



## Candidatura N. 37281 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	NICOLA BADALONI
<b>Codice meccanografico</b>	MCIC83100E
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA LE GRAZIE, 1
<b>Provincia</b>	MC
<b>Comune</b>	Recanati
<b>CAP</b>	62019
<b>Telefono</b>	0717574394
<b>E-mail</b>	MCIC83100E@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icbadaloni.gov.it
<b>Numero alunni</b>	854
<b>Plessi</b>	MCAA83101B - VIA LE GRAZIE MCAA83102C - VIA CAMERANO MCAA83103D - C.DA MONTEFIORE MCAA83105G - SAN VITO MCEE83101L - RIONE CASTELNUOVO MCEE83102N - Q.RE LE GRAZIE MCEE83103P - S. VITO MCMM83102L - SAN VITO



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 37281 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA PRIMARIA	€ 5.682,00
Lingua madre	IncludiAMO con un click SCUOLA PRIMARIA	€ 5.682,00
Lingua madre	IncludiAMO con un click SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO	€ 5.682,00
Lingua madre	RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: RaccontiAMO e IncludiAMO con un click

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto si rivolge principalmente agli alunni con difficoltà di apprendimento, DSA, BES o con background culturalmente deprivato. Si articolerà in due percorsi: uno più specifico per alunni con DSA, valorizzerà le tecnologie per l'inclusione, e l'altro sfrutterà il Digital Storytelling per sviluppare e potenziare le competenze di base dei destinatari.</p> <p>lo scopo è avvicinare gli alunni agli strumenti didattici digitali e a softwares stimolanti per la motivazione, la creatività e l'acquisizione di competenze linguistico-espressive; si intendono fornire strategie, strumenti per il miglioramento dell'autonomia e per favorire la crescita dell'autostima.</p> <p>Si prevede un approccio didattico innovativo, che tenga in considerazione le caratteristiche della società attuale, immersa nella cosiddetta "infosfera", e che fornisca gli strumenti necessari a "navigare" in essa. L'ambiente di apprendimento sarà l'aula di informatica per privilegiare la modalità visiva e pratica rispetto a quella verbale.</p> <p>Con le modalità di lavoro del cooperative learning e del peer tutoring gli studenti realizzeranno in modo creativo e personale prodotti multimediali che abbiano visibilità, condivisi e valorizzati anche fuori dal gruppo di lavoro per scoprirsi protagonisti attivi della costruzione del loro sapere.</p>
-----------------------------	---

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Il contesto socio-ambientale in cui opera il nostro Istituto presenta le tipiche caratteristiche della provincia marchigiana. Parte delle nostre scuole toccano ancora centri rurali, mentre altre riguardano quartieri di nuova costruzione. Il livello culturale delle famiglie è eterogeneo. È costante la presenza di alunni stranieri, provenienti dall'Europa dell'Est, dall'Africa e dall'Asia. Da tali caratteristiche scaturiscono i bisogni dell'utenza: 1) una formazione attenta che garantisca l'acquisizione di valori importanti per la crescita umana 2) la socializzazione intesa come "stare bene" con gli altri e con l'ambiente circostante 3) un orientamento scolastico che accompagni una scelta consapevole, grazie ad un'attività che segua l'alunno nel corso degli anni, quando nascono interessi e motivazioni verso il futuro. 4) l'inclusione degli alunni BES in un ambiente sereno e fattivo 5) l'accoglienza e l'integrazione degli alunni stranieri.

I bambini con difficoltà di apprendimento sono una percentuale importante, con una maggiore incidenza nella scuola a tempo pieno e nella scuola secondaria di primo grado.

## Obiettivi del progetto

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

L'obiettivo generale del progetto è il miglioramento delle competenze base per compensare gli svantaggi, di qualsiasi tipo essi siano, al fine di ridurre e prevenire l'insuccesso e l'abbandono scolastico. Obiettivi formativi sono: rinforzo dei processi metacognitivi (imparare a riflettere in itinere sul percorso di lavoro effettuato, valutandone gli aspetti positivi e quelli negativi); stimolare ed accrescere la motivazione all'apprendimento; miglioramento dell'autostima; interagire adeguatamente e in modo creativo; maturare la capacità di tradurre le idee in azione (in ciò rientrano la creatività, l'innovazione, la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi); organizzare il proprio apprendimento (anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni) sia a livello individuale che in gruppo; esprimersi più correttamente nella madrelingua interpretando concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni; saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie; maturare la capacità di espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione; stimolare l'attitudine alla cooperazione, al lavoro di gruppo, al fare bene e allo stare bene insieme agli altri.

## Caratteristiche dei destinatari

*Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto*

Il progetto, a seconda del modulo, si rivolge a due tipologie di destinatari: 1) alunni con difficoltà di vario tipo nell'apprendimento; 2) alunni con uno scarso rendimento scolastico e difficoltà di apprendimento, provenienti da background familiari caratterizzati da basso livello culturale. Per i primi si pensa di poter rilevare facilmente quali siano i possibili destinatari del partendo da coloro per i quali è stato stilato un pdp nell'anno scolastico 2016/2017. I secondi saranno individuati dagli insegnanti fra coloro in cui si riscontra un bagaglio lessicale limitato tale da limitare sia una comunicazione chiara ed efficace, sia lo sviluppo di un pensiero complesso. Tali alunni utilizzano solitamente le nuove tecnologie ma in modo acritico e superficiale per finalità ludiche estranee al proprio processo d'apprendimento, senza consapevolezza delle potenzialità di tali strumenti e dei rischi annessi. Per entrambi, facendo leva sul loro interesse per le tecnologie, si cercherà di coinvolgerli con una didattica laboratoriale e innovativa. I destinatari saranno per la scuola primaria gruppi eterogenei di bambini di classi terza, quarta e quinta; anche nella scuola secondaria si tratterà di un gruppo di alunni misto sia in verticale che in orizzontale.

### **Apertura della scuola oltre l'orario**

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

Per la realizzazione del progetto i moduli saranno realizzati tutti in orario extracurricolare, con aperture pomeridiane della sede scolastica necessaria. Le modalità di attuazione individuate avranno due diverse tipologie di strutturazione: A) due ore settimanali in orario pomeridiano per 15 settimane, durante l'a.s. per fruire degli spazi laboratoriali e dei devices disponibili senza interferire con le normali attività didattiche e così da offrire ai bambini/ragazzi un modo alternativo e affascinante di vivere l'ambiente scolastico

B) biennale: una settimana a Giugno dopo la fine delle lezioni: 15 ore (3 h al giorno per 5 giorni, lezioni al mattino) ed una settimana a Settembre, (sempre 3 h al giorno per 5 giorni)

Nel caso di modulo a Giugno e Settembre non ci sarà alcun problema per l'apertura dei locali, in quanto in tali periodi i locali sono comunque aperti, con personale di servizio presente. L'apertura pomeridiana sarà invece garantita con la presenza anche di un collaboratore scolastico. Il locale utilizzato sarà l'aula attualmente in uso come laboratorio informatico nel Plesso della Scuola Secondaria di I grado "San Vito" e le attività si svolgeranno secondo la modalità A o B.

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

Il progetto "IncludiAMO con un click" intende fondarsi su una nuova possibile collaborazione con enti esperti del settore. Docenti del nostro Istituto, appartenenti ad ognuno dei tre ordini di scuola hanno avuto l'opportunità di partecipare a corsi formativi promossi, fra gli altri, dal MOICA con la collaborazione dell'AID, che ha un ruolo preponderante nell'ambito della ricerca e diffusione delle innovazioni tecnologiche volte a compensare le difficoltà di apprendimento. Si intende dunque avvalersi della competenza di associazioni, come questa, per la progettazione dei contenuti delle singole lezioni del modulo. Il Progetto "RaccontiAMO con un click", prevede la collaborazione con docenti esperti nel campo della linguistica e della narrazione, formati anche sull'utilizzo delle nuove tecnologie: a tal proposito va sottolineato che il nostro istituto comprensivo stipula da anni una convenzione con l'Università di Macerata aderendo a Scritture Brevi, progetto universitario nazionale che si propone di "avvicinare e far dialogare discipline tradizionali con quelle contemporanee della Rete per creare un'enciclopedia delle scritture brevi di tutte le lingue del mondo".



## Metodologie e Innovatività

*Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.*

Le conoscenze saranno trasmesse attraverso approcci innovativi: brainstorming per l'individuazione dei bisogni e degli stati emotivi, sessioni di auto-apprendimento guidato per la conduzione delle fasi di conoscenza, attivazione dei processi metacognitivi, costante autovalutazione, lavori in piccolo gruppo, cooperative learning, attivazione del peer tutoring ma, e soprattutto, lezioni in stretto e costante contatto con la tecnologia: computer e tablet, anche registratori mp3, strumenti per la sintesi vocale, app e software specifici per il digital storytelling... Gli stimoli iniziali potranno essere audio, iconici, video, verbali, così da rispondere alla pluralità di stili di apprendimento, nell'ottica di una personalizzazione del percorso e dell'inclusione, e potranno svilupparsi con modalità differenti, adattabili a seconda della risposta degli alunni stessi. La vera innovazione sarà guidare gli alunni alla scoperta di un uso "alternativo", in realtà critico e consapevole, delle nuove tecnologie per raccontare e raccontarsi e svilupperà l'acquisizione di "competenze chiave" che consentano agli individui di vivere attivamente il proprio percorso di apprendimento, in modo divertente e nuovo.

## Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto rientra pienamente nella mission "Il successo scolastico per tutti gli alunni" e nella vision "attivare percorsi innovativi ed ambienti di apprendimento stimolanti e motivanti" dell'Istituto espresse nel PTOF, oltre che integrarsi perfettamente con il Piano di Inclusione redatto dal GLI che ribadisce che "L'alunno è protagonista del proprio apprendimento qualunque siano le sue potenzialità, capacità o i suoi limiti. Si cercherà pertanto di stimolare un apprendimento attivo al sapere, promuovendo l'utilizzo di strategie personali al sapere e rispettando sempre i ritmi e gli stili di apprendimento di ciascuno. Si stimoleranno attività di gruppo e apprendimenti cooperativi". Il nostro I.C. inoltre da sempre è attivo nella promozione delle competenze base in lingua madre in chiave innovativa tramite le attività proposte nel Progetto Lettura, che si è sempre rinnovato e declinato in modalità differenti. In particolare, negli ultimi 4 anni, si sono realizzati percorsi in collaborazione con l'Università degli studi di MC e "Scritture Brevi", un blog, osservatorio e laboratorio permanente di fatti linguistici legati alla scrittura che cambia, gestito dal febbraio 2013 dalla docente dell'Università di MC Francesca Chiusaroli, in collaborazione con Fabio Massimo Zanzotto.



## Inclusività

*Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.*

Nel POF e nel piano annuale dell'inclusione è riportato esplicitamente che La Scuola ha il compito di aiutare ciascun alunno a raggiungere la massima espressione e il massimo grado di sviluppo delle proprie capacità e lo può realizzare attraverso le tante forme di aiuto disponibili. Il progetto IncludiAMO e RaccontiAMO con un click si incammina su una strada già avviata dall'Istituto che pone grande attenzione alle problematiche dell'inclusione anche attraverso l'istituzione del gruppo GLI e all'attivazione di corsi di formazione volti a migliorare le conoscenze e le competenze degli insegnanti in questo campo. Spesso gli alunni più in difficoltà sono coloro che non hanno trovato una risposta efficace nei percorsi tradizionali di apprendimento, ma che utilizzano abitualmente device, app e tools anche molto complessi in modo disinvolto, perché coinvolti dallo strumento tecnologico, dagli input visivi, dall'immediatezza e facilità d'uso. Questi alunni saranno guidati alla scoperta di strumenti che hanno il vantaggio di semplificare l'uso della lingua madre per esprimersi in modo personale, creativo e, allo stesso tempo, di stimolare il potenziamento delle competenze verbali fornendo la possibilità di facilitare l'apprendimento e di realizzare prodotti condivisibili.

## Impatto e sostenibilità

*Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.*

Il tutor del corso avrà funzione di osservatore di eventuali difficoltà e criticità, compilerà alcune griglie per riportare i dati evidenziati.

Per i moduli rivolti alla primaria verrà operato un confronto soprattutto sullo stato emotivo dell'alunno nei confronti dell'ambiente scolastico fra inizio e fine corso: le schede di autovalutazione e le griglie di osservazione saranno elaborate insieme al gruppo GLI.

Per i moduli degli alunni della secondaria di primo grado ci saranno schede di monitoraggio iniziali, in itinere e finali.

Gli insegnanti degli alunni partecipanti saranno invitati a compilare una scheda informativa ed osservativa evidenziando in particolare lo stato di acquisizione di alcune competenze; la stessa scheda sarà riproposta ad alcuni mesi di distanza dal modulo. Saranno oggetto di osservazione: la motivazione dell'alunno, la partecipazione in classe, l'autonomia nel lavoro individuale, lo svolgimento del compito nei tempi previsti, la collaborazione attiva nel lavoro di gruppo, l'espressione orale e scritta. Il confronto fra la scheda iniziale e quella successiva al corso ci potrà dire oggettivamente se gli insegnanti hanno o meno rilevato miglioramenti e se il modulo avrà avuto una ricaduta positiva oggettiva all'interno del lavoro quotidiano in classe.

### **Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio**

*Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).*

Le famiglie saranno messe a conoscenza del progetto inizialmente tramite comunicazione scritta, in cui potranno esprimere anche la loro volontà di adesione, in un secondo momento per mezzo di una conferenza di presentazione dei progetti rivolta all'intera comunità scolastica, ma in particolare ai genitori degli alunni coinvolti e agli insegnanti degli stessi. Il percorso realizzato sarà documentato con differenti modalità, a seconda della finalità: percorsi, strumenti e metodologie verranno sintetizzati in apposite schede e divulgate a tutto il corpo docente tramite la condivisione nel cloud d'Istituto dei materiali e di esemplificazioni delle attività svolte, con indicazioni metodologiche che ne permettano la replicabilità o la sperimentazione in classe, come contributo per la promozione di una "didattica del fare", inclusiva e innovativa, potenzialmente praticabile in tutte le scuole i prodotti realizzati dai ragazzi verranno pubblicati, condivisi e pubblicizzati tramite la pagina Facebook dell'Istituto, così che possa esserci, oltre alla visibilità, anche e soprattutto un riscontro da parte dei genitori e della comunità in generale (non soltanto quella scolastica).

### **Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto**

*Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.*

Tutta la comunità scolastica sarà coinvolta fin dall'inizio, mediante la presentazione e la pubblicizzazione del Progetto tramite informative scritte, una conferenza volta a far conoscere le attività nel dettaglio, colloqui diretti con gli insegnanti di classe o con l'insegnante tutor. Gli allievi saranno i protagonisti veri del percorso e i loro lavori e prodotti saranno condivisi nel "diario di bordo" (blog o pagina Facebook) del Progetto in modo che vi sia anche la massima visibilità e partecipazione da parte delle famiglie degli alunni e di tutta la comunità scolastica. I genitori degli alunni della primaria potranno diventare parte attiva del processo di apprendimento dei propri figli, utilizzando programmi, indicazioni e materiali utili presentati nel blog, per poter continuare il lavoro di sperimentazione anche a casa, e per avere opportuna conoscenza del lavoro svolto; gli alunni più grandi potranno essi stessi inserire i materiali da loro creati e i genitori potranno così apprezzare e verificare il lavoro svolto nel Progetto, visualizzando i vari prodotti multimediali realizzati dai propri figli. Le famiglie saranno coinvolte anche nella fase conclusiva, quando, confrontati i monitoraggi, saranno presentati tramite il "diario di bordo" i risultati delle attività.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
INCREMENTO DEL SUCCESSO SCOLASTICO - AMBIENTI DIGITALI	41	<a href="http://www.icbadaloni.gov.it/piano-offerta-formativa/ptof-istituto-2016-2019/">http://www.icbadaloni.gov.it/piano-offerta-formativa/ptof-istituto-2016-2019/</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
UNIVERSITA' DI MACERATA	1	Università di Macerata - Dipartimento studi umanistici	Accordo	2317	08/04/2016	Sì
Favorire l'innalzamento e l'adeguamento delle competenze degli alunni.	1	COMUNE DI RECANATI	Dichiarazione di intenti	16601	27/04/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA PRIMARIA	€ 5.682,00
Includiamo con un click SCUOLA PRIMARIA	€ 5.682,00
Includiamo con un click SCUOLA SECONDARIA I° GRADO	€ 5.682,00
RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA SECONDARIA I° GRADO	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.728,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA PRIMARIA



## Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA PRIMARIA
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>CONTENUTI /descrizione generale</b></p> <p>Il progetto, rivolto ad alunni culturalmente deprivati, ha lo scopo di avvicinarli a strumenti didattici digitali e nuovi softwares stimolanti per la motivazione scolastica, la creatività e l'acquisizione di competenze linguistico-espressive. Si prevede un approccio didattico innovativo, che tenga in considerazione le caratteristiche della società attuale, immersa nella cosiddetta "infosfera", e che fornisca gli strumenti necessari a "navigare" in essa. Lo storytelling coinvolge vari campi dell'esperienza, trasferisce emozioni e permette di conoscersi, perché dietro a una storia si nasconde la memoria, la cultura, il proprio io. Lo storytelling amplifica le sue potenzialità diventando, nel nostro caso, Digital Storytelling, per mezzo di app. Input iconici, simboli, video fungeranno da facilitatori nell'apprendimento e nella comunicazione e stimoleranno la curiosità intellettuale e la motivazione ad apprendere. Con la modalità di lavoro del cooperative learning gli alunni realizzeranno in modo creativo e personale più prodotti multimediali che abbiano visibilità e possano essere condivisi e valorizzati anche fuori dal gruppo di lavoro: blog, ebook...Ciò risulterà edificante per l'autoefficacia e l'apertura consapevole all'infosfera (sia come fruitori critici, sia come web editor).</p> <p><b>STRUTTURA:</b></p> <p>Il modulo sarà realizzato durante l'anno scolastico, in orario extracurricolare, con aperture pomeridiane della sede scolastica necessaria. La modalità sarà da stabilire anche a seconda della disponibilità dell'esperto da individuare tramite apposito bando, ma si pensa ad una strutturazione in 15 incontri della durata di due ore ciascuno. Il locale utilizzato per le attività del Progetto "RaccontiAMO con un click" sarà l'aula attualmente in uso come laboratorio informatico nel Plesso della Scuola Secondaria di I grado "San Vito" e l'apertura pomeridiana sarà garantita con la presenza di un collaboratore scolastico. Le attività si svolgeranno nel pomeriggio, per fruire degli spazi laboratoriali e dei devices disponibili senza interferire con le normali attività didattiche. Questa soluzione permetterà anche di offrire ai bambini/ragazzi coinvolti un modo alternativo e affascinante di vivere l'ambiente scolastico, utilizzandone appieno le risorse e le potenzialità.</p> <p><b>DESTINATARI E OBIETTIVI</b></p> <p>Il progetto è rivolto alla fascia di alunni con uno scarso rendimento scolastico e difficoltà di apprendimento, provenienti da background familiari caratterizzati da basso livello culturale e scarsi stimoli alla lettura, al dialogo, al confronto e al pensiero critico. In questi alunni si riscontra un bagaglio lessicale limitato, caratterizzato e condizionato dall'uso quotidiano del dialetto in ambito familiare, tale da limitare sia una comunicazione chiara ed efficace, sia lo sviluppo di un pensiero complesso. L'obiettivo generale del progetto è il miglioramento delle competenze base in questi alunni nella totale rispondenza dunque dello scopo del PON "competenze di base" che nasce proprio con l'obiettivo di compensare gli svantaggi, di qualsiasi tipo essi siano, al fine di ridurre e prevenire l'abbandono scolastico.</p> <p>Obiettivi specifici del progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>esprimersi correttamente nella madrelingua interpretando concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni</li> <li>interagire adeguatamente e in modo creativo</li> <li>saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie</li> <li>organizzare il proprio apprendimento (anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni) sia a livello individuale che in gruppo</li> <li>maturare la capacità di tradurre le idee in azione (in ciò rientrano la creatività, l'innovazione, la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi)</li> <li>maturare la capacità di espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione</li> <li>saper lavorare con gli altri;</li> <li>saper gestire il tempo in base agli obiettivi prefissati;</li> </ul>



saper diventare imprenditori di se stessi attraverso la conoscenza di sé, l'autodisciplina e l'autodeterminazione  
Imparare non solo a fare, ma a riflettere in itinere sul percorso di lavoro effettuato, valutandone gli aspetti positivi e quelli negativi  
generale miglioramento delle competenze chiave degli allievi

#### METODOLOGIE:

La metodologia prevista dal progetto prevede cooperative learning, peer tutoring, sessioni di auto-apprendimento guidato per la conduzione delle fasi di conoscenza, confronto, ideazione e realizzazione dei racconti, anche tramite app e software specifici per il digital storytelling.

Gli stimoli iniziali potranno essere audio, iconici, video, verbali, così da rispondere alla pluralità di stili di apprendimento, nell'ottica di una personalizzazione del percorso e dell'inclusione, e potranno svilupparsi con modalità differenti, adattabili a seconda della risposta degli alunni stessi.

Potranno essere utilizzati software come Storyboard That per la realizzazione di fumetti partendo da stimoli grafici prestabiliti, Storybird e StoryJumper per la stesura di racconti a più mani sollecitati da immagini caricate dal docente o da una selezione di illustrazioni o Boomwriter per la costruzione di narrazioni condivise, per gli alunni più grandi.

La vera innovazione sarà guidare gli alunni alla scoperta di un uso "alternativo", in realtà critico e consapevole, delle nuove tecnologie per raccontare e raccontarsi e svilupperà l'acquisizione di "competenze chiave" che consentano agli individui di vivere attivamente il proprio percorso di apprendimento, in modo divertente e nuovo.

La forma laboratoriale delle attività proposte, incentrate sulla cooperazione nel processo di apprendimento e la condivisione dei prodotti ottenuti, tramite device e strumenti facenti parte della "quotidianità" degli alunni e ritenuti particolarmente "attraenti", è il punto di forza del progetto stesso: spesso gli alunni più disagiati o che provengono da background culturalmente deprivati sono coloro che non hanno trovato una risposta efficace nei percorsi tradizionali di apprendimento, ma che nella vita quotidiana utilizzano abitualmente in modo disinvolto devices, app e tools anche molto complessi, perché coinvolti dallo strumento tecnologico, dagli input visivi, dall'immediatezza e facilità d'uso, dalla necessità di trovare una modalità di comunicazione e di esprimersi anche con le "scritture brevi" (abbreviazioni, emoticon...). Questi alunni saranno guidati alla scoperta di strumenti che hanno il vantaggio di semplificare, con interfacce grafiche immediate, l'uso della lingua madre per esprimersi in modo personale e creativo, e allo stesso tempo di stimolare il potenziamento delle competenze verbali fornendo la possibilità di realizzare prodotti condivisibili e che dunque possano anche avere un riscontro, favorendo lo sviluppo dell'autostima personale.

#### RISULTATI ATTESI

Il risultato principalmente atteso è la maggiore sicurezza ed autostima degli alunni, e, di conseguenza, una più adeguata partecipazione ed integrazione all'interno del gruppo classe degli alunni partecipanti.

Si prevede una ricaduta nelle competenze in lingua madre e quindi, nello specifico, un miglioramento nei risultati di apprendimento della lingua italiana; migliorando la qualità dello studio a casa, attraverso i nuovi metodi e la nuova organizzazione si ritiene che anche i risultati nelle discipline orali potranno essere più positivi e vi potrà essere un ampliamento degli spazi di autonomia.

Risultati attesi saranno un generale miglioramento nelle competenze di base degli alunni, l'acquisizione o il potenziamento delle competenze digitali, il miglioramento nelle relazioni fra pari e con gli adulti, la riduzione di episodi di esclusione, di emarginazione soprattutto nei confronti di alunni provenienti da background familiari svantaggiati, stranieri, disabili o con BES; un maggiore coinvolgimento delle famiglie anche di nazionalità non italiana nel percorso d'istruzione dei figli, la collaborazione tra scuola ed enti del territorio per la creazione di legami significativi tra agenzie educative dell'extra-scuola e scuola.

#### MODALITA' di verifica e valutazione

La gestione delle differenze individuali implicherà un'interazione costante tra stili di apprendimento, strategie e 'compiti', nel quadro di un clima di "laboratorio" flessibile,



	centrato sulla mediazione, la cooperazione tra gli alunni stessi e la condivisione. Per questo saranno utilizzate delle schede di monitoraggio (iniziali, in itinere e finali) autovalutative del percorso, volte a far sì che esso sia il più possibile attinente alle esigenze emerse e mirato alla realizzazione di prodotti finali stimolanti, che saranno a loro volta oggetto di verifica dello sviluppo delle competenze base in lingua madre. Competenze che sommano conoscenze, abilità e inclinazioni personali e che sono per questo trasferibili e applicabili nei differenti contesti di vita del soggetto. Competenze che possono essere acquisite e implementate grazie ad una didattica attiva e globale che, come suggeriscono le Indicazioni Nazionali, favorisca "l'esplorazione e la scoperta", promuova "la consapevolezza del proprio modo di apprendere" e realizzi "attività didattiche in forma di laboratorio". Il tutor del corso avrà funzione di osservatore, rileverà eventuali difficoltà e criticità e compilerà alcune griglie per riportare i dati evidenziati.
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	08/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCEE83103P
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA PRIMARIA

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: IncludiAMO con un click SCUOLA PRIMARIA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	IncludiAMO con un click SCUOLA PRIMARIA
----------------------	---



**Descrizione  
modulo**

**CONTENUTI /generale**

Il progetto si rivolge principalmente ai soggetti con difficoltà di apprendimento, con diagnosi di DSA, BES di vario tipo con PDP .

I bambini con difficoltà di apprendimento sentono il gap con il resto della classe sotto molteplici punti di vista: conoscenze, competenze, tempi, autonomia...

Il percorso si propone di renderli protagonisti attivi del loro sapere, mettendo a loro disposizione le innovazioni tecnologiche che possano aiutarli a "fare da sé" attraverso una buona padronanza della tecnologia. L'alunno potrà, con l'aiuto di essa, sviluppare competenze che per lui erano ardue come scrivere un testo, realizzare un progetto grafico e testuale, risolvere un problema, riassumere, creare una mappa...Potrà inoltre rinforzare le skills trasversali che occorrono per poter interagire positivamente ed attivamente all'interno del gruppo classe: esprimersi in modo comprensibile e formalmente corretto, partecipare nel piccolo e grande gruppo, acquisire sicurezza di sé e consapevolezza dei propri limiti.

Il percorso intende dunque fornire agli studenti strategie, conoscenza di programmi software specifici, proporre siti on line per il lavoro autonomo, app per tablet e smartphone dove esercitarsi in sicurezza; fornire cioè in generale utili strumenti per il miglioramento dell'autonomia nello studio e per favorire la crescita dell'autostima, problema quest'ultimo che influisce molto, in tali soggetti, nei processi di apprendimento.

L'ambiente di apprendimento sarà l'aula di informatica: le tematiche saranno approcciate in modo professionale ma anche divertente, privilegiando ovviamente la modalità visiva e pratica rispetto a quella verbale.

Gli alunni vedranno come la tecnologia possa essere un valido alleato e sostegno allo studio, scoprendo meglio non solo l'uso di pc e tablet, ma anche le opportunità offerte dagli e-book, dagli audio- libri, dai libri digitali, dal lettore mp3 o dal semplice registratore vocale.

Grazie alle attività proposte gli studenti potranno sperimentare sul campo come la tecnologia possa essere non solo occasione di divertimento, ma anche valido e necessario supporto che può renderli sempre più autonomi ed aiutarli a realizzare i loro progetti.

Occorre dire che l'inclusione degli alunni passa attraverso:

- la professionalità dell'insegnante, che sappia personalizzare l'apprendimento e valorizzare i diversi stili cognitivi con l'utilizzo di metodologie diverse dalla lezione frontale ed innovative;
- una classe accogliente, educata alle "diversità", all'aiuto reciproco e alla cooperazione;
- il rinforzo delle competenze da parte dell'alunno con difficoltà, che aumentando la fiducia in se stesso, riesce a mettersi maggiormente in gioco e ad aumentare sempre più gli spazi della propria autonomia.

Questo modulo si inserisce principalmente su questa terza via all'inclusione, pur non tralasciando ovviamente le altre due.

**STRUTTURA:**

Il modulo si articolerà in due periodi, una settimana a giugno, post fine delle lezioni ed una a Settembre, prima dell'inizio della scuola.

Ogni settimana comprenderà 3 h al giorno per 5 gg.

Si tratta quindi di 30 ore divise in due periodi di 15 ore ciascuno.

**OBIETTIVI**

L'obiettivo generale del progetto è il miglioramento delle competenze base negli alunni con difficoltà di apprendimento o con bisogni educativi speciali, nella totale rispondenza dunque dello scopo del PON "competenze di base " che nasce proprio con l'obiettivo di compensare gli svantaggi, di qualsiasi tipo essi siano, al fine di ridurre e prevenire l'abbandono scolastico.

Obiettivi specifici del progetto sono:

- rinforzo dei processi metacognitivi;
- aumento della consapevolezza dei propri punti di forza e debolezza;
- stimolare ed accrescere la motivazione all'apprendimento;
- miglioramento dell'autostima;
- ampliamento degli spazi dell'autonomia



rinforzo delle competenze nella lingua madre;  
acquisizione di competenze informatiche (uso di word, uso del correttore ortografico, uso di software e programmi specifici, conoscenza di alcune app per tablet e tools...)  
stimolare l'attitudine alla cooperazione, al lavoro di gruppo, al fare bene e allo stare bene insieme agli altri;  
miglioramento dei risultati dell'apprendimento in particolare nella lingua madre

#### METODOLOGIE:

Le conoscenze saranno trasmesse attraverso approcci innovativi: brainstorming per l'individuazione dei bisogni e dei loro stati emotivi, attivazione dei processi metacognitivi, costante autovalutazione, lavori in piccolo gruppo, cooperative learning, attivazione del peer tutoring ma, e soprattutto, lezioni in stretto e costante contatto con la tecnologia: computer e tablet, ma anche registratori mp3, strumenti per la sintesi vocale etc.  
Le lezioni saranno molto pratiche e volte, passo dopo passo, al superamento di alcune difficoltà e alla conoscenza e all'utilizzo dello strumento specifico più adatto per compensare/superare quella tipologia di ostacolo.

#### RISULTATI ATTESI

Il risultato principalmente atteso è la maggiore sicurezza ed autostima degli alunni, e, di conseguenza, una più adeguata partecipazione ed integrazione all'interno del gruppo classe degli alunni partecipanti.

Si prevede una ricaduta nelle competenze in lingua madre e quindi, nello specifico, un miglioramento nei risultati di apprendimento della lingua italiana; migliorando la qualità dello studio a casa, attraverso i nuovi metodi e la nuova organizzazione si ritiene che anche i risultati nelle discipline orali potranno essere più positivi e vi potrà essere un ampliamento degli spazi di autonomia.

Risultati attesi saranno un generale miglioramento nelle competenze di base degli alunni, l'acquisizione o il potenziamento delle competenze digitali, il miglioramento nelle relazioni fra pari e con gli adulti, la riduzione di episodi di esclusione, di emarginazione soprattutto nei confronti di alunni stranieri, disabili o con BES; un maggiore coinvolgimento delle famiglie anche di nazionalità non italiana nel percorso d'istruzione dei figli, la collaborazione tra scuola ed enti del territorio per la creazione di legami significativi tra agenzie educative dell'extra-scuola e scuola.

#### MODALITA' di verifica e valutazione

Il tutor del corso avrà funzione di osservatore di rilevazione di eventuali difficoltà e criticità e compilerà alcune griglie per riportare i dati evidenziati.

I partecipanti compileranno schede di autovalutazione.

Verrà operato un confronto soprattutto sullo stato emotivo dell'alunno nei confronti dell'ambiente scolastico fra inizio e fine corso: le schede di autovalutazione e le griglie di osservazione saranno elaborate insieme al gruppo GLI.

Gli insegnanti degli alunni partecipanti al modulo saranno invitati a compilare una scheda informativa ed osservativa sull'alunno evidenziando in particolare lo stato di acquisizione di alcune competenze; la stessa scheda sarà riproposta ad alcuni mesi di distanza dal modulo. Saranno oggetto di osservazione: la motivazione dell'alunno, la partecipazione in classe, l'autonomia nel lavoro individuale, lo svolgimento del compito nei tempi previsti, la collaborazione attiva nel lavoro di gruppo, l'espressione orale e scritta. Il confronto fra la scheda iniziale e quella successiva al corso ci potrà dire oggettivamente se gli insegnanti hanno o meno rilevato miglioramenti e se il modulo avrà avuto una ricaduta positiva oggettiva all'interno del lavoro quotidiano in classe.

<b>Data inizio prevista</b>	11/06/2018
<b>Data fine prevista</b>	13/09/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCEE83103P
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IncludiAMO con un click SCUOLA PRIMARIA

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

### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: IncludiAMO con un click SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	IncludiAMO con un click SCUOLA SECONDARIA I° GRADO



**Descrizione  
modulo**

**CONTENUTI /generale**

Il progetto si rivolge principalmente ai soggetti con difficoltà di apprendimento, con diagnosi di DSA, BES di vario tipo con PDP .

I bambini con difficoltà di apprendimento sentono il gap con il resto della classe sotto molteplici punti di vista: conoscenze, competenze, tempi, autonomia...

Il percorso si propone di renderli protagonisti attivi del loro sapere, mettendo a loro disposizione le innovazioni tecnologiche che possano aiutarli a "fare da sé" attraverso una buona padronanza della tecnologia. L'alunno potrà, con l'aiuto di essa, sviluppare competenze che per lui erano ardue come scrivere un testo, realizzare un progetto grafico e testuale, risolvere un problema, riassumere, creare una mappa...Potrà inoltre rinforzare le skills trasversali che occorrono per poter interagire positivamente ed attivamente all'interno del gruppo classe: esprimersi in modo comprensibile e formalmente corretto, partecipare nel piccolo e grande gruppo, acquisire sicurezza di sé e consapevolezza dei propri limiti.

Il percorso intende dunque fornire agli studenti strategie, conoscenza di programmi software specifici, proporre siti on line per il lavoro autonomo, app per tablet e smartphone dove esercitarsi in sicurezza; fornire cioè in generale utili strumenti per il miglioramento dell'autonomia nello studio e per favorire la crescita dell'autostima, problema quest'ultimo che influisce molto, in tali soggetti, nei processi di apprendimento.

L'ambiente di apprendimento sarà l'aula di informatica: le tematiche saranno approcciate in modo professionale ma anche divertente, privilegiando ovviamente la modalità visiva e pratica rispetto a quella verbale.

Gli alunni vedranno come la tecnologia possa essere un valido alleato e sostegno allo studio, scoprendo meglio non solo l'uso di pc e tablet, ma anche le opportunità offerte dagli e-book, dagli audio- libri, dai libri digitali, dal lettore mp3 o dal semplice registratore vocale.

Grazie alle attività proposte gli studenti potranno sperimentare sul campo come la tecnologia possa essere non solo occasione di divertimento, ma anche valido e necessario supporto che può renderli sempre più autonomi ed aiutarli a realizzare i loro progetti.

Occorre dire che l'inclusione degli alunni passa attraverso:

- la professionalità dell'insegnante, che sappia personalizzare l'apprendimento e valorizzare i diversi stili cognitivi con l'utilizzo di metodologie diverse dalla lezione frontale ed innovative;
- una classe accogliente, educata alle "diversità", all'aiuto reciproco e alla cooperazione;
- il rinforzo delle competenze da parte dell'alunno con difficoltà, che aumentando la fiducia in se stesso, riesce a mettersi maggiormente in gioco e ad aumentare sempre più gli spazi della propria autonomia.

Questo modulo si inserisce principalmente su questa terza via all'inclusione, pur non tralasciando ovviamente le altre due.

**STRUTTURA:**

Il modulo si articolerà in due periodi, una settimana a giugno, post fine delle lezioni ed una a Settembre, prima dell'inizio della scuola.

Ogni settimana comprenderà 3 h al giorno per 5 gg.

Si tratta quindi di 30 ore divise in due periodi di 15 ore ciascuno.

**OBIETTIVI**

L'obiettivo generale del progetto è il miglioramento delle competenze base negli alunni con difficoltà di apprendimento o con bisogni educativi speciali, nella totale rispondenza dunque dello scopo del PON "competenze di base " che nasce proprio con l'obiettivo di compensare gli svantaggi, di qualsiasi tipo essi siano, al fine di ridurre e prevenire l'abbandono scolastico.

Obiettivi specifici del progetto sono:

- rinforzo dei processi metacognitivi;
- aumento della consapevolezza dei propri punti di forza e debolezza;
- stimolare ed accrescere la motivazione all'apprendimento;
- miglioramento dell'autostima;
- ampliamento degli spazi dell'autonomia



rinforzo delle competenze nella lingua madre;  
acquisizione di competenze informatiche (uso di word, uso del correttore ortografico, uso di software e programmi specifici, conoscenza di alcune app per tablet e tools...)  
stimolare l'attitudine alla cooperazione, al lavoro di gruppo, al fare bene e allo stare bene insieme agli altri;  
miglioramento dei risultati dell'apprendimento in particolare nella lingua madre

#### METODOLOGIE:

Le conoscenze saranno trasmesse attraverso approcci innovativi: brainstorming per l'individuazione dei bisogni e dei loro stati emotivi, attivazione dei processi metacognitivi, costante autovalutazione, lavori in piccolo gruppo, cooperative learning, attivazione del peer tutoring ma, e soprattutto, lezioni in stretto e costante contatto con la tecnologia: computer e tablet, ma anche registratori mp3, strumenti per la sintesi vocale etc.  
Le lezioni saranno molto pratiche e volte, passo dopo passo, al superamento di alcune difficoltà e alla conoscenza e all'utilizzo dello strumento specifico più adatto per compensare/superare quella tipologia di ostacolo.

#### RISULTATI ATTESI

Il risultato principalmente atteso è la maggiore sicurezza ed autostima degli alunni, e, di conseguenza, una più adeguata partecipazione ed integrazione all'interno del gruppo classe degli alunni partecipanti.

Si prevede una ricaduta nelle competenze in lingua madre e quindi, nello specifico, un miglioramento nei risultati di apprendimento della lingua italiana; migliorando la qualità dello studio a casa, attraverso i nuovi metodi e la nuova organizzazione si ritiene che anche i risultati nelle discipline orali potranno essere più positivi e vi potrà essere un ampliamento degli spazi di autonomia.

Risultati attesi saranno un generale miglioramento nelle competenze di base degli alunni, l'acquisizione o il potenziamento delle competenze digitali, il miglioramento nelle relazioni fra pari e con gli adulti, la riduzione di episodi di esclusione, di emarginazione soprattutto nei confronti di alunni stranieri, disabili o con BES; un maggiore coinvolgimento delle famiglie anche di nazionalità non italiana nel percorso d'istruzione dei figli, la collaborazione tra scuola ed enti del territorio per la creazione di legami significativi tra agenzie educative dell'extra-scuola e scuola.

#### MODALITA' di verifica e valutazione

Il tutor del corso avrà funzione di osservatore di rilevazione di eventuali difficoltà e criticità e compilerà alcune griglie per riportare i dati evidenziati.

I partecipanti compileranno schede di autovalutazione.

Verrà operato un confronto soprattutto sullo stato emotivo dell'alunno nei confronti dell'ambiente scolastico fra inizio e fine corso: le schede di autovalutazione e le griglie di osservazione saranno elaborate insieme al gruppo GLI.

Gli insegnanti degli alunni partecipanti al modulo saranno invitati a compilare una scheda informativa ed osservativa sull'alunno evidenziando in particolare lo stato di acquisizione di alcune competenze; la stessa scheda sarà riproposta ad alcuni mesi di distanza dal modulo. Saranno oggetto di osservazione: la motivazione dell'alunno, la partecipazione in classe, l'autonomia nel lavoro individuale, lo svolgimento del compito nei tempi previsti, la collaborazione attiva nel lavoro di gruppo, l'espressione orale e scritta. Il confronto fra la scheda iniziale e quella successiva al corso ci potrà dire oggettivamente se gli insegnanti hanno o meno rilevato miglioramenti e se il modulo avrà avuto una ricaduta positiva oggettiva all'interno del lavoro quotidiano in classe.

<b>Data inizio prevista</b>	11/06/2018
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCMM83102L
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: IncludiAMO con un click SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

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

## Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

### Dettagli modulo

Titolo modulo	RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA SECONDARIA I° GRADO
Descrizione modulo	<p>CONTENUTI /descrizione generale</p> <p>Il progetto, rivolto ad alunni culturalmente deprivati, ha lo scopo di avvicinarli a strumenti didattici digitali e nuovi softwares stimolanti per la motivazione scolastica, la creatività e l'acquisizione di competenze linguistico-espressive. Si prevede un approccio didattico innovativo, che tenga in considerazione le caratteristiche della società attuale, immersa nella cosiddetta "infosfera", e che fornisca gli strumenti necessari a "navigare" in essa. Lo storytelling coinvolge vari campi dell'esperienza, trasferisce emozioni e permette di conoscersi, perché dietro a una storia si nasconde la memoria, la cultura, il proprio io. Lo storytelling amplifica le sue potenzialità diventando, nel nostro caso, Digital Storytelling, per mezzo di app. Input iconici, simboli, video fungeranno da facilitatori nell'apprendimento e nella comunicazione e stimoleranno la curiosità intellettuale e la motivazione ad apprendere. Con la modalità di lavoro del cooperative learning gli alunni realizzeranno in modo creativo e personale più prodotti multimediali che abbiano visibilità e possano essere condivisi e valorizzati anche fuori dal gruppo di lavoro: blog, ebook...Ciò risulterà edificante per l'autoefficacia e l'apertura consapevole all'infosfera (sia come fruitori critici, sia come web editor).</p> <p>STRUTTURA:</p> <p>Il modulo sarà realizzato durante l'anno scolastico, in orario extracurricolare, con aperture pomeridiane della sede scolastica necessaria. La modalità sarà da stabilire anche a seconda della disponibilità dell'esperto da individuare tramite apposito bando, ma si pensa ad una strutturazione in 15 incontri della durata di due ore ciascuno. Il locale utilizzato per le attività del Progetto "RaccontiAMO con un click" sarà l'aula attualmente in uso come laboratorio informatico nel Plesso della Scuola Secondaria di I grado "San Vito" e l'apertura pomeridiana sarà garantita con la presenza di un collaboratore scolastico. Le attività si svolgeranno nel pomeriggio, per fruire degli spazi laboratoriali e dei devices disponibili senza interferire con le normali attività didattiche. Questa soluzione permetterà anche di offrire ai bambini/ragazzi coinvolti un modo alternativo e affascinante</p>

di vivere l'ambiente scolastico, utilizzandone appieno le risorse e le potenzialità.

#### DESTINATARI E OBIETTIVI

Il progetto è rivolto alla fascia di alunni con uno scarso rendimento scolastico e difficoltà di apprendimento, provenienti da background familiari caratterizzati da basso livello culturale e scarsi stimoli alla lettura, al dialogo, al confronto e al pensiero critico. In questi alunni si riscontra un bagaglio lessicale limitato, caratterizzato e condizionato dall'uso quotidiano del dialetto in ambito familiare, tale da limitare sia una comunicazione chiara ed efficace, sia lo sviluppo di un pensiero complesso. L'obiettivo generale del progetto è il miglioramento delle competenze base in questi alunni nella totale rispondenza dunque dello scopo del PON "competenze di base" che nasce proprio con l'obiettivo di compensare gli svantaggi, di qualsiasi tipo essi siano, al fine di ridurre e prevenire l'abbandono scolastico.

Obiettivi specifici del progetto sono:

esprimersi correttamente nella madrelingua interpretando concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni

interagire adeguatamente e in modo creativo

saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie

organizzare il proprio apprendimento (anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni) sia a livello individuale che in gruppo

maturare la capacità di tradurre le idee in azione (in ciò rientrano la creatività,

l'innovazione, la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi)

maturare la capacità di espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione

saper lavorare con gli altri;

saper gestire il tempo in base agli obiettivi prefissati;

saper diventare imprenditori di se stessi attraverso la conoscenza di sé, l'autodisciplina e l'autodeterminazione

Imparare non solo a fare, ma a riflettere in itinere sul percorso di lavoro effettuato, valutandone gli aspetti positivi e quelli negativi

generale miglioramento delle competenze chiave degli allievi

#### METODOLOGIE:

La metodologia prevista dal progetto prevede cooperative learning, peer tutoring, sessioni di auto-apprendimento guidato per la conduzione delle fasi di conoscenza, confronto, ideazione e realizzazione dei racconti, anche tramite app e software specifici per il digital storytelling.

Gli stimoli iniziali potranno essere audio, iconici, video, verbali, così da rispondere alla pluralità di stili di apprendimento, nell'ottica di una personalizzazione del percorso e dell'inclusione, e potranno svilupparsi con modalità differenti, adattabili a seconda della risposta degli alunni stessi.

Potranno essere utilizzati software come Storyboard That per la realizzazione di fumetti partendo da stimoli grafici prestabiliti, Storybird e StoryJumper per la stesura di racconti a più mani sollecitati da immagini caricate dal docente o da una selezione di illustrazioni o Boomwriter per la costruzione di narrazioni condivise, per gli alunni più grandi.

La vera innovazione sarà guidare gli alunni alla scoperta di un uso "alternativo", in realtà critico e consapevole, delle nuove tecnologie per raccontare e raccontarsi e svilupperà l'acquisizione di "competenze chiave" che consentano agli individui di vivere attivamente il proprio percorso di apprendimento, in modo divertente e nuovo.

La forma laboratoriale delle attività proposte, incentrate sulla cooperazione nel processo di apprendimento e la condivisione dei prodotti ottenuti, tramite device e strumenti facenti parte della "quotidianità" degli alunni e ritenuti particolarmente "attraenti", è il punto di forza del progetto stesso: spesso gli alunni più disagiati o che provengono da background culturalmente deprivati sono coloro che non hanno trovato una risposta efficace nei percorsi tradizionali di apprendimento, ma che nella vita quotidiana utilizzano abitualmente in modo disinvolto devices, app e tools anche molto complessi, perché coinvolti dallo strumento tecnologico, dagli input visivi, dall'immediatezza e facilità d'uso, dalla necessità di trovare una modalità di comunicazione e di esprimersi anche con le "scritture brevi" (abbreviazioni, emoticon...). Questi alunni saranno guidati alla scoperta di strumenti



che hanno il vantaggio di semplificare, con interfacce grafiche immediate, l'uso della lingua madre per esprimersi in modo personale e creativo, e allo stesso tempo di stimolare il potenziamento delle competenze verbali fornendo la possibilità di realizzare prodotti condivisibili e che dunque possano anche avere un riscontro, favorendo lo sviluppo dell'autostima personale.

#### RISULTATI ATTESI

Il risultato principalmente atteso è la maggiore sicurezza ed autostima degli alunni, e, di conseguenza, una più adeguata partecipazione ed integrazione all'interno del gruppo classe degli alunni partecipanti.

Si prevede una ricaduta nelle competenze in lingua madre e quindi, nello specifico, un miglioramento nei risultati di apprendimento della lingua italiana; migliorando la qualità dello studio a casa, attraverso i nuovi metodi e la nuova organizzazione si ritiene che anche i risultati nelle discipline orali potranno essere più positivi e vi potrà essere un ampliamento degli spazi di autonomia.

Risultati attesi saranno un generale miglioramento nelle competenze di base degli alunni, l'acquisizione o il potenziamento delle competenze digitali, il miglioramento nelle relazioni fra pari e con gli adulti, la riduzione di episodi di esclusione, di emarginazione soprattutto nei confronti di alunni provenienti da background familiari svantaggiati, stranieri, disabili o con BES; un maggiore coinvolgimento delle famiglie anche di nazionalità non italiana nel percorso d'istruzione dei figli, la collaborazione tra scuola ed enti del territorio per la creazione di legami significativi tra agenzie educative dell'extra-scuola e scuola.

#### MODALITA' di verifica e valutazione

La gestione delle differenze individuali implicherà un'interazione costante tra stili di apprendimento, strategie e "compiti", nel quadro di un clima di "laboratorio" flessibile, centrato sulla mediazione, la cooperazione tra gli alunni stessi e la condivisione. Per questo saranno utilizzate delle schede di monitoraggio (iniziali, in itinere e finali) autovalutative del percorso, volte a far sì che esso sia il più possibile attinente alle esigenze emerse e mirato alla realizzazione di prodotti finali stimolanti, che saranno a loro volta oggetto di verifica dello sviluppo delle competenze base in lingua madre.

Competenze che sommano conoscenze, abilità e inclinazioni personali e che sono per questo trasferibili e applicabili nei differenti contesti di vita del soggetto. Competenze che possono essere acquisite e implementate grazie ad una didattica attiva e globale che, come suggeriscono le Indicazioni Nazionali, favorisca "l'esplorazione e la scoperta", promuova "la consapevolezza del proprio modo di apprendere" e realizzi "attività didattiche in forma di laboratorio". Il tutor del corso avrà funzione di osservatore, rileverà eventuali difficoltà e criticità e compilerà alcune griglie per riportare i dati evidenziati.

<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	08/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCMM83102L
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

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



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola NICOLA BADALONI (MCIC83100E)

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



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
RaccontiAMO e IncludiAMO con un click	€ 22.728,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 22.728,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 37281)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.728,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	60
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	22/03/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	3329
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	27/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	13/05/2017 09:30:09
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Si

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA PRIMARIA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>IncludiAMO con un click SCUOLA PRIMARIA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>IncludiAMO con un click SCUOLA SECONDARIA I° GRADO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>RACCONTIAMO CON UN CLICK NELLA SCUOLA SECONDARIA I° GRADO</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "RaccontiAMO e IncludiAMO con un click"</b>	<b>€ 22.728,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 22.728,00</b>	