SCUOLA LAVORO

Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

DESCRIZIONE

Sviluppare l'autonomia e lo spirito d'iniziativa delle studentesse e degli studenti rappresenta una dimensione fondamentale nel percorso di crescita e per le loro prospettive lavorative future. La proposta mira allo sviluppo di tali competenze attraverso percorsi di promozione della cultura d'impresa con la realizzazione di project work, visite aziendali e approfondimento di competenze disciplinari e competenze digitali.

OBIETTIVI

- Costruire un sistema stabile di rapporti fra la scuola e il mondo del lavoro;
- motivare gli studenti allo studio attraverso modalità didattiche innovative
- far acquisire agli studenti competenze soprattutto trasversali e perseguire obiettivi di approfondimento in contesti diversi (scuola-lavoro). Identificare unità formative e le relative competenze acquisibili attraverso competenze di lavoro
- favorire lo sviluppo e la crescita di capacità orientative e autonome da parte dello studente e finalizzate a facilitare il processo di orientamento dei giovani;
- favorire un confronto con la realtà socio-economica, avviando un approfondimento rispetto al lavoro e ai suoi significati, con particolare attenzione alla realtà produttiva del territorio, alle figure professionali di riferimento e agli sbocchi occupazionali;
- potenziare la capacità di lettura della realtà produttiva
- rendere familiare un linguaggio proprio del lavoro.

CONTENUTI

■ La comunicazione nell'impresa: n. 18 ore





- L'obiettivo è quello di far cogliere agli allievi l'importanza della comunicazione per le organizzazioni come fattore indispensabile al raggiungimento degli obiettivi, sia organizzativi che individuali.
- La Comunicazione d'impresa: una visione d'insieme
- Gli obiettivi della comunicazione
- Il processo di comunicazione
- L'immagine dell'impresa
- La comunicazione integrata
- La comunicazione organizzativa
- Le aree della comunicazione d'impresa
- Il valore della comunicazione d'impresa
- Gli strumenti e i mezzi della comunicazione
- Il piano di comunicazione
- Gli attori della comunicazione
- Il valore della comunicazione d'impresa
- Comunicare nel villaggio globale
- I partner: extended enterprise
- La catena del valore
- Il Cliente: trasparenza in rete
- I media: la gestione dell'informazione
- Esperienze dirette con visite presso aziende meccaniche n. 12 ore

METODOLOGIE:

Brainstorming; Problem Solving; Cooperative Learning; Project Based, Learning; Project Work; Visite aziendali.







MUSICA STRUMENTALE CANTO CORALE





PER UNA SCUOLA INCLUSIVA

L.S.S. 'MICHELE GUERRISI' (RCPS060002)

C.DA CASCIARI SNC 89022 - Cittanova (RC) Telefono: 0966439110

Fax: 0966439109

Email: rcps060002@istruzione.it http://liceoscientificoguerrisi.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CL-2017-203

Importo: €. 12.615,80

MODULO: LA MUSICA È ARMONIA

Musica strumentale; canto corale

DESCRIZIONE

Acquisizione delle competenze in campo musicale e conoscenza di uno strumento.

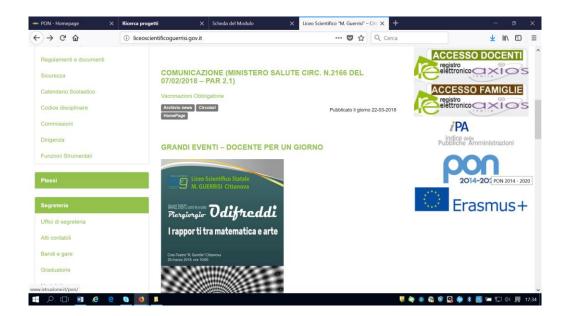
ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Conoscenza gruppo classe; Presentazione e conoscenza del gruppo; Prove brani; Avvicinamento ai suoni; Prova strumentale individuale; La fisarmonica classica; Musica d'insieme; Le scale della fisarmonica standard; Esercizi vocali e prove brani. Etc.













FERMI, MA NON FERMI

C. AGOSTINO DI I. CASSAGO B. (LCIC807004)

VIA SAN LUIGI GUANELLA, 3 23893 - Cassago Brianza (LC)

Telefono: 039955358

Fax: 0399287522

Email: LCIC807004@istruzione.it

http://www.istitutocomprensivocassago.gov.it Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-LO-2017-353

Importo: €. 5.082,00

MODULO: CANTO CORALE

Musica strumentale; canto corale

DESCRIZIONE

Preparazione ed esecuzione di brani del repertorio classico, popolare, folckloristico e moderno / contemporaneo con presentazioni esterne. La finalità che il Progetto suddetto si propone è quella di accostare gli Studenti al canto, alla musica ed alla multimedialità, finalizzando gli intenti a incremento di conoscenze e competenze e produzione di spettacolo finale. Vengono considerate altresì le finalità più ampiamente educative da ricondurre al senso del vivere socialmente, urbanamente, civilmente, nello spirito della Cittadinanza e della Costituzione;

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Il progetto si propone di accostare gli studenti al canto, alla musica ed alla multimedialità, finalizzando gli intenti all' incremento di conoscenze e competenze con la produzione di spettacolo finale.









72



NON UNO DI MENO

GIOTTO ULIVI (FIISO26005) VIA PIETRO CAIANI, 64/66 50032 - Borgo San Lorenzo (FI)

Telefono: 0558458052

Fax: 0558458581

Email: FIIS026005@istruzione.it http://www.giottoulivi.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-TO-2017-47

Importo: €. 5.082,00

MODULO: MUSICA DI SCUOLA

Musica strumentale; canto corale

DESCRIZIONE

OBIETTIVI DIDATTICI:

Progettazione e realizzazione con gli studenti di eventi e/o spettacoli di carattere musicale in cui essi siano i protagonisti e, se possibile anche gli ideatori. Corsi di musica tra pari (studenti che insegnano a suonare strumenti ad altri studenti). Organizzazione e partecipazione a concerti o performance che permettano di far emergere negli studenti partecipanti le loro doti musicali, canore, declamatorie, di movimento corporeo e la capacità di sapersi muovere su di un palcoscenico. Organizzazione di riprese video e loro montaggio.

CONTENUTI:

PROGETTO SCOLASTICO DI VALORIZZAZIONE DEL TALENTO MUSICALE PRESENTE NELL'ISTITUTO "GIOTTO ULIVI"

Il progetto consiste nel progettare ed organizzare giornate o eventi in cui sia possibile far emergere il talento musicale o collegato alla musica degli studenti attraverso esibizioni o veri e propri spettacoli destinati agli altri studenti ma anche a persone esterne all'Istituto in modo da creare un ponte di comunicazione con il territorio, questo anche grazie ad una collaborazione con l'Assessorato alla cultura, istruzione e politiche giovanili del Comune di Borgo San Lorenzo e il suo 'Progetto Kontatto' e lo spazio giovani.

La prima attività da svolgere sarà quella di pubblicizzare questa attività in tutto l'Istituto, allargando poi la partecipazione degli studenti attraverso la realizzazione di manifesti ideati e composti dagli stessi studenti che hanno deciso di partecipare al progetto.

In questa prima attività potrà essere coinvolto anche il giornalino scolastico per svolgere una funzione informativa e di stimolo.





La seconda fase consisterà nel far incontrare gli studenti interessati a partecipare al progetto in modo da farli conoscere per far emergere le potenzialità presenti nell'Istituto e farle 'intrecciare' tra di loro e, in base a questo, "costruire" degli eventi mirati.

Un altro scopo del progetto sarà anche quello di mettere in piedi un piccolo gruppo che realizzi riprese e montaggio video delle esperienze che saranno realizzate.

ASPETTI INNOVATIVI DELLA DIDATTICA:

Il progetto avrà la forma di un laboratorio 'work in progress' aperto a tutti i contributi proposti dai partecipanti agli eventi che dovranno essere gestiti in modo collegiale e collaborativo: scalette musicali, modi di presentazione dell'evento, eventuali scenografie, pubblicizzazione. Il progetto mira quindi a costruire o a rafforzare negli alunni la capacità di determinare e organizzare un'attività singola o di gruppo finalizzata alla realizzazione di uno o più eventi specifici. Questa compartecipazione alle decisioni mira ad aumentare l'autostima dei partecipanti ed a creare l'abitudine ad affrontare e risolvere i problemi che via via si possono presentare. Tende infine a rendere gli alunni consapevoli di essere ambasciatori dell'Istituto presso il territorio.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Corso a modulo unico per allestimento e esecuzione spettacoli musicali

Introduzione al progetto "Musica di Scuola". Spiegazione di come si svolgeranno le lezioni e del modo in cui gli studenti dovranno partecipare al lavoro collaborativo. Presentazione dei singoli studenti al resto della classe ed esposizione dei loro interessi. Individuazione degli studenti tutor e presentazione delle loro caratteristiche. La lezione consisterà nella prima sommaria suddivisione degli studenti in gruppi di lavoro aperti. Ognuno sceglierà quale attività svolgere tra quelle offerte. La prima parte della lezione, circa una ora e mezza, sarà dedicata alle lezioni di canto, di pianoforte, di chitarra classica e folk, di chitarra elettrica, di basso elettrico, di batteria. Gli studenti si divideranno in gruppi che però non lavoreranno tutti contemporaneamente. Abbiamo previsto quattro postazioni tra l'ingresso, lo svincolo e la sala dell'auditorium della scuola in cui è possibile svolgere le attività di gruppo. Per le prove degli strumenti che necessitano una amplificazione si predispone una rotazione sul palco. Questo sfalsamento delle lezioni permetterà agli studenti di partecipare a prove di strumenti diversi. La seconda parte della lezione viene dedicata alle prove vere e proprie. Gli studenti propongono brani da suonare e formano i gruppi necessari a farlo. I gruppi saranno tendenzialmente aperti e formati a seconda delle necessità. Quindi ogni studente può privilegiare il lavoro con alcuni studenti fissi con i quali condivide un particolare genere musicale o cambiare continuamente in base ai brani da eseguire. La prima attività da realizzare è la messa in opera di alcuni brani che devono servire ad accompagnare o a sottolineare gli argomenti proposti alla prossima assemblea degli studenti. Per la prossima assemblea l'argomento previsto sono i diritti umani e la loro violazione. Etc.













MODULO FORMATIVO PER I GENITORI





LA SCUOLA CHE INCLUDI ... AMO

SAN G.BOSCO - MASSAFRA (TAIC851009)

VIA NUOVA

74016 - Massafra (TA) Telefono: 0998801180

Email: TAIC851009@istruzione.it

http://www.icsgboscomassafra.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-526

Importo: €. 5.082,00

MODULO: EDUCAZIONE AI SOCIAL

Modulo formativo per i genitori

DESCRIZIONE

La scuola ha il compito, insieme alla famiglia, di educare e di cercare di far crescere i ragazzi nel modo migliore possibile. È pertanto cruciale entrare nello "spazio" in cui le nuove generazioni vivono, partoriscono le loro idee e i loro pensieri e dove avviene la maggior parte delle loro comunicazioni. Questo "spazio" è la rete, qualcosa d'imponderabile e senza confini, dove persino il legislatore fatica a fissare delle regole. E' perciò importantissimo conoscere e promuovere queste poche regole che esistono per poter utilizzare la grandezza della rete senza correre rischi. È sempre più frequente recepire – in forma esplicita o no - richieste di aiuto da parte di genitori che, preoccupati nel vedere figli che crescono troppo velocemente e con strumenti a loro sconosciuti, si chiedono come possono intervenire sul web almeno in termini di sicurezza, aspetto che non bisogna mai sottovalutare quando si parla di bambini e rete. È necessario pertanto informare e formare i genitori su tutte le tematiche che riguardano l'utilizzo dei social da parte dei propri figli (e anche da parte degli adulti stessi) al fine di poter prevenire tutte le problematiche che possono scaturire da un uso scorretto delle nuove tecnologie. Inoltre la rotta segnata da tutte le istituzioni europee e nazionali è con certezza quella del digitale e ormai è solo questione di tempo e ci ritroveremo tutti a espletare le nostre attività utilizzando solo questi strumenti. La pubblica amministrazione sta attraversando questo grande processo di cambiamento e tra breve tutti i cittadini si ritroveranno come unica strada di dialogo con essa solo quella del digitale. È quindi molto importante iniziare a informare la popolazione a questa novità e la scuola può essere promotrice di queste iniziative e strumento di formazione e supporto. Concetti come PEO e PEC, firma digitale, ect.. a breve saranno di uso quotidiano e occorre garantire un'adeguata formazione da parte della scuola. Il presente modulo ha come obiettivi:

- educare e informare i genitori di tutti i rischi derivanti dall'utilizzo di internet da parte dei loro figli;
- informare sulla legge sul cyber-bullismo in via di approvazione;
- essere una guida all'uso degli strumenti per dialogare con l'amministrazione.













LA SCUOLA SEMPRE APERTA

IST.COMPR. TORRE ORSAIA (SAIC816001)

VIA ROMA, 38

84077 - Torre Orsaia (SA) Telefono: 0974985018

Fax: 0974981832

Email: SAIC816001@istruzione.it

http://www.scuoletorreorsaia.gov.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-705

Importo: €. 5.682,00

MODULO: GENITORI AL PC Modulo formativo per i genitori

DESCRIZIONE

Il corso ha l'obiettivo di fornire ai partecipanti i concetti fondamentali dell'informatica necessari per utilizzare un PC nelle applicazioni di base nell'ottica di adeguare le competenze informatiche di base a standard validi a livello internazionale per studenti e cittadini. Verranno fornite nozioni di base per creare nuovi file e per la navigazione in internet offrendo una panoramica di software e hardware. Al termine del percorso formativo i partecipanti saranno in grado di padroneggiare con dimestichezza i principali software e strumenti di scrittura e calcolo del computer, di utilizzare a scopi didattici, lavorativi e ludici gli strumenti di ricerca internet e di comunicazione a distanza come e-mail. In articolare si avrà padronanza nell'uso di:

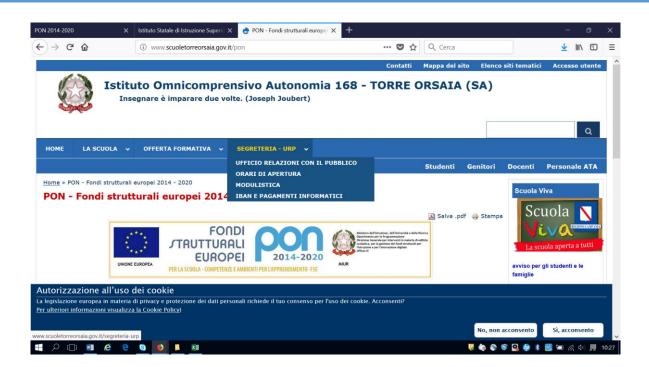
- Concetti di base dell'ICT(hardware, software, reti informatiche)
- Gestione dei file: organizzazione dei file e cartelle.
- Elaborazione testi e panoramiche sulle funzionalità disponibili per formattazione, modifica dei documenti, inserimento di tabelle e immagini.
- Navigazione Web e comunicazione: navigare in internet, ricercare informazioni, scaricare file, utilizzo posta elettronica.

ATTIVITA' SVOLTE

Concetti generali; hardware e software; input e output; l'organizzazione di file e cartelle; le licenze dei software; concetto di rete; connessione a internet; protezione dei dati; malware; gestione di file e cartelle; impostazioni del sistema operativo; elaborazione testi: utilizzo dell'applicazione; creazione di un documento; formattazione ;verifica in itinere; elaborazione testi: selezionare, modificare e formattare un paragrafo; navigazione web; elaborazione testi: creare una tabella; formattare una tabella; posta elettronica; realizzazione del prodotto finale; verifica finale.











SCUOLA DI COMUNITA': GIOVANI IN CAMMINO

VILLAMINOZZO (REIC842004)

CORSO PRAMPA,11

42030 - Villa Minozzo (RE)

Telefono: 0522801115

Fax: 0522525241

Email: REIC842004@istruzione.it http://icvillaminozzo-re.gov.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-EM-2017-6

Importo: €. 5.082,00

MODULO: A SCUOLA DI COMUNITA'

Modulo formativo per i genitori

DESCRIZIONE

Percorso formativo per i genitori con esperto di relazione educativa con particolare competenza nella pedagogia per adulti e attività di conselling. Una settimana di Scuola residenziale Comunitaria con organizzazione didattica a classi aperte al mattino in sede scolastica, pranzo insieme e laboratori pomeridiani insieme ai genitori sulle tradizioni gastronomiche (cucina) e musicali del territorio (canto corale e musica popolare). Organizzazione in autogestione nella Casa vacanze parrocchiale con possibilità di pernottamento.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Atelier artistico 'I colori e le emozioni': realizzazione di un'istallazione collettiva che, utilizzando i codici del linguaggio visuale, rappresenti la personalità di ciascun partecipante e la varietà del gruppo di

Il progetto si pone come finalità, non solo lo sviluppo di abilità artistiche, legate quindi alla manipolazione di materiali e tecniche diverse, ma soprattutto lo sviluppo di competenze sociali e civiche. Partendo dall'osservazione di alcune opere d'arte del Novecento, i partecipanti sono invitati, attraverso una prima attività di brainstorming, a riflettere sui colori che ci circondano, sulle sensazioni che suscitano, sulle relazioni che intercorrono tra loro. La fase successiva del lavoro prevede la realizzazione, per ciascun partecipante, di tre elementi pittorici incentrati sulla rappresentazione di diverse emozioni e stati d'animo e della personalità di ognuno di loro. L'ultima fase del lavoro è incentrata sullo sviluppo dell'istallazione vera attraverso un lavoro a piccolo gruppo; ogni gruppo completerà una parte dell'intera istallazione, lavorando in modo autonomo e funzionale allo scopo.

Il progetto si pone le seguenti finalità:

- stimolare la creatività e lo spirito di iniziativa;
- far conoscere differenti scopi comunicativi dell'arte;
- stimolare l'utilizzo di differenti codici espressivi;
- far riflettere sul valore dell'individualità e al contempo della comunità;





- cogliere l'importanza delle differenze e comprenderne l'utilità;
- migliorare la coesione del gruppo;
- far comprendere l'importanza del portare a compimento il lavoro iniziato;
- aumentare il rispetto delle regole condivise e la collaborazione con gli altri.







COSTELLAZIONI

EUGENIO MONTALE (PIPM050007)

VIA SALCIOLI, 1

56025 - Pontedera (PI) Telefono: 058754165

Fax: 058755933

Email: PIPM050007@istruzione.it

http://www.liceomontale.eu

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-TO-2017-137

Importo: €. 5.082,00

MODULO: GENITORIALMENTE

Modulo formativo per i genitori

DESCRIZIONE

L'adolescenza di un figlio costituisce un momento di crisi per tutta la famiglia, sia che il figlio attraversi questa fase della vita in modo sereno, sia che la attraversi esprimendosi con un comportamento instabile e ribelle. La famiglia vive un momento di crisi, perché si rompe un equilibrio basato sulla dipendenza - caratteristica dell'infanzia - che gratificava i genitori, ora disorientati dalla spinta verso l'indipendenza tipica questo periodo. Possono comparire comportamenti eccessivi: non studiare più, non mangiare, che spesso si realizzano con comportamenti di sfida da parte dei figli, che vogliono dimostrare di essere grandi e di poter scegliere in modo indipendente dai genitori. Spesso questi ultimi rispondono con meccanismi comunicativi errati che non fanno altro che ingigantire la sfida e la ribellione dell'adolescente. E' importante ricordare, che in questa fase evolutiva, il disagio arriva soprattutto dai genitori. In questi momenti di disorientamento essi hanno il diritto di essere accolti e compresi nelle loro difficoltà. Questo progetto vuole offrire uno spazio di ascolto per loro, uno strumento per affinare le loro capacità comunicative, una presa di coscienza delle loro disagi e delle problematiche dei figli. Creare spazi di condivisione emotiva e di incontro può favorire un clima di accettazione l'uno dell'altro nel riconoscimento e nel rispetto del ruolo di ognuno. Il progetto prevede una serie di incontri alla presenza di esperti 5 incontri in gruppo con cadenza settimanale sulla comunicazione efficace e la gestione del conflitto genitori figli.

METODOLOGIA

Durante gli incontri viene privilegiata la metodologia dell'apprendimento esperenziale inserita nel circle time. I riferimenti teorici delle tematiche presentate (20% del tempo dell'incontro), sono supportate e integrate dall'uso della tecnica del role playing (60% del tempo), che offre la possibilità di creare esperienze pratiche durante gli incontri. Ogni incontro si conclude con i momenti finali di feedback resi dai partecipanti (20% del tempo). Si prevede l'uso del videomodeling.

1° INCONTRO:

a) spiegazione del percorso e degli obiettivi delle attività inserite nel progetto;





- b) 'Si parla di adolescenza': presentazione delle tematiche inerenti questa fase della vita;
- c) svolgimento di attività in circle time per facilitare la comunicazione e la conoscenza reciproca, con l'obiettivo di creare un clima di condivisione e uno spirito di gruppo che faciliti gli incontri successivi.

Gli altri incontri presentano le seguenti tematiche:

- 2° INCONTRO Riconoscere le proprie emozioni per comunicare in modo efficace;
- comunicazione verbale e non verbale
- 3° INCONTRO Ascolto passivo;
- l'importanza di saper accogliere l'altro in un clima di condivisione e di empatia;
- 4° INCONTRO Tecniche di ascolto attivo: il valore dell'ascolto;
- 5°-INCONTRO- Riconoscimento del problema: 'e' un tuo problema o un mio problema?', feedback finale e conclusione degli incontri.

Dopo questi primi 5 incontri il gruppo tratterà di alcune tematiche tipicamente adolescenziali come:

- 1-Disturbi specifici dell'apprendimento nell'adolescente: conseguenze sui vissuti adolescenziali;
- 2-I disturbi dell'alimentazione;
- 3-Bullismo e cyberbullismo;
- 4-I disturbi d'ansia con particolare riferimento ai disturbi di panico.
- 5-Problematiche legate all'orientamento scolastico e lavorativo alla fine della scuola superiore.

Tutto questo al fine di attivare una rete genitoriale capace di costruire un'alleanza educativa con il sistema scolastico.







INNOVAZIONE DIDATTICA E DIGITALE





OLTRE LE MURA

SOMMARIVA DEL BOSCO (CNIC817008)

VIA GIANSANA N.37

12048 - Sommariva Del Bosco (CN)

Telefono: 017254136

Email: CNIC817008@istruzione.it

http://www.istitutogiovanniarpino.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-PI-2017-137

Importo: €. 9.123,00

MODULO: OSSERVO..CREO...GIOCO!

Innovazione didattica e digitale

DESCRIZIONE

Questo laboratorio coinvolge tutti gli studenti attraverso la ri-costruzione attiva di giocattoli e manufatti artigianali antichi, oggetti di uso comune tipici del territorio. Saranno realizzati anche oggetti semplici geometrici solidi semplici. Gli studenti progetteranno e realizzeranno prototipi utilizzando la stampa 3D. Intendiamo avvalerci di strumenti tecnologici all'avanguardia (strumenti per la stampa 3D,...), uniti però a materiali di recupero e oggetti di uso quotidiano. Nel laboratorio saranno incentivati il pensiero computazionale, anche attraverso la robotica, nell'ottica della progettazione - realizzazione - e alla messa un prova degli oggetti realizzati.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Unità - Geometria e Disegno: Gli strumenti del disegno; Costruzioni geometriche semplici; Sviluppo di solidi; I motivi geometrici; Creazione di oggetti con il cartoncino; Unità Rappresentazione della realtà: I sistemi di misura; Il rilievo geometrico e gli strumenti di misura; L'uso della carta millimetrata; Rappresentazione di un ambiente; Plastico di un ambiente. Informatica: Computer: Hardware e software; Internet e il world wide web; Uso del Computer; Elaborazione di testi; Presentazioni multimediali; Elaborazioni d'immagini; Fogli di calcolo; Tinkercad e stampante 3D.











SCUOLA ATTIVA!

I.C. COLAMONICO - N. CHIARULLI ' (BAIS026004)

VIA PROF. COLAMONICO, 5

70021 - Acquaviva Delle Fonti (BA)

Telefono: 080762997

Fax: 080761720

Email: BAIS026004@istruzione.it http://www.colamonicochiarulli.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-385

Importo: €. 4.977,90

MODULO: ROBOTICA EDUCATIVA ED INCLUSIVA

Innovazione didattica e digitale

DESCRIZIONE

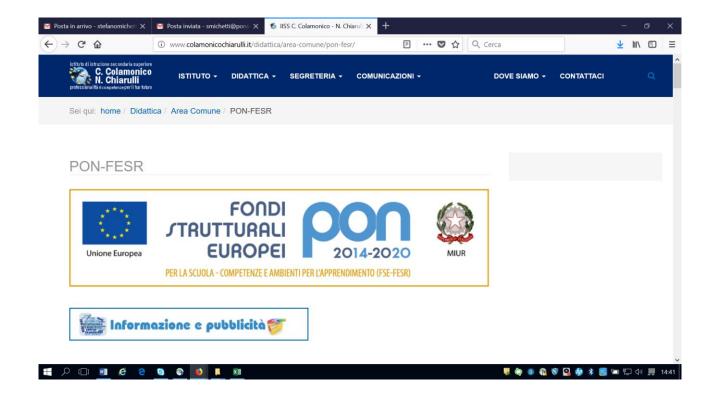
Il modulo, in linea con l'Azione #15 - "Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali si propone di realizzare un percorso didattico di coding e pensiero applicate" del PNSD, computazionale attraverso l'uso di Robot che saranno assemblati e programmati dagli studenti. Attraverso attività laboratoriali pratiche (learning by doing) si attiverà una didattica per competenze, intesa come progettazione che mette al centro trasversalità, condivisione e co-creazione, e come azione didattica caratterizzata da esplorazione, esperienza, riflessione, autovalutazione, monitoraggio e valutazione. Costruire e programmare un piccolo robot implica, per gli alunni, fare ipotesi e trovare soluzioni, collaudare, valutare e documentare nell'ambito di un ambiente di apprendimento "autocorrettivo" reale e non virtuale, nel quale lo studente padroneggia e controlla i progetti in tutte le fasi di sviluppo. Si attiva autonomamente la capacità di problem solving, fondamento dell'apprendimento efficace e dello sviluppo di una mente creativa e capace di ragionamento logico come modalità di approccio ai problemi non solo in ambito scolastico ma come "life skills" auspicata. L'uso della robotica favorisce non solo lo studio attivo delle discipline scientifiche, ma consente di situare le materie umanistiche in un'ottica di apprendimento basato su progetti. Il robot è dunque mezzo e non fine e in questo senso si esplica il suo ruolo di facilitatore dell'integrazione degli alunni con bisogni educative speciali. La robotica educativa attiva o riattiva le potenzialità degli studenti, stimola la curiosità e la voglia di rimettersi in gioco, uscire dai margini e sentirsi al centro. I vantaggi didattico-educativi sono innumerevoli: genera stupore e interesse; stimola e mantiene l'attenzione; offre la possibilità di attuare strategie come la peer-education e la cooperative-learning; favorisce l'apprendimento e la generalizzazione delle competenze. Si può, infine, abbinare questa proposta educativa alle attività didattiche curriculari e/o laboratoriali collegandole a esperienze extrascolastiche, quali gare di robot progettati e realizzati da alunni, allo scopo di arricchire la sinergia tra studio e gioco che permetterà ai ragazzi di imparare giocando.



ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Presentazione del corso e Test di ingresso per il bilancio delle competenze; Robot mBot, caratteristiche dispositivi e sensori; Programmazione dei robot, con il linguaggio di programmazione mBlock, attraverso programmi a difficoltà crescente in contesto di gioco; Test finale per il bilancio delle competenze.









INNOVATIVAMENTE INSIEME

FERMI (BAPS05000A) VIA RAFFAELE BOVIO, 19/A

70125 - Bari (BA)

Telefono: 0805484304

Fax: 0805481680

Email: BAPS05000A@istruzione.it http://wwww.liceofermi.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-477

Importo: €. 5.082,00

MODULO: INSIEME...VERSO L'ECDL

Innovazione didattica e digitale

DESCRIZIONE

In considerazione dell'alto numero di richieste pervenute da parte delle famiglie la scuola intende attivare un corso di preparazione all'acquisizione dell'European Computer Driving Licence- livello base, contribuendo alla realizzazione dell'Agenda Digitale, istituita in seguito alla sottoscrizione di tutti gli Stati Membri dell'Agenda Digitale Europea, presentata dalla Commissione Europea nel 2010 e in linea con il tracciato programmatico della Strategia Europa 2020. Non si deve dimenticare, infine, che proprio la Strategia per la crescita digitale 2014-2020 è il cardine intorno al quale ruota la trasformazione economica e sociale del Paese. La scuola, quindi, si impegna a concorrere all'effettiva attuazione di tali processi, nella consapevolezza che i giovani spesso, pur usando le tecnologie informatiche in modo 'estemporaneo', non conoscono le regole delle applicazioni più elementari. L'ECDL, infine, può essere utile nell'organizzazione dei percorsi universitari, costituendo un titolo importante nel proprio curriculum.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Obiettivi del progetto. Certificazioni Informatiche nel panorama formativo e lavorativo. ECDL:

- Computer e dispositivi 1.1 ICT 1.2 Hardware 1.3 Software e licenze 1.4 Avvio, spegnimento.
- Desktop, icone, impostazioni 2.1 Desktop e icone 2.2 Uso delle finestre 2.3 Strumenti e impostazioni.
- Testi e stampe 3.1 Operare con il testo 3.2 Stampare.
- Gestione di file 4.1 File e cartelle 4.2 Organizzare file e cartelle 4.3 Supporti di memoria e compressione.
- Reti 5.1 Concetti di reti 5.2 Accesso a una rete.
- Sicurezza e benessere 6.1 Protezione dei dati su computer e dispositivi elettronici 6.2
 Malware 6.3 Tutela della salute e "informatica verde".
- Esercitazioni in classe e test on-line su simulatori. Etc.

















PORTE APERTE ALL'ISTRUZIONE

N.4 G.LEOPARDI ME (MEIC86200B)

PIAZZA STELLA MARIS 98135 - Messina (ME)

Telefono: 0902935502

Fax: 0902935502

Email: MEIC86200B@istruzione.it http://www.icleopardimessina.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-SI-2017-671

Importo: €. 5.082,00

MODULO: UN COMPUTER PER AMICO

Innovazione didattica e digitale

DESCRIZIONE

Il modulo rivolto agli alunni con particolari problematiche legate all'apprendimento mira a fornire strumenti multimediali e particolarmente attraenti per gli alunni come supporto al metodo di studio e quindi all'apprendimento. Attraverso una conoscenza piu' approfondita delle attrezzature elettroniche e un utilizzo consapevole delle potenzialità' che esse hanno, l'alunno imparerà l'utilizzo più proficuo dei mezzi a disposizione.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Conoscenza degli alunni, del loro vissuto rispetto alle competenze digitali, della loro esperienza con il computer e dialogo educativo sulle motivazioni per le quali, a loro parere, sia importante possedere una competenza digitale. Stimolare o creare la motivazione ad una partecipazione costruttiva al percorso PON. Osservazione del loro approccio verso il PC, somministrazione del Test di ingresso per rilevare le competenze digitali iniziali.

Il PC e e le sue componenti input e output, la porta USB, conoscenza del funzionamento, corretta accensione spegnimento del PC; il desktop ed il suo utilizzo, gestione file e cartelle, utilizzo e gestione della pen drive.

Struttura e potenzialità del foglio di scrittura, applicazioni pratiche. La barra degli strumenti, formato carattere, formato paragrafo, inserisci immagine, inserisci simbolo, bordi e sfondo, avvio della stampa e impostazioni del foglio di scrittura ecc. Esercitazione con piccole consegne.

Verifica intermedia dei contenuti acquisiti; Introduzione a Excel: struttura e utilizzo della barra degli strumenti. Tema: Costruzione di un foglio di calcolo sul tema: "Indagine sul frutto preferito dagli alunni del nostro corso" e rappresentazione grafica dei dati'.

Struttura e potenzialità di Power point, applicazioni pratiche. La barra degli strumenti, importa testo in casella di testo da un file word, importa grafici e tabelle da excel, inserisci immagine da internet,





animazione della presentazione, avvio e interruzione della presentazione ecc. Costruzione di una presentazione sul tema: 'La frutta fa bene alla salute". Etc.





LA SCUOLA CHE INCLUDI ... AMO

SAN G.BOSCO - MASSAFRA (TAIC851009)

VIA NUOVA

74016 - Massafra (TA) Telefono: 0998801180

Email: TAIC851009@istruzione.it

http://www.icsgboscomassafra.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-526

Importo: €. 5.082,00

MODULO: CODING: DALLA PROGETTAZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE

Innovazione didattica e digitale

DESCRIZIONE

Il presente modulo ha come obiettivi:

- Fornire i fondamenti della programmazione:
- Utilizzare diversi strumenti per la programmazione come scratch, tool per tag NFC, Visual Basic;
- Stimolare la creatività dei ragazzi attraverso la realizzazione di prodotti originali.

Si intende fornire agli studenti le basi sulle quali avviare una formazione al pensiero computazionale e alla programmazione, tale da poter essere sfruttata sia nella scuola secondaria di primo grado sia secondaria di 2° grado. Si cercherà di abituare gli alunni alla progettazione e alla risoluzione di un problema facendo ricorso agli algoritmi e in seguito si forniranno rudimenti di linguaggi di programmazione di diverso tipo orientati alla programmazione di diversi dispositivi. Molto importante sarà l'aspetto legato allo stimolo della creatività da parte dei discenti attraverso la produzione di lavori originali. In questo modulo si utilizzeranno ambienti di programmazione come Scratch e come il VBA per quanto riguarda la programmazione classica. Si cercherà di estendere la programmazione anche ai dispositivi mobili (tablet e smartphone) e anche ad altri dispositivi come ad esempio i tag NFC. In questo corso si cercherà di avere un approccio del tipo BYOD (Bring Your Own Device), ovvero si chiederà di far portare agli studenti il proprio dispositivo e si daranno tutte le istruzioni per ottenere gratuitamente il software necessario.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Presentazione del progetto: il cloud: pregi e difetti; online collabortion: gli strumenti; Progettazione e avvio realizzazione di un ipertesto; il Bibliomotocarro: il digitale incontra il tradizionale; Lo storytelling: progettare una sceneggiatura; Storytelling. Valutazione finale e relazione del corso. Etc.

• • • • • •

I corsisti sono impegnati nella dimostrazione dei lavori realizzati con PPT per raccontare i progetti ed eventi particolarmente interessanti svolti nella scuola. Dopo una raccolta e selezione fotografica, la produzione di didascalie e testi, i corsisti creano una sorta di storytelling con animazioni, transizioni e





collegamenti da un file ad un altro. Successivamente, nel sito www.code.org, mettono alla prova la loro capacità artistica svolgendo le attività proposte. Una volta comprese dinamiche dell'algoritmo per disegnare un cerchio cambiando anche il colore della penna, viene chiesto loro di realizzare un lavoro di spirografia scegliendo due sprite, uno dei quali disegnerà in monocolore, l'altro con una gradazione di colori.









ORIENTAMENTO POST SCOLASTICO





UNO ZAINO DI SOGNI

IST. SUP. FRANCESCO DE SANCTIS (AVISO14008)

VIA BOSCHETTO 1

83054 - Sant'angelo Dei Lombardi (AV)

Telefono: 08271949144

Fax: 08271949142

Email: AVIS014008@istruzione.it

http://www.iissdesanctis.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-541

Importo: €. 5.682,00

MODULO: UNITEST

Orientamento post scolastico

DESCRIZIONE

Il modulo risponde ad un diffuso bisogno degli studenti del quinto anno di tutti gli indirizzi presenti nell'Istituto. Da quando è stato reso obbligatorio l'esame per l'ammissione ai corsi di laurea post-diploma in discipline scientifiche, gli studenti interessati trovano ostacoli sempre più consistenti alla realizzazione di un progetto professionale ed esistenziale. Per di più il nostro territorio interno non consente di frequentare corsi propedeutici attivati presso sedi universitarie o altre agenzie di formazione, a ciò si unisca il livello socio-economico, solitamente non agiato, dell'utenza scolastica del nostro istituto che non riesce ad investire in onerosi percorsi privati. Di qui la progettazione di questo modulo che sarà attivato per gli studenti neo-diplomati per allenarli ai test che potranno affrontare con più sicurezza da settembre 2017.

Prerequisiti: svolgimento di un test diagnostico per valutare il proprio livello di preparazione e focalizzare gli obiettivi da conseguire durante il ciclo di lezioni;

Svolgimento del corso:

Fase 1) In ogni incontro gli studenti saranno guidati da Esperti (Matematica, Fisica, Scienze) nel consolidamento di conoscenze teoriche in matematica, fisica e scienze;

Fase 2) Ogni incontro darà ampio spazio a simulazioni di test, per l'acquisizione di un metodo di risoluzione degli esercizi presenti nel test;

Fase 3) La fase finale di ogni incontro prevede l'analisi e discussione dei quesiti presenti nei test ufficiali degli ultimi anni.

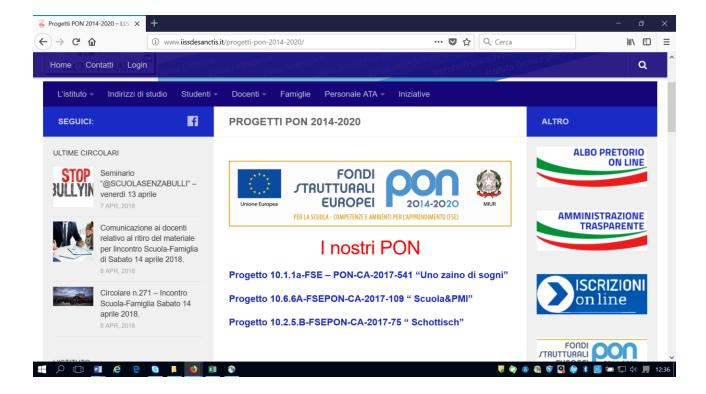
Obiettivi:

- Formare una capacità gestionale per affrontare i test universitari;
- Consolidare conoscenze pregresse grazie ad una preparazione intensiva e mirata;
- Favorire l'acquisizione di tecniche metodologico-operative;
- Elevare il successo formativo degli studenti.













IMPARARE OPERANDO

IIS ROGGIANO G. 'LS-ITI- ITC ALTOMONTE' (CSIS02700A)

VIA BERNARDINO TELESIO

87017 - Roggiano Gravina (CS)

Telefono: 0984502281

Fax: 0984502740

Email: CSIS02700A@istruzione.it

http://www.iisroggianogravina.gov.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CL-2017-89

Importo: €. 10.164,00

MODULO: ALTERNANZA 1

Orientamento post scolastico

DESCRIZIONE

OBIETTIVI

- Attuare modalità di apprendimento flessibili e equivalenti sotto il profilo culturale ed educativo, rispetto agli esiti dei percorsi degli istituti tecnici, che colleghino sistematicamente la formazione in aula con l'esperienza pratica.
- Arricchire la formazione acquisita nei percorsi scolastici e formativi con l'acquisizione di competenze spendibili nel mondo del lavoro.
- Favorire l'orientamento dei giovani per valorizzarne le vocazioni personali, gli interessi, gli stili di apprendimento individuali.
- Realizzare un organico collegamento delle istituzioni scolastiche e formative con il mondo del lavoro e della società civile.
- Correlare l'offerta formativa allo sviluppo culturale, sociale ed economico del territorio.

ATTIVITA' SVOLTE

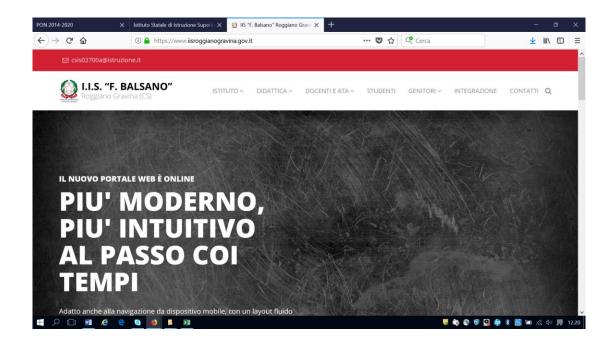
Si affronteranno tutti gli argomenti relativi alle problematiche energetiche -fabbisogno dei costi - libero mercato dell'energia - energie rinnovabili - efficienza energetica

- Presentazione di OMNIA ENERGIA, organizzazione aziendale e business unit
- Come ridurre il costo energetico
- Produzione da Fonti Rinnovabili Il Fotovoltaico
- Fotovoltaico
- Visita presso la centrale fotovoltaica da 400 kWp a servizio della struttura, utenza allacciata alla rete di Media Tensione (20.000 V) del distributore di rete locale





- Visita presso la centrale fotovoltaica da 200 kWp a servizio del mattatoio industriale di Mongrassano, utenza allacciata alla rete di Media Tensione (20.000 V) del distributore di rete locale
- Il Solare Termico
- Principi di Illuminotecnica.







ARTE SCRITTURA CREATIVA TEATRO





SCUOLA APERTA: LA SCUOLA CENTRO DEL CENTRO

I.C. 'IL GUERCINO' (FEIC81800P)

VIA D.ALIGHIERI, 6 44042 - Cento (FE)

Telefono: 051904030

Fax: 0516857738

Email: FEIC81800P@istruzione.it

http://www.istitutocomprensivo1cento.it

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-EM-2017-183

Importo: €. 5.082,00

MODULO: UNITI NELLA DIVERSITA'

Arte; scrittura creativa; teatro

DESCRIZIONE

L'istituto utilizza da alcuni anni la rappresentazione teatrale come strumento anti dispersione scolastica e per questo si avvale della collaborazione del gruppo che segue il metodo Cosquillas. Tutti gli anni, all'interno delle attività previste nel POFT, si propone un modulo di laboratorio teatrale. Inserendo questo modulo viene data una grande opportunità ad un maggior numero di alunni rispetto a quanti possono annualmente usufruire di questo percorso. Il teatro Cosquillas è nato nella nostra zona nel 2004 con l'intento di diffondere sul territorio progetti e laboratori educativi. Al suo interno operano educatori professionali, pedagogisti ed esperti in ambito artistico con pluriennale esperienza nell'ambito della disabilità, del disagio sociale e dell'infanzia. Proposto dagli operatori di questo gruppo, l'obiettivo primario del modulo è l'educazione dell'essere umano con l'intento di favorire l'armonia tra il pensiero e l'azione. Utilizzando la pedagogia olistica, che guarda alla persona nella sua interezza e globalità, Cosquillas realizza esperienze sulle reali capacità dei partecipanti, al fine di favorire una completa crescita della persona. Chi vive uno stato di disagio psicologico e/o sociale mette in atto meccanismi di difesa volti alla riduzione e, se possibile, alla soppressione di ogni turbativa che possa mettere in pericolo il suo equilibrio. Tuttavia l'adozione di meccanismi di difesa rigidi, leggibile come manifestazione esteriore del disagio vissuto, può a sua volta portare ad un intensificarsi del disagio stesso, innescando un circolo vizioso. Le attività espressivo-comunicative di tipo teatrale si sono rivelate uno strumento ottimale per interrompere tale dinamica. Sono ben accettate dai partecipanti per la loro forma ludica e, con maggiore facilità rispetto ad altre, creano una condizione favorevole per il raggiungimento dei seguenti obiettivi educativo-didattici:

- sviluppare la strutturazione e l'integrazione del sé
- accrescere l'integrazione sociale;
- promuovere lo sviluppo delle capacità percettive, motorie, cognitive e relazionali;
- ampliare il 'saper fare' ed il 'poter essere' di ciascun partecipante;
- favorire l'autonomia;





- promuovere la socializzazione della comunicazione;
- sviluppare la condivisione delle esperienze e dei significati.
 Per la realizzazione del modulo si prevede l'apertura della scuola in orario pomeridiano e una restituzione del percorso alla comunità ('spettacolo') in un sabato o in orario serale.









LA SCUOLA PER IL SUCCESSO FORMATIVO

V. GERACE' CITTANOVA (RCIS02300N)

PIAZZA SAN ROCCO

89022 - Cittanova (RC)

Telefono: 0966439113 Fax: 096609664391

Email: rcis02300n@istruzione.it http://www.iisvgerace.gov.it/

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CL-2017-344

Importo: €. 10.164,00

MODULO MI METTO IN GIOCO

Arte; scrittura creativa; teatro

DESCRIZIONE

Il modulo prevede la realizzazione di un percorso di laboratorio teatrale finalizzato a promuovere una migliore integrazione delle dinamiche e dei vissuti relazionali, conflittuali e non.

ATTIVITA' SVOLTE (argomenti delle lezioni)

Conoscenza degli alunni, definizione di uno spazio creativo comune. La voce, il corpo, il testo.

La comunicazione non verbale nel teatro è fondamentale. L'intenzione con intonazione ed espressività, contenuti teatrali secondo le indicazioni pratiche e le regole basilari per il corretto uso del corpo, della voce, della dizione in lingua Italia. Il compito è giungere a una forma di recitazione che associ alla profondità e all'efficacia della recitazione d'istinto, l'affidabilità e il controllo proprio della recitazione rappresentativa. L'esattezza e la precisione delle azioni eseguite e la loro assoluta coerenza con la situazione immaginata solleciteranno l'emergere nell'attore dei contenuti interiori appropriati, e questi, a loro volta, produrranno spontaneamente le espressioni e i gesti fisici adeguati. E il personaggio sarà compiutamente realizzato sulla scena. Imparare a gestire in modo autonomo gli strumenti di ricerca, raccolta, classificazione, rielaborazione e rappresentazione del testo teatrale. Approccio alla recitazione teatrale, intesa come momento in cui l'esibirsi equivale all'esporsi individualmente, imparando a gestire le proprie emozioni, a porsi ed a comunicare in modo efficace. Una simbiosi vivente tra vita dell'attore e la vita del personaggio. Non scompare né l'uno né l'altro. Entrambi partecipano alla creazione di una terza vita. La prova generale della rappresentazione teatrale 'Sei personaggi in cerca d'autore' di Luigi Pirandello.













ELENCO SCUOLE

DENOMINAZIONE SCUOLA	CODICE PROGETTO	TITOLO MODULO
C. COLAMONICO - N. CHIARULLI	10.1.1A-FSEPON-PU-2017-385	BLOGGHI@MO
L.EINAUDI - SALE MARASINO	10.1.1A-FSEPON-LO-2017-264	IL LABORATORIO DI GEPPETTO.
IC FALERNA	10.1.1A-FSEPON-CL-2017-93	DENTRO LA MATEMATICA
I.C. IL GUERCINO	10.1.1A-FSEPON-EM-2017-183	PREPARIAMOCI
L.SCIENT.CARLO URBANISAN GIORGIO A CR.	10.1.1A-FSEPON-CA-2017-828	IL MERCANTE DI VENEZIA DI SHAKESPEARE THE MERCHANT OF VENICE
CD OTTAVO CIRCOLO	10.1.1A-FSEPON-EM-2017-204	KIDS IN REGOLA 2
VIA GUICCIARDINI, 8	10.1.1A-FSEPON-LA-2017-137	LABORATORIO DI ITALIANO L2 E NUOVI MEDIA
IST.COMPR. TORRE ORSAIA	10.1.1A-FSEPON-CA-2017-705	LEGO ERGO SUM: SCUOLA SECONDARIA ROCCAGLORIOSA
SAN GAVINO MONREALE	10.1.1A-FSEPON-SA-2017-6	IL BINOMIO DEL FUTURO: LINGLESE E LE NUOVE TECNOLOGIE
MAPELLO - PIERA GELPI	10.1.1A-FSEPON-LO-2017-57	LOGICO DIVERTIMENTO
G. MONACO	10.1.1A-FSEPON-TO-2017-81	UNA CORDATA SPECIALE
I.P.S.I.A. "ARCHIMEDE "	10.1.1A-FSEPON-PU-2017-28	SPORTIVAMENTE
I.C. COGORNO	10.1.1A-FSEPON-LI-2017-57	GIOCO, SPORT E MOLTO DI PIU
LICEO STATALE - A.ROSMINI	10.1.1A-FSEPON-TO-2017-2	M 5 DAI BUTTIAMOCI!
I.C.S.TERESA DI RIVA	10.1.1A-FSEPON-SI-2017-79	A SCUOLA DI FAIR PLAY
IC VIA BOLOGNA /BRESSO	10.1.1A-FSEPON-LO-2017-165	SCHOOL ON ICE
VITTORIO EMANUELE II - NAPOLI-	10.1.1A-FSEPON-CA-2017-673	CALCIO A CINQUECHE PASSIONE!
IST.TEC ECON. TECNOLOGICO BRAMANTE-GENGA	10.1.1A-FSEPON-MA-2017-109	UNA PALESTRA SENZA PARETI
CHITTI	10.1.1A-FSEPON-CL-2017-229	LABC DELLO SPORT
V. GERACE CITTANOVA	10.1.1A-FSEPON-CL-2017-344	A SCUOLA DI BENESSERE
LEVI-PONTI	10.1.1A-FSEPON-VE-2017-88	PARKOUR AL PONTI
I.C. SALVO DACQUISTO	10.1.1A-FSEPON-EM-2017-75	VIENI A GIOCARE CON ME
ITALO CALVINO	10.1.1A-FSEPON-SI-2017-57	CREATIVAMENTE INSIEME
I.C. BISACQUINO MONS. G.BACILE	10.1.1A-FSEPON-SI-2017-275	ARTIGIANI DEL NOSTRO FUTURO
I.I.S. G. GASPARRINI	10.1.1A-FSEPON-BA-2017-7	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA 1





DENOMINAZIONE SCUOLA	CODICE PROGETTO	TITOLO MODULO
L.S.S. MICHELE GUERRISI	10.1.1A-FSEPON-CL-2017-203	LARTE CHE TI CIRCONDA
LICEO SCIENTIFICO ASSTEAS	10.1.1A-FSEPON-CA-2017-364	LABORATORIO SCUOLA LAVORO
L.S.S. MICHELE GUERRISI	10.1.1A-FSEPON-CL-2017-203	LA MUSICA ARMONIA
I.C. AGOSTINO DI I. CASSAGO B.	10.1.1A-FSEPON-LO-2017-353	CANTO CORALE
GIOTTO ULIVI	10.1.1A-FSEPON-TO-2017-47	MUSICA DI SCUOLA
SAN G.BOSCO - MASSAFRA	10.1.1A-FSEPON-PU-2017-526	EDUCAZIONE AI SOCIAL
IST.COMPR. TORRE ORSAIA	10.1.1A-FSEPON-CA-2017-705	GENITORI AL PC
VILLAMINOZZO	10.1.1A-FSEPON-EM-2017-6	A SCUOLA DI COMUNITA
EUGENIO MONTALE	10.1.1A-FSEPON-TO-2017-137	GENITORIALMENTE
SOMMARIVA DEL BOSCO	10.1.1A-FSEPON-PI-2017-137	OSSERVOCREO GIOCO!
C. COLAMONICO - N. CHIARULLI	10.1.1A-FSEPON-PU-2017-385	ROBOTICA EDUCATIVA ED INCLUSIVA
FERMI	10.1.1A-FSEPON-PU-2017-477	INSIEME VERSO LECDL
N.4 G.LEOPARDIME	10.1.1A-FSEPON-SI-2017-671	UN COMPUTER PER AMICO
SAN G.BOSCO - MASSAFRA	10.1.1A-FSEPON-PU-2017-526	CODING: DALLA PROGETTAZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE
IST. SUP. FRANCESCO DE SANCTIS	10.1.1A-FSEPON-CA-2017-541	UNITEST
IIS ROGGIANO G. LS-ITI- ITC ALTOMONTE	10.1.1A-FSEPON-CL-2017-89	ALTERNANZA 2
I.C. IL GUERCINO	10.1.1A-FSEPON-EM-2017-183	UNITI NELLA DIVERSITA
V. GERACE CITTANOVA	10.1.1A-FSEPON-CL-2017-344	MI METTO IN GIOCO

