



## Candidatura N. 1018739 4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	BONSEGNA - TONIOLO
<b>Codice meccanografico</b>	TAIC857008
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	P.ZZA RISORGIMENTO, 7
<b>Provincia</b>	TA
<b>Comune</b>	Sava
<b>CAP</b>	74028
<b>Telefono</b>	0999727294
<b>E-mail</b>	TAIC857008@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icbonsegnatoniolo.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1174
<b>Plessi</b>	TAAA857015 - CORSO ITALIA TAAA857026 - BONSEGNA TAAA857037 - IRIS MALAGNINO TAAA857048 - VIA PLATONE TAE85701A - BONSEGNA TAE85702B - TONIOLO TAIC857008 - BONSEGNA - TONIOLO TAMM857019 - E. DE AMICIS



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Miglioramento nelle attività di pre-calcolo e/o della pre-scrittura (es.: completare tracciati, riprodurre graficamente forme, etc.) Potenziamento delle abilità grafico-pittoriche plastiche per esprimere i propri vissuti/emozioni Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie
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 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali -



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1018739 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Espressione creativa 1	€ 4.977,90
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Espressione creativa 2	€ 4.977,90
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Espressione creativa 3	€ 4.977,90
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Espressione creativa 4	€ 4.977,90
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 19.911,60</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	La fabbrica dei racconti 1	€ 4.977,90
Lingua madre	La fabbrica dei racconti 2	€ 4.977,90
Matematica	Matematica in gioco 1	€ 4.977,90
Matematica	Matematica in gioco 2	€ 4.977,90
Matematica	Matematica in gioco 3	€ 4.977,90
Lingua straniera	English planet	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	English Friend 2	€ 4.977,90
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	English Friend 1	€ 4.977,90
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	English Friend 3	€ 4.977,90
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.905,20</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

#### 10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Argilla in forma

<b>Descrizione progetto</b>	Munari dice: "...mettere le mani su blocchi di argilla plasmabile, manipolarla, sporcarsi le mani, fare, schiacciare, arrotolare, rifare, appiccicare pezzi tra loro, staccare, fare la sfoglia, distruggere, fare tante palline, impastare tutto e fare un'altra cosa. Che cosa? Quello che vuoi!...". Con il progetto "Argilla in forma", si proporrà ai bambini la conoscenza dell'argilla in un percorso di ricerca e sperimentazione, per conoscerne qualità e possibilità di trasformazione, utilizzando prima solo le mani, per poi passare all'uso di semplici strumenti. Priorità del progetto, sarà incanalare le loro energie verso il "fare" e l'osservazione dal vivo di ciò che propone la realtà locale in termini di tradizione, cultura e lavorazione dell'argilla anche in chiave moderna, visitando e operando nelle botteghe artigianali di Grottaglie, una delle più importanti città della ceramica pugliese. Durante il percorso si svolgeranno proposte per far acquisire il linguaggio delle forme piane e tridimensionali, delle linee e dei volumi. Il progetto si concluderà con una mostra finale dei manufatti realizzati dai bambini, anche con l'ausilio delle tecnologie presenti nell'atelier creativo del nostro Istituto, come la stampante 3 D, per congiungere tradizione e modernità.
-----------------------------	--

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

L' ICS "Bonsegna-Toniolo" è situato nella parte orientale della provincia di Taranto. E' costituito da 4 plessi di scuola dell'Infanzia dislocati in due comuni, di cui 3 a Sava e 1 a Fragagnano, per un totale di 400 alunni iscritti. Il centro più grande è Sava, che conta più di 15.000 abitanti, seguito da Fragagnano con poco più di 5.000 cittadini. La percentuale di stranieri residenti in entrambi i comuni è di poco superiore al 1%. Il contesto socio-economico è a vocazione agricola. Al contempo, è caratterizzato da lavoro "precario", a cui si associa un certo indice di disoccupazione e di istruzione che, spesso si ferma al primo grado di scuola superiore, anche per entrambi i genitori. L'ambiente di riferimento degli alunni, è dunque, contraddistinto da condizioni di stenti e fragilità culturali, che spesso ricadono su di loro in termini di patrimonio di conoscenze, esperienze educative e valoriali, in un contrastante quadro globale di confusiva esposizione a stimoli visivi e uditivi, tipici della società attuale. Ciò, ricade anche sulle fasce sociali dotate di maggiori strumenti culturali ed economici, che patiscono l'appartenenza ad un contesto caratterizzato da poche opportunità, nonché sulla "gestione della classe" da parte dei docenti di ogni ordine e grado di scuola.



## Obiettivi del progetto

*Indicare gli obiettivi del progetto che si sta*

Obiettivi educativi e socio-relazionali: Favorire la coesione del gruppo; Sviluppare la collaborazione all'interno del gruppo; Riconoscere in chiave inclusiva le diversità di ciascuno; Rafforzare le capacità di autocontrollo e autoregolazione; Conoscere il proprio territorio; Potenziare la capacità di comunicare con i pari in modo adeguato all'età e alle situazioni; Favorire l'acquisizione di un progressivo grado di autonomia nel "fare" le cose; Promuovere una maggiore consapevolezza delle proprie risorse personali.

Obiettivi cognitivi: Fornire strumenti cognitivi diversi per sviluppare le capacità individuali; Potenziare le attitudini; Rafforzare le capacità manipolative; Sviluppare la creatività.

Obiettivi specifici: Migliorare le capacità operative; Organizzare le fasi di lavoro; Selezionare gli attrezzi necessari in ogni fase di lavoro; Riconoscere i vari materiali e le loro caratteristiche; Acquisire le diverse tecniche di lavorazione; Saper modellare l'argilla dando forma a semplici oggetti; Sviluppare il pensiero procedurale.

## 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 percorso dedicato all'argilla e alla sua duttilità d'uso sarà riservato ai bambini/e di 5 anni, di 3 plessi di Sava e 1 di Fragagnano, che in prospettiva del primo approccio alla Scuola Primaria, potranno rafforzare le proprie capacità espressive e la motricità fine, in chiave ludico-creativa. Adottando questo tipo di impostazione, si potrà realizzare l'intento di creare un gruppo di partecipanti con caratteristiche di "funzionamento" diverse, per includere i vari "stili cognitivi" e relazionali. L'eterogeneità del gruppo, anche in termini di provenienza sociale, culturale ed economica, insieme alla plasticità dell'argilla e all'ottica laboratoriale contemplata nelle finalità del PON, costituiranno il filo conduttore del progetto, per implementare abilità e competenze.

Sarà cura delle docenti individuare attraverso griglie di osservazione già presenti nell'Istituto, i bambini e le bambine che potranno partecipare, rimanendo nei limiti numerici consentiti dal Programma Operativo Nazionale.



### **Apertura della scuola oltre**

*Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi*

Il progetto si dipanerà con una durata annuale. Le 30 ore previste per il suo svolgimento, saranno distribuite nelle mattinate del sabato, con orario 9,00-13,00 per i plessi di Sava e 15, 30-18,30 per il plesso sito a Fragagnano. La scuola, potrà essere aperta, grazie alla collaborazione del personale ATA. La scelta di effettuare le attività previste nel PON in orario extra curricolare, mira a:

arricchire l'offerta formativa del nostro istituto, con esperienze pratiche difficilmente realizzabili durante la giornata scolastica;

proporre più opportunità ricche di senso pedagogico e didattico agli alunni;

concepire la scuola come centro civico di formazione ed educazione permanente;

aprire varchi di collaborazione con il territorio e con le famiglie, più fattibili se effettuati di sabato.

### **Coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni**

*Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>*

Saranno attivate forme di collaborazione con:

- IIS "Del Prete-Falcone" nell'ambito dell' "Alternanza scuola lavoro", per supportare gli alunni che parteciperanno al progetto.
- Cooperativa Officine il Volo per sviluppare gli aspetti storico/scientifici relativi alla materia prima argilla
- Associazione Sofia che collaborerà per attività di pitturazione e tecniche di lavorazione dell'argilla
- Comune di Fragagnano (Ta), che metterà a disposizione lo scuolabus con autista, al fine di consentire gli spostamenti degli alunni per la realizzazione delle attività didattiche relative al PON, prestando la propria collaborazione a titolo non oneroso nei modi e nei tempi da definire.
- Comune di Sava (Ta), che metterà a disposizione lo scuolabus con autista, al fine di consentire gli spostamenti degli alunni per la realizzazione delle attività didattiche relative al PON e l'uso della sala AMPHIPOLIS per la mostra finale, prestando la propria collaborazione a titolo non oneroso nei modi e nei tempi da definire.
- Genitori, i quali collaboreranno nell'allestimento della mostra finale.



## 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.*

Si adotteranno metodologie esperienziali che permettano ai piccoli alunni di stimolare e rafforzare le proprie curiosità, creatività e attitudini, attraverso il gioco, l'esplorazione, l'improvvisazione, la composizione, il dibattito e la partecipazione attiva, che rappresentano le condizioni di base per l'apprendimento formale da avviare nella scuola primaria (Learning By Doing; Peer Tutoring; avvio al Cooperative Learning; Problem Solving; Role Playing; Brain Storming; Circle Time; Esplorazione e Ricerca).

Si evidenzia che l'approccio positivo agli apprendimenti, richiede un uso dinamico degli spazi. Infatti, saranno modificati i setting d'aula, in relazione alle attività da svolgere, ma saranno anche utilizzati luoghi attrezzati, come botteghe artigianali, nuovi ambienti di apprendimento ricchi di Tecnologie digitali, quali LIM- computer-tablet-fotocamere-smartphone-connesione a Internet- I-THEATRE , che facilitino proposte operative finalizzate alla conoscenza, sempre avendo come riferimento i "campi di esperienza", per le scienze, la tecnologia, la produzione artistica, le attività manipolative-pittoriche e la motricità fine . Il tutto, punterà ad avere un impatto positivo sullo sviluppo delle competenze, comprese le life skills e le soft skills, da avviare proprio nella prima infanzia.

## Inclusività

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

Il nostro progetto, avendo come scopi il dare forma all'argilla e la partecipazione attiva di tutti i bambini, ha intrinsecamente finalità inclusive. E' impostato nell'ottica di riconoscere e agevolare il "funzionamento" di tutti e di ciascuno, facendo propria la prospettiva dell'ICF (Classificazione Internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute, 2001). La naturale plasticità dell'argilla, che apporta piacere sensoriale e percettivo al tatto, unita allo spirito laboratoriale, che attiva atteggiamenti di collaborazione, anche attraverso l'avvio del Cooperative Learning, saranno la forza propulsiva per promuovere strategie di peer tutoring, lavoro in coppia e piccoli gruppi, dando concretezza al concetto di "inclusione". Realizzabile con l'attuazione di "buone prassi", di cui, la didattica attiva proposta nel progetto ne è un esempio tangibile.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola BONSEGNA - TONIOLO  
(TAIC857008)

### **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 progetto presume la rilevazione e l'osservazione costante, del grado di partecipazione dei piccoli alunni; la condivisione di momenti di socializzazione e confronto, con le famiglie e i partner coinvolti.

L'intervento progettuale è stato pensato per essere anche in grado di adattarsi, in forma molto flessibile, alla complessità sociale del momento in cui viviamo, a livello nazionale, regionale e locale, suggerendo alla scuola, alle famiglie ed alle istituzioni interessate, un ripensamento delle loro funzioni in un'ottica di **lifelong learning** da garantire a tutti.

Inoltre, si auspica, che attraverso l'uso creativo di un materiale antico ma al contempo innovativo, si inneschino processi di cambiamento positivi di breve, medio e lungo termine, su tutti gli attori coinvolti e quindi si prevede che il progetto possa replicarsi anche negli anni successivi con la realizzazione di manufatti di diverse fattezze.

### **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)*

La diffusione del progetto a famiglie e territorio avverrà attraverso: incontri di presentazione dei moduli; divulgazione online tramite il sito della scuola e delle associazioni coinvolte; comunicazioni in itinere alle famiglie dei partecipanti, anche attraverso proiezione di foto e video.

L'esperienza laboratoriale che vivranno i nostri piccoli alunni, affiancati in qualche programmata occasione anche dai genitori, sarà replicata negli anni successivi ed estesa agli altri ordini di scuola, ampliando l'impatto positivo attraverso il coinvolgimento di nuove comunità. Procedendo in un'ottica di "programmazione in verticale", si potranno creare i presupposti per una concreta opportunità lavorativa futura per chi lo desidererà, quale può essere una piccola bottega artigianale.

Con la creazione di piccoli manufatti in argilla, si punterà a coinvolgere l'intera comunità scolastica all'allestimento di una mostra fruibile dalla collettività savese e fragagnanese, oggetto di documentazione video. In un secondo momento, gli stessi manufatti in ceramica avranno la funzione di educare alla solidarietà, attraverso l'allestimento nel territorio dei mercatini natalizi pro UNICEF.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola BONSEGNA - TONIOLO  
(TAIC857008)

### **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.*

L'approccio ludico ed esperienziale del nostro progetto e l'utilizzo di materiali plasmabili come l'argilla, aiuta i bambini ad avvicinarsi al mondo dell'artigianato, alla riscoperta dei vecchi mestieri, dando loro la possibilità di esprimersi liberamente, senza competizione o paura di insuccessi. La presenza nei gruppi, di bambini con disabilità? non costituisce un ostacolo, ma un arricchimento in quanto educa ad accettare le persone nella loro interezza, a rispettare la "diversità" valorizzandone gli aspetti positivi, a sviluppare capacità di collaborazione, rappresentando così una preziosa risorsa. Il nostro Istituto Comprensivo, crede fortemente nell'importanza del coinvolgimento delle famiglie nelle attività progettuali, perché oltre a creare momenti operativi di condivisione, rende le attività progettuali ripetibili anche a casa, come utile esercizio educativo e per lo sviluppo globale e armonico del bambino. Si evidenzia, che i genitori daranno il loro contributo nell'allestimento della mostra dei manufatti realizzati dai bambini.



## 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
Laboratorio d'arte	134	<a href="https://www.icbonsegnnatiolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf">https://www.icbonsegnnatiolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf</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
Servizio gratuito dello scuolabus di Sava, per assicurare il trasporto dei bambini a visite guidate sul territorio comunale	1	Comune di Fragagnano	Accordo	2608	23/05/2018	Sì
Intervento gratuito di esperti con competenze scientifiche per spiegare storia, caratteristiche e modalità di impiego della "argilla", materia prima del progetto	1	Officine il Volo soc. coop. sociale	Accordo	2632	24/05/2018	Sì
Uso della sala AMPHIPOLIS per la mostra finale. Servizio gratuito dello scuolabus di Sava, per assicurare il trasporto dei bambini a visite guidate sul territorio comunale	1	Comune di Sava	Accordo	2634	24/05/2018	Sì
Intervento gratuito di "esperti" in tecniche particolari di pitturazione e lavorazione dell'argilla Ospitare in forma gratuita, i piccoli alunni all'interno del proprio laboratorio di argilla sito in Lizzano (Ta)	1	SOFIA VIVE APS	Accordo	2652	25/05/2018	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Disponibilità studenti progetto "Alternanza scuola -lavoro" per supporto agli alunni durante le attività laboratoriali	TAIS04100V DEL PRETE - FALCONE	2664	25/05/2018	Sì

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli



Modulo	Costo totale
Espressione creativa 1	€ 4.977,90
Espressione creativa 2	€ 4.977,90
Espressione creativa 3	€ 4.977,90
Espressione creativa 4	€ 4.977,90
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 19.911,60</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)**

**Titolo: Espressione creativa 1**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Espressione creativa 1
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si svolgerà nelle 30 ore previste, suddivise in 10 incontri di 3 ore, in orario extra-curriculare, nelle mattinate del sabato per i plessi di Sava e nel pomeriggio per il plesso di Fragagnano. Sarà strutturato suddividendo le ore attraverso l'uso dinamico degli spazi, delle tecnologie digitali disponibili a scuola e dell'immersione diretta e laboratoriale nelle botteghe artigianali del territorio circostante. I contenuti del modulo, avranno come punto di partenza un breve excursus storico sulle origini dell'argilla, che affondano nelle caratteristiche peculiari del nostro territorio, in cui si caleranno concretamente i bambini. Giungeranno, altresì, ad una sperimentazione della materia prima, per padroneggiare creativamente la sua plasmabilità, dando forma, in base agli "stili cognitivi" ed emotivi di ciascuno dei partecipanti. Il tutto, culminerà con una mostra dei manufatti dei partecipanti nella sala Amphipolis del comune di Sava.</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare semplici fenomeni come quello della trasformazione dell'argilla da materiale terroso ad oggetto</li> <li>• Progettare e costruire attraverso esperienze concrete</li> <li>• Formulare semplici ipotesi a partire dalle esperienze dirette effettuate con il progetto</li> <li>• Utilizzare pc, LIM e I-THEATRE come possibilità alternativa di comunicare e fissare esperienze</li> <li>• Esplorare, osservare e sperimentare spazi al di fuori del loro solito ambiente di apprendimento.</li> </ul> <p>Le principali metodologie adottate saranno: Learning by doing, Brain Storming e peer tutoring.</p> <p>Con la realizzazione del modulo inerente l'argilla, si attendono i seguenti risultati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidamento del piacere nel "fare le cose"</li> <li>• Potenziamento della capacità di problem-solving</li> <li>• Avvio di una "cultura immersiva" nel proprio territorio</li> <li>• Maggiore capacità del gruppo di collaborare</li> <li>• Apertura e diffusione nel territorio delle attività dell'istituto</li> <li>• Competenze trasversali</li> </ul> <p>Le modalità di verifica e valutazione saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentazione grafica del vissuto</li> <li>• Realizzazione finale di un manufatto</li> <li>• Griglia di osservazione/valutazione delle abilità e competenze specifiche.</li> </ul>



<b>Data inizio prevista</b>	04/11/2019
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAAA857015
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Espressione creativa 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)**

**Titolo: Espressione creativa 2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Espressione creativa 2
----------------------	------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si svolgerà nelle 30 ore previste, suddivise in 10 incontri di 3 ore, in orario extra-curriculare, nelle mattinate del sabato per i plessi di Sava e nel pomeriggio per il plesso di Fragagnano. Sarà strutturato suddividendo le ore attraverso l'uso dinamico degli spazi, delle tecnologie digitali disponibili a scuola e dell'immersione diretta e laboratoriale nelle botteghe artigianali del territorio circostante. I contenuti del modulo, avranno come punto di partenza un breve excursus storico sulle origini dell'argilla, che affondano nelle caratteristiche peculiari del nostro territorio, in cui si caleranno concretamente i bambini. Giungeranno, altresì, ad una sperimentazione della materia prima, per padroneggiare creativamente la sua plasmabilità, dando forma, in base agli "stili cognitivi" ed emotivi di ciascuno dei partecipanti. Il tutto, culminerà con una mostra dei manufatti dei partecipanti nella sala Amphipolis del comune di Sava.</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare semplici fenomeni come quello della trasformazione dell'argilla da materiale terroso ad oggetto</li> <li>• Progettare e costruire attraverso esperienze concrete</li> <li>• Formulare semplici ipotesi a partire dalle esperienze dirette effettuate con il progetto</li> <li>• Utilizzare pc, LIM e I-THEATRE come possibilità alternativa di comunicare e fissare esperienze</li> <li>• Esplorare, osservare e sperimentare spazi al di fuori del loro solito ambiente di apprendimento.</li> </ul> <p>Le principali metodologie adottate saranno: Learning by doing, Brain Storming e peer tutoring.</p> <p>Con la realizzazione del modulo inerente l'argilla, si attendono i seguenti risultati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidamento del piacere nel "fare le cose"</li> <li>• Potenziamento della capacità di problem-solving</li> <li>• Avvio di una "cultura immersiva" nel proprio territorio</li> <li>• Maggiore capacità del gruppo di collaborare</li> <li>• Apertura e diffusione nel territorio delle attività dell'istituto</li> <li>• Competenze trasversali</li> </ul> <p>Le modalità di verifica e valutazione saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentazione grafica del vissuto</li> <li>• Realizzazione finale di un manufatto</li> <li>• Griglia di osservazione/valutazione delle abilità e competenze specifiche.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	04/11/2019
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAAA857026
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Espressione creativa 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €



	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

## Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)**

**Titolo: Espressione creativa 3**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Espressione creativa 3
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si svolgerà nelle 30 ore previste, suddivise in 10 incontri di 3 ore, in orario extra-curriculare, nelle mattinate del sabato per i plessi di Sava e nel pomeriggio per il plesso di Fragagnano. Sarà strutturato suddividendo le ore attraverso l'uso dinamico degli spazi, delle tecnologie digitali disponibili a scuola e dell'immersione diretta e laboratoriale nelle botteghe artigianali del territorio circostante. I contenuti del modulo, avranno come punto di partenza un breve excursus storico sulle origini dell'argilla, che affondano nelle caratteristiche peculiari del nostro territorio, in cui si caleranno concretamente i bambini. Giungeranno, altresì, ad una sperimentazione della materia prima, per padroneggiare creativamente la sua plasmabilità, dando forma, in base agli "stili cognitivi" ed emotivi di ciascuno dei partecipanti. Il tutto, culminerà con una mostra dei manufatti dei partecipanti nella sala Amphipolis del comune di Sava.</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare semplici fenomeni come quello della trasformazione dell'argilla da materiale terroso ad oggetto</li> <li>• Progettare e costruire attraverso esperienze concrete</li> <li>• Formulare semplici ipotesi a partire dalle esperienze dirette effettuate con il progetto</li> <li>• Utilizzare pc, LIM e I-THEATRE come possibilità alternativa di comunicare e fissare esperienze</li> <li>• Esplorare, osservare e sperimentare spazi al di fuori del loro solito ambiente di apprendimento.</li> </ul> <p>Le principali metodologie adottate saranno: Learning by doing, Brain Storming e peer tutoring.</p> <p>Con la realizzazione del modulo inerente l'argilla, si attendono i seguenti risultati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidamento del piacere nel "fare le cose"</li> <li>• Potenziamento della capacità di problem-solving</li> <li>• Avvio di una "cultura immersiva" nel proprio territorio</li> <li>• Maggiore capacità del gruppo di collaborare</li> <li>• Apertura e diffusione nel territorio delle attività dell'istituto</li> <li>• Competenze trasversali</li> </ul> <p>Le modalità di verifica e valutazione saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentazione grafica del vissuto</li> <li>• Realizzazione finale di un manufatto</li> <li>• Griglia di osservazione/valutazione delle abilità e competenze specifiche.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	04/11/2019
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAAA857037
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (scuola dell'infanzia)



Numero ore	30
------------	----

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Espressione creativa 3

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)

Titolo: Espressione creativa 4

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	
Espressione creativa 4	



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si svolgerà nelle 30 ore previste, suddivise in 10 incontri di 3 ore, in orario extra-curriculare, nelle mattinate del sabato per i plessi di Sava e nel pomeriggio per il plesso di Fragagnano. Sarà strutturato suddividendo le ore attraverso l'uso dinamico degli spazi, delle tecnologie digitali disponibili a scuola e dell'immersione diretta e laboratoriale nelle botteghe artigianali del territorio circostante. I contenuti del modulo, avranno come punto di partenza un breve excursus storico sulle origini dell'argilla, che affondano nelle caratteristiche peculiari del nostro territorio, in cui si caleranno concretamente i bambini. Giungeranno, altresì, ad una sperimentazione della materia prima, per padroneggiare creativamente la sua plasmabilità, dando forma, in base agli "stili cognitivi" ed emotivi di ciascuno dei partecipanti. Il tutto, culminerà con una mostra dei manufatti dei partecipanti nella sala Amphipolis del comune di Sava.</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare semplici fenomeni come quello della trasformazione dell'argilla da materiale terroso ad oggetto</li> <li>• Progettare e costruire attraverso esperienze concrete</li> <li>• Formulare semplici ipotesi a partire dalle esperienze dirette effettuate con il progetto</li> <li>• Utilizzare pc, LIM e I-THEATRE come possibilità alternativa di comunicare e fissare esperienze</li> <li>• Esplorare, osservare e sperimentare spazi al di fuori del loro solito ambiente di apprendimento.</li> </ul> <p>Le principali metodologie adottate saranno: Learning by doing, Brain Storming e peer tutoring.</p> <p>Con la realizzazione del modulo inerente l'argilla, si attendono i seguenti risultati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidamento del piacere nel "fare le cose"</li> <li>• Potenziamento della capacità di problem-solving</li> <li>• Avvio di una "cultura immersiva" nel proprio territorio</li> <li>• Maggiore capacità del gruppo di collaborare</li> <li>• Apertura e diffusione nel territorio delle attività dell'istituto</li> <li>• Competenze trasversali</li> </ul> <p>Le modalità di verifica e valutazione saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentazione grafica del vissuto</li> <li>• Realizzazione finale di un manufatto</li> <li>• Griglia di osservazione/valutazione delle abilità e competenze specifiche.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	04/11/2019
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAAA857048
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Espressione creativa 4

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €



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 BONSEGNA - TONIOLO  
(TAIC857008)

	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</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: Nuovi traguardi

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Una delle priorità del nostro PdM riguarda l'incremento dei voti degli alunni in italiano, matematica e inglese. Il progetto costituisce una delle azioni posti in essere dalla nostra Istituzione scolastica per raggiungimento di tale obiettivo: attraverso la sperimentazione di metodologie innovative che riescano a coinvolgere attivamente tutti gli alunni promuovere processi di insegnamento/apprendimento efficaci che possano portare ad un generale miglioramento degli esiti degli studenti, compresi quelli delle fasce più deboli. Pertanto il titolo vuole riferirsi sia agli esiti degli alunni, ma anche alle continue sfide che la nostra scuola accoglie nel cercare le strategie più diversificate per rispondere adeguatamente ai vari bisogni formativi: investendo fortemente sulla formazione del personale scolastico, si spinge alla ricerca di nuove metodologie e strumenti per creare contesti di apprendimento sempre più efficaci per conseguire la mission d'istituto di "costruire una comunità scolastica che riflette e apprende, nell'ottica del continuo miglioramento e delle innovazioni didattiche e metodologiche, anche attraverso l'uso attento delle tecnologie e la costante attenzione all'inclusione" e formare ragazzi con "gli occhi aperti" sul mondo competenti, responsabili e consapevoli.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Il contesto territoriale si presenta modesto dal punto di vista delle opportunità lavorative e culturali. Lo status socio-economico-culturale è complessivamente medio-basso e vi è un alto tasso di disoccupazione e di precariato. Molti alunni sono scarsamente motivati allo studio, all'impegno e all'approfondimento e numerose famiglie non danno il giusto valore alla scuola e alla cultura. Inoltre le tecnologie pur presenti nelle case, come la televisione e gli smartphone, lungi dall'essere utilizzati per l'enorme opportunità di accesso all'informazione e ai più svariati contenuti culturali, consentono quasi esclusivamente di accedere a contenuti di bassissimo livello, spesso poco edificanti. Gli alunni mancano di stimoli alla lettura di libri, ma anche di esperienze quotidiane e di vita nell'ambiente. Lo spazio di vita è la casa e le esperienze, al di fuori dalla scuola, sono ridotte al minimo. Per tale ragione la nostra Istituzione scolastica è impegnata nella ricerca continua di attività che riescano a motivare gli alunni rispondendo efficacemente ai loro bisogni formativi, attraverso la ricerca di strategie metodologiche e la predisposizione di contesti di apprendimento idonei ad offrire loro stimoli adeguati per l'acquisizione di livelli culturali e di competenze più elevati.



## Obiettivi del progetto

*Indicare gli obiettivi del progetto che si sta*

Gli obiettivi che si intendono conseguire con il presente progetto sono finalizzati innanzitutto a far sì che gli tutti gli studenti, a vari livelli, vivano la scuola come "loro" ambiente in cui muoversi e crescere insieme, imparando a riflettere e operare scelte consapevoli e responsabili, certi di poter contare su figure di riferimento che li aiutino nel processo di sviluppo personale e nell'acquisizione delle competenze di base, presupposti necessari per vivere da cittadini attivi; offrire occasioni di ricerca e approfondimento; aprire, oltre gli orari istituzionali, gli ambienti scolastici perché diventino luogo di incontro, scambio, propositività per i bambini, i ragazzi, le famiglie, gli altri agenti educativi del territorio e svolgere, in questo modo, un'azione educativa condivisa. Su tali presupposti si mirerà a conseguire obiettivi più specifici, relativi ad alcune aree disciplinari di base: migliorare le competenze linguistiche in lingua madre; migliorare le competenze linguistiche in lingua inglese; migliorare le competenze logico-matematiche.

## 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*

La scelta dei destinatari è stata condivisa a livello collegiale da tutti i docenti per cercare di rendere quanto più efficaci possibile gli interventi, tenuto conto delle diverse esigenze formative rilevate e, nella logica della progettazione integrata, anche in termini di verticalità, dell'intera offerta formativa. Quindi, partendo dai bisogni emersi in sede di riunioni di Dipartimento e di Consiglio di classe e interclasse, dalle criticità rilevate, dalle attività extracurricolari che si stanno già realizzando e considerate le opportunità offerte dal presente Avviso, sono state individuate, tra le tipologie di moduli attivabili, quelle più rispondenti alle esigenze formative al momento emerse. Destinatari del presente progetto saranno gli alunni delle classi terze, quarte e quinte scuola primaria e alcuni alunni delle classi terze della scuola secondaria di I grado.



### **Apertura della scuola oltre**

*Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi*

Il progetto si svolgerà in due plessi situati nei due comuni in cui opera l'Istituzione scolastica: il plesso Toniolo che accoglie alunni di scuola primaria e di scuola secondaria di primo grado sul territorio di Fragagnano e il plesso di scuola primaria Bonsegna a Sava. L'organizzazione oraria della scuola è strutturata in cinque giorni settimanali, dal lunedì al venerdì, in orario antimeridiano per le classi a tempo normale, fino alle ore 16:05 per le classi a tempo pieno, presenti solo nel plesso Bonsegna. Il progetto, quindi, sarà realizzato, per la maggior parte, il sabato mattina in entrambi i plessi e alcuni pomeriggi di altri giorni a partire dalle ore 15:30 nel plesso Toniolo, dalle ore 16:15 nel plesso Bonsegna. Tenuto conto del contesto territoriale si ritiene importante estendere i tempi di permanenza a scuola: attraverso l'apertura oltre l'orario scolastico, l'Istituzione scolastica diventa anche luogo e occasione di "aggregazione positiva" e ambiente "alternativo" in molti casi alla strada oltre che di apprendimento mirato, che pone attenzione alla costruzione di contesti relazionali significativi per ciascun alunno.

### **Coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni**

*Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>*

La nostra Istituzione scolastica, in una visione di progettazione integrata, è impegnata già in diverse collaborazioni con il territorio, riguardante la formazione del personale scolastico, la ricerca-azione, l'attività formativa rivolta agli alunni, ecc.. Il presente progetto consentirà di consolidarne alcune già esistenti. Specificatamente sono previste le seguenti collaborazioni: 1) con l'ISS "Del Prete -Falcone" di Sava per realizzare, attraverso il reciproco sostegno e l'azione comune, il miglioramento della qualità complessiva de servizio scolastico, lo sviluppo dell'innovazione, la promozione di contenuti e modelli didattici innovativi e mettere a disposizione servizi e/o strutture propri della singola istituzione scolastica, che vadano a vantaggio degli alunni dell'altra; 2) con il Comune di Fragagnano che si impegna a mettere a disposizione lo scuolabus, con autista, per brevi spostamenti sul territorio comunale; 3) con il Comune di Sava che si impegna a mettere a disposizione lo scuolabus, con autista, per brevi spostamenti sul territorio comunale e la sala Amphipolis per eventuali mostre, convegni, seminari; 4) l'associazione Pro Loco di Fragagnano per l'accesso alla Biblioteca Comunale "Elena dell'Antoglietta", per la consultazione in sede di libri e materiali.

## 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.*

Con il presente progetto si intende contribuire a conseguire gli obiettivi propri della nostra Istituzione scolastica che mirano al miglioramento degli esiti degli studenti: attraverso un arricchimento/ampliamento del curriculum e dell'offerta formativa e la realizzazione di compiti autentici, sviluppare in modo integrato le competenze disciplinari di base degli alunni, oltre che quelle trasversali e sociali. Con un approccio di tipo costruttivista saranno privilegiate le attività laboratoriali e di ricerca-azione e, con flessibilità, metodologie diverse, per valorizzare le differenze di ciascuno: insegnamento individualizzato, problem solving, role playing, peer education, lezione dialogata cooperative learning per rendere la comunicazione e il reticolo di relazioni interne al gruppo di lavoro un autentico vettore di insegnamento/apprendimento. Inoltre, per valorizzare il potenziale di apprendimento di ciascun alunno e promuoverne l'autonomia, si farà ricorso alla didattica metacognitiva: facendo riflettere gli alunni su ciò che si apprende e su come lo si fa si cercherà di sviluppare la competenza di imparare ad imparare necessaria durante tutto l'arco della vita. In tale contesto sarà privilegiato l'utilizzo di tecnologie come strumenti in grado di facilitare gli apprendimenti.

## 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.*

L'intera progettualità della nostra Istituzione scolastica si fonda su principi di inclusività, apertura al territorio e innovazioni metodologiche. Il presente progetto rappresenta una forte spinta verso questa direzione in quanto consente di poter implementare questi tre principi contribuendo ad eseguire la mission d'istituto che, come riportato nel PTOF, è quella di costruire una comunità scolastica che riflette e apprende, nell'ottica del continuo miglioramento e delle innovazioni didattiche e metodologiche, anche attraverso l'uso attento delle tecnologie e la costante attenzione all'inclusione, oltre che formare bambini e ragazzi con "gli occhi aperti" sul mondo, competenti, responsabili e consapevoli. Favorendo l'utilizzo di metodologie didattiche più rispondenti ai bisogni formativi di tutti gli alunni, nel rispetto degli stili di apprendimento di ciascuno, saranno attivati processi cognitivi basati sulla collaborazione e il costruttivismo, elementi importanti per un'effettiva didattica inclusiva. Come riportato anche nel PAI, la diffusione di una didattica attiva, basata sulla risoluzione di problemi e il ricorso alla valenza formativa dei nuovi linguaggi consentirà di privilegiare il lavoro di gruppo e l'apprendimento partecipato e di tipo collaborativo.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola BONSEGNA - TONIOLO  
(TAIC857008)

### **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.*

La nostra Istituzione scolastica da tre anni è impegnata in un progetto in rete con alcune scuole del territorio, relativo all'implementazione del Sistema Nazionale di Valutazione, per la somministrazione di prove comuni per classi parallele per l'italiano, la matematica e la lingua inglese. Quindi gli impatti sui destinatari saranno valutati sia con riferimento agli esiti degli scrutini finali, ma anche con riferimento agli esiti conseguiti nelle prove comuni per classi parallele in rete. Inoltre, attraverso la realizzazione di compiti autentici, a fine percorso formativo saranno rilevati i livelli di competenza raggiunti da ciascun alunno partecipante rispetto a quelli in ingresso. Saranno somministrati questionari di gradimento sia agli alunni che ai genitori per raccogliere la percezione degli esiti del progetto anche all'esterno da cui trarre riflessioni utili anche ai fini di un continuo miglioramento.

### **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)*

La partecipazione al progetto sarà comunicata al territorio attraverso assemblee dei genitori e rappresentanti dei soggetti coinvolti per condividerne le finalità. Poiché l'intero piano dell'Offerta Formativa è pluriennale il presente progetto sarà un tassello di un mosaico che si completerà e si arricchirà via via con lo svolgersi delle attività programmate. I percorsi formativi realizzati saranno condivisi nelle riunioni di Dipartimento e dei Consigli di Classe e Interclasse e i materiali prodotti messi a disposizione come risorse utili ai fini del miglioramento delle pratiche didattiche, a cominciare da quelle curricolari. Le metodologie utilizzate che risulteranno più efficaci saranno diffuse per consentirne la replicabilità anche in altri progetti e/o contesti. Uno strumento utile a tal fine è il sito della scuola che consente di "avvicinare" i plessi facenti capo allo stesso Istituto ma dislocati in località differenti, oltre che aprire la scuola all'esterno e facilitare la comunicazione con il territorio.



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 BONSEGNA - TONIOLO  
(TAIC857008)

### **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.*

Il progetto si rivolge ad alunni del primo ciclo, quindi, considerata la fascia di età, il loro coinvolgimento nella progettazione riguarda sostanzialmente il tener conto degli interessi manifestati e, per mantenere viva la loro motivazione ad apprendere, tradurli in percorsi formativi. Il coinvolgimento dei genitori è importante già nella fase precedente l'avvio in quanto è necessario condividerne le finalità educative, rilevandone la valenza formativa. È indispensabile acquisire anche la loro disponibilità a far partecipare gli alunni: per una reale riuscita del progetto saranno coinvolti con modalità diverse e forme di collaborazioni che vadano oltre il semplice accompagnare e prelevare i propri figli da scuola. Valorizzando le risorse professionali tra loro disponibili e spendibili ai fini della buona riuscita del progetto si chiederà loro la partecipazione attiva anche durante la realizzazione dei diversi moduli formativi.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
MACROPROGETTO AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA LINGUA STRANIERA	126	<a href="https://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf">https://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf</a>
MACROPROGETTO DIPARTIMENTO DI ITALIANO	121	<a href="https://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf">https://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf</a>
MACROPROGETTO DIPARTIMENTO DI MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA	112	<a href="https://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf">https://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf</a>
MACROPROGETTO INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	99	<a href="https://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf">https://www.icbonsegnatoniolo.gov.it/images/stories/Anno_2016-2017/PTOF%20Bonsegna%20Toniolo%202016-2019.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Mettere a disposizione lo scuolabus, con autista, per brevi spostamenti sul territorio comunale	1	Comune di Fragagnano	Accordo	2608	23/05/2018	Sì
Mettere a disposizione lo scuolabus, con autista, per brevi spostamenti sul territorio comunale e la sala Amphipolis per eventuali mostre, convegni, seminari	1	Comune di Sava	Accordo	2634	24/05/2018	Sì
Accesso alla Biblioteca Comunale "Elena dell'Antoglietta", per la consultazione in sede di libri e materiali	1	Associazione Turistica Pro Loco di Fragagnano	Accordo	2651	25/05/2018	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato



Realizzare, attraverso il reciproco sostegno e l'azione comune, il miglioramento della qualità complessiva de servizio scolastico, lo sviluppo dell'innovazione, la promozione di contenuti e modelli didattici innovativi e mettere a disposizione servizi e/o strutture propri della singola istituzione scolastica, che vadano a vantaggio degli alunni dell'altra.	TAIS04100V DEL PRETE - FALCONE	2664	25/05/2018	Si
--	--------------------------------	------	------------	----

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
La fabbrica dei racconti 1	€ 4.977,90
La fabbrica dei racconti 2	€ 4.977,90
Matematica in gioco 1	€ 4.977,90
Matematica in gioco 2	€ 4.977,90
Matematica in gioco 3	€ 4.977,90
English planet	€ 5.082,00
English Friend 2	€ 4.977,90
English Friend 1	€ 4.977,90
English Friend 3	€ 4.977,90
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.905,20</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: La fabbrica dei racconti 1**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	La fabbrica dei racconti 1
----------------------	----------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	La padronanza linguistica, intesa come possesso ben strutturato della lingua e la capacità di servirsene per vari scopi comunicativi, è una delle competenze base che la scuola deve sviluppare. L'idea progettuale, ad integrazione ed approfondimento delle attività curricolari, mira a potenziare le competenze nella lingua madre attraverso l'animazione alla lettura e l'arte dello scrivere in maniera creativa, e non come mera trascrizione del racconto orale. Destinatari saranno gli alunni della scuola primaria con lo scopo di migliorare la loro modesta padronanza linguistica, caratterizzata da povertà lessicale e diffusa inflessione dialettale. Attraverso un percorso laboratoriale che possa risultare coinvolgente e accattivante anche per i bambini meno motivati, sarà favorita la scoperta della parola scritta e letta come mezzo per raccontare esperienze, situazioni immaginate, fantasie, emozioni e sentimenti. Si cercherà di utilizzare spazi diversi dalle aule scolastiche per sollecitare maggiormente la loro curiosità e l'interesse. Privilegiando metodologie attive basate sulla ricerca e il cooperative learning, il ricorso alle nuove tecnologie e il digital storytelling si mirerà a: motivare i processi nei confronti della letto-scrittura; migliorare la padronanza della comunicazione scritta e lessicale; sviluppare le potenzialità espressive di ciascuno utilizzando codici differenti; sviluppare l'autonomia e la capacità di lavorare in gruppo in modo costruttivo; sviluppare la capacità di argomentare e ascoltare attentamente il punto di vista altrui; acquisire la capacità di concorrere al raggiungimento di un obiettivo comune. I contenuti riguarderanno i testi di diversi tipi; i giochi linguistici; i giochi enigmistici; esercizi di riflessione linguistica. I risultati attesi sono: il miglioramento degli esiti in italiano; sviluppo della creatività letteraria attraverso un uso più consapevole del linguaggio; maggior partecipazione alla vita scolastica; maggior autonomia nell'esecuzione di una prestazione richiesta; capacità di lavorare in gruppo. Il prodotto finale consisterà nella raccolta, in forma di libro o di ebook, delle produzioni di ciascun alunno coinvolto. La verifica riguarderà l'esecuzione di un compito autentico, valutato attraverso rubriche valutative.
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2019
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAAE85701A
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: La fabbrica dei racconti 1

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua madre**

**Titolo: La fabbrica dei racconti 2**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	La fabbrica dei racconti 2
<b>Descrizione modulo</b>	La padronanza linguistica, intesa come possesso ben strutturato della lingua e la capacità di servirsene per vari scopi comunicativi, è una delle competenze base che la scuola deve sviluppare. L'idea progettuale, ad integrazione ed approfondimento delle attività curricolari, mira a potenziare le competenze nella lingua madre attraverso l'animazione alla lettura e l'arte dello scrivere in maniera creativa, e non come mera trascrizione del racconto orale. Destinatari saranno gli alunni della scuola primaria con lo scopo di migliorare la loro modesta padronanza linguistica, caratterizzata da povertà lessicale e diffusa inflessione dialettale. Attraverso un percorso laboratoriale che possa risultare coinvolgente e accattivante anche per i bambini meno motivati, sarà favorita la scoperta della parola scritta e letta come mezzo per raccontare esperienze, situazioni immaginate, fantasie, emozioni e sentimenti. Si cercherà di utilizzare spazi diversi dalle aule scolastiche per sollecitare maggiormente la loro curiosità e l'interesse. Privilegiando metodologie attive basate sulla ricerca e il cooperative learning, il ricorso alle nuove tecnologie e il digital storytelling si mirerà a: motivare i processi nei confronti della letto-scrittura; migliorare la padronanza della comunicazione scritta e lessicale; sviluppare le potenzialità espressive di ciascuno utilizzando codici differenti; sviluppare l'autonomia e la capacità di lavorare in gruppo in modo costruttivo; sviluppare la capacità di argomentare e ascoltare attivamente il punto di vista altrui; acquisire la capacità di concorrere al raggiungimento di un obiettivo comune. I contenuti riguarderanno i testi di diversi tipi; i giochi linguistici; i giochi enigmistici; esercizi di riflessione linguistica. I risultati attesi sono: il miglioramento degli esiti in italiano; sviluppo della creatività letteraria attraverso un uso più consapevole del linguaggio; maggior partecipazione alla vita scolastica; maggior autonomia nell'esecuzione di una prestazione richiesta; capacità di lavorare in gruppo. Il prodotto finale consisterà nella raccolta, in forma di libro o di ebook, delle produzioni di ciascun alunno coinvolto. La verifica riguarderà l'esecuzione di un compito autentico, valutato attraverso rubriche valutative.
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2019
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAEE85702B
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: La fabbrica dei racconti 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>



**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Matematica in gioco 1**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Matematica in gioco 1
<b>Descrizione modulo</b>	Attraverso il gioco i bambini mettono in atto strategie, inventano regole, attribuiscono punteggi, riflettono, analizzano, intuiscono, deducono, utilizzano cioè il pensiero logico e il ragionamento e imparano ad argomentare: giustificano le proprie scelte, posizioni e ipotesi, distinguono e sviluppano i concetti e li collegano tra loro: procedimenti tipici della matematica. Per questo si è pensato di proporre contenuti matematici in forma ludica, ma non per questo meno rigorosa. Nelle Indicazioni nazionali la matematica è presentata come strumento utile per operare nella realtà ed affrontare problemi di vita quotidiana: contribuisce a sviluppare la capacità di comunicare e argomentare, discutere, comprendere le argomentazioni e i punti di vista altrui e coincide con la finalità del progetto: attraverso la risoluzione in forma giocosa di problemi e situazioni, intesi come questioni autentiche e significative, rafforzare l'atteggiamento positivo degli alunni nei confronti della disciplina per esplorare e percepire relazioni e strutture della realtà. Gli obiettivi riguardano lo sviluppo dei processi che sottendono la risoluzione di un problema: riconoscere e identificare le opportunità di utilizzare la matematica in situazioni problematiche ed esprimere il problema (formulare); effettuare calcoli e manipolazioni e applicare i concetti e i fatti che si conoscono per arrivare a una soluzione matematica di un problema (utilizzare); riflettere in modo efficace su soluzioni e conclusioni matematiche, interpretandole nel contesto di un problema della vita reale e determinare se i risultati o le conclusioni a cui si è giunti siano ragionevoli (interpretare). I contenuti saranno giochi logici e matematici di diverso tipo: tangram, battaglia navale, quadrato magico, scacchi, dama, cifrari, classificazioni, relazioni, diagrammi e grafici, calcolo mentale, ecc. La metodologia utilizzata sarà di tipo laboratoriale: saranno creati contesti di apprendimento in cui l'alunno, attivamente, sia messo nelle condizioni di formulare ipotesi e sperimentarle, condividere, discutere e argomentare. Sarà privilegiato il cooperative learning come superamento del mero lavoro di gruppo e si farà ricorso alla tecnologia come strumento mirato a favorire l'apprendimento. Tra i risultati attesi vi sono il miglioramento delle competenze logico-matematiche e degli esiti. Le verifiche consisteranno nell'esecuzione di compiti autentici che saranno valutati attraverso rubriche valutative.
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2019
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAEE85701A
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco 1**

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



Costo			unitario		ggetti	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Matematica in gioco 2**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Matematica in gioco 2
<b>Descrizione modulo</b>	Attraverso il gioco i bambini mettono in atto strategie, inventano regole, attribuiscono punteggi, riflettono, analizzano, intuiscono, deducono, utilizzano cioè il pensiero logico e il ragionamento e imparano ad argomentare: giustificano le proprie scelte, posizioni e ipotesi, distinguono e sviluppano i concetti e li collegano tra loro: procedimenti tipici della matematica. Per questo si è pensato di proporre contenuti matematici in forma ludica, ma non per questo meno rigorosa. Nelle Indicazioni nazionali la matematica è presentata come strumento utile per operare nella realtà ed affrontare problemi di vita quotidiana: contribuisce a sviluppare la capacità di comunicare e argomentare, discutere, comprendere le argomentazioni e i punti di vista altrui e coincide con la finalità del progetto: attraverso la risoluzione in forma giocosa di problemi e situazioni, intesi come questioni autentiche e significative, rafforzare l'atteggiamento positivo degli alunni nei confronti della disciplina per esplorare e percepire relazioni e strutture della realtà. Gli obiettivi riguardano lo sviluppo dei processi che sottendono la risoluzione di un problema: riconoscere e identificare le opportunità di utilizzare la matematica in situazioni problematiche ed esprimere il problema (formulare); effettuare calcoli e manipolazioni e applicare i concetti e i fatti che si conoscono per arrivare a una soluzione matematica di un problema (utilizzare); riflettere in modo efficace su soluzioni e conclusioni matematiche, interpretandole nel contesto di un problema della vita reale e determinare se i risultati o le conclusioni a cui si è giunti siano ragionevoli (interpretare). I contenuti saranno giochi logici e matematici di diverso tipo: tangram, battaglia navale, quadrato magico, scacchi, dama, cifrari, classificazioni, relazioni, diagrammi e grafici, calcolo mentale, ecc. La metodologia utilizzata sarà di tipo laboratoriale: saranno creati contesti di apprendimento in cui l'alunno, attivamente, sia messo nelle condizioni di formulare ipotesi e sperimentarle, condividere, discutere e argomentare. Sarà privilegiato il cooperative learning come superamento del mero lavoro di gruppo e si farà ricorso alla tecnologia come strumento mirato a favorire l'apprendimento. Tra i risultati attesi vi sono il miglioramento delle competenze logico-matematiche e degli esiti. Le verifiche consisteranno nell'esecuzione di compiti autentici che saranno valutati attraverso rubriche valutative.
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2019
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAEE85701A
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore	30
------------	----

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco 2

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli Modulo: Matematica Titolo: Matematica in gioco 3

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica in gioco 3
Descrizione modulo	<p>Attraverso il gioco i bambini mettono in atto strategie, inventano regole, attribuiscono punteggi, riflettono, analizzano, intuiscono, deducono, utilizzano cioè il pensiero logico e il ragionamento e imparano ad argomentare: giustificano le proprie scelte, posizioni e ipotesi, distinguono e sviluppano i concetti e li collegano tra loro: procedimenti tipici della matematica. Per questo si è pensato di proporre contenuti matematici in forma ludica, ma non per questo meno rigorosa. Nelle Indicazioni nazionali la matematica è presentata come strumento utile per operare nella realtà ed affrontare problemi di vita quotidiana: contribuisce a sviluppare la capacità di comunicare e argomentare, discutere, comprendere le argomentazioni e i punti di vista altrui e coincide con la finalità del progetto: attraverso la risoluzione in forma giocosa di problemi e situazioni, intesi come questioni autentiche e significative, rafforzare l'atteggiamento positivo degli alunni nei confronti della disciplina per esplorare e percepire relazioni e strutture della realtà. Gli obiettivi riguardano lo sviluppo dei processi che sottendono la risoluzione di un problema: riconoscere e identificare le opportunità di utilizzare la matematica in situazioni problematiche ed esprimere il problema (formulare); effettuare calcoli e manipolazioni e applicare i concetti e i fatti che si conoscono per arrivare a una soluzione matematica di un problema (utilizzare); riflettere in modo efficace su soluzioni e conclusioni matematiche, interpretandole nel contesto di un problema della vita reale e determinare se i risultati o le conclusioni a cui si è giunti siano ragionevoli (interpretare). I contenuti saranno giochi logici e matematici di diverso tipo: tangram, battaglia navale, quadrato magico, scacchi, dama, cifrari, classificazioni, relazioni, diagrammi e grafici, calcolo mentale, ecc. La metodologia utilizzata sarà di tipo laboratoriale: saranno creati contesti di apprendimento in cui l'alunno, attivamente, sia messo nelle condizioni di formulare ipotesi e sperimentarle, condividere, discutere e argomentare. Sarà privilegiato il cooperative learning come superamento del mero lavoro di gruppo e si farà ricorso alla tecnologia come strumento mirato a favorire l'apprendimento. Tra i risultati attesi vi sono il miglioramento delle competenze logico-matematiche e degli esiti. Le verifiche consisteranno nell'esecuzione di compiti autentici che saranno valutati attraverso rubriche valutative.</p>



<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2019
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAE85702B
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Lingua straniera  
Titolo: English planet

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	English planet
----------------------	----------------



<b>Descrizione modulo</b>	L'idea progettuale del modulo nasce dalla condivisione del ruolo decisivo della competenza comunicativa in lingua straniera e dalla volontà dell'Istituzione scolastica di contribuire a "costruire" i cittadini europei per concorrere al raggiungimento dell'obiettivo che prevede, entro il 2020, che almeno il 50% dei quindicenni conoscano una prima lingua straniera a livello "indipendente". Preparare gli alunni agli esami Cambridge si ritiene possa risultare efficace allo scopo in quanto, verificando le quattro abilità linguistiche, risponde pienamente a tali richieste. Gli obiettivi formativi sono: potenziare lo studio della lingua straniera, sviluppando maggiormente le competenze comunicative di ascolto, comprensione e produzione scritta e orale; favorire l'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi; promuovere l'uso veicolare della lingua straniera per imparare; costruire nel tempo un portfolio linguistico individuale arricchito da certificazioni esterne alla scuola dell'obbligo, che dà un riconoscimento dei livelli di competenza acquisiti secondo gli standard comuni del Framework Europeo, livello A2. I contenuti del percorso saranno quelli utili a conseguire tale obiettivo. Si farà ricorso a metodologie attive di tipo laboratoriale, ludico e role playing, privilegiando forme di cooperative learning. Attraverso il contatto con esperti di madrelingua inglese, sarà offerta la possibilità agli studenti di venire a contatto con la lingua straniera "viva", rappresentando un'ottima opportunità per sviluppare al meglio l'aspetto fonologico e le abilità ricettive della L2. Il risultato atteso è saper utilizzare la lingua straniera per i principali scopi comunicativi al livello A2 di padronanza del Quadro Europeo di riferimento per le lingue (QCER). Le verifiche riguarderanno l'esecuzione di compiti autentici con simulazioni di situazioni e a fine percorso gli alunni sosterranno l'esame Cambridge Flyers.
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2019
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAMM857019
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: English planet

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**

**Titolo: English Friend 2**

#### Dettagli modulo



<b>Titolo modulo</b>	English Friend 2
<b>Descrizione modulo</b>	L'idea progettuale del modulo nasce dalla condivisione del ruolo decisivo della competenza comunicativa in lingua straniera e dalla volontà dell'Istituzione scolastica di contribuire a "costruire" i cittadini europei per concorrere al raggiungimento dell'obiettivo che prevede, entro il 2020, che almeno il 50% dei quindicenni conoscano una prima lingua straniera a livello "indipendente". Preparare gli alunni agli esami Cambridge si ritiene possa risultare efficace allo scopo in quanto, verificando le quattro abilità linguistiche, risponde pienamente a tali richieste. Gli obiettivi formativi sono: potenziare lo studio della lingua straniera, sviluppando maggiormente le competenze comunicative di ascolto, comprensione e produzione scritta e orale; favorire l'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi; costruire nel tempo un portfolio linguistico individuale arricchito da certificazioni esterne alla scuola dell'obbligo, che dà un riconoscimento dei livelli di competenza acquisiti secondo gli standard comuni del Framework Europeo, livello A1. I contenuti del percorso saranno quelli utili a comprendere e usare espressioni di uso quotidiano e frasi basilari tese a soddisfare bisogni di tipo concreto (animals; the body and the face; clothes; colours; family and friends; food and drink; the home; numbers 1-100; places and directions; school; sports and leisure time; toys; transport; weather; work; the world around us). Si farà ricorso a metodologie attive di tipo laboratoriale e role playing, privilegiando forme di cooperative learning. Attraverso il contatto con esperti di madrelingua inglese, sarà offerta la possibilità ai discenti di venire precocemente a contatto con la lingua straniera "viva", rappresentando un'ottima opportunità per sviluppare al meglio l'aspetto fonologico e le abilità ricettive della L2. Il risultato atteso è saper utilizzare la lingua straniera per i principali scopi comunicativi al livello A1 di padronanza del Quadro Europeo di riferimento per le lingue (QCER). Le verifiche riguarderanno l'esecuzione di compiti autentici con simulazioni di situazioni e a fine percorso gli alunni sosterranno l' esame Cambridge Starters.
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2019
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAEE85701A
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: English Friend 2

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli



**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**  
**Titolo: English Friend 1**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	English Friend 1
<b>Descrizione modulo</b>	L'idea progettuale del modulo nasce dalla condivisione del ruolo decisivo della competenza comunicativa in lingua straniera e dalla volontà dell'Istituzione scolastica di contribuire a "costruire" i cittadini europei per concorrere al raggiungimento dell'obiettivo che prevede, entro il 2020, che almeno il 50% dei quindicenni conoscano una prima lingua straniera a livello "indipendente". Preparare gli alunni agli esami Cambridge si ritiene possa risultare efficace allo scopo in quanto, verificando le quattro abilità linguistiche, risponde pienamente a tali richieste. Gli obiettivi formativi sono: potenziare lo studio della lingua straniera, sviluppando maggiormente le competenze comunicative di ascolto, comprensione e produzione scritta e orale; favorire l'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi; costruire nel tempo un portfolio linguistico individuale arricchito da certificazioni esterne alla scuola dell'obbligo, che dà un riconoscimento dei livelli di competenza acquisiti secondo gli standard comuni del Framework Europeo, livello A1. I contenuti del percorso saranno quelli utili a comprendere e usare espressioni di uso quotidiano e frasi basilari tese a soddisfare bisogni di tipo concreto (animals; the body and the face; clothes; colours; family and friends; food and drink; the home; numbers 1-100; places and directions; school; sports and leisure time; toys; transport; weather; work; the world around us). Si farà ricorso a metodologie attive di tipo laboratoriale e role playing, privilegiando forme di cooperative learning. Attraverso il contatto con esperti di madrelingua inglese, sarà offerta la possibilità ai discenti di venire precocemente a contatto con la lingua straniera "viva", rappresentando un'ottima opportunità per sviluppare al meglio l'aspetto fonologico e le abilità ricettive della L2. Il risultato atteso è saper utilizzare la lingua straniera per i principali scopi comunicativi al livello A1 di padronanza del Quadro Europeo di riferimento per le lingue (QCER). Le verifiche riguarderanno l'esecuzione di compiti autentici con simulazioni di situazioni e a fine percorso gli alunni sosterranno l'esame Cambridge Starters.
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2019
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAEE85701A
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: English Friend 1**

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €



	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

## Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**

**Titolo: English Friend 3**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	English Friend 3
<b>Descrizione modulo</b>	L'idea progettuale del modulo nasce dalla condivisione del ruolo decisivo della competenza comunicativa in lingua straniera e dalla volontà dell'Istituzione scolastica di contribuire a "costruire" i cittadini europei per concorrere al raggiungimento dell'obiettivo che prevede, entro il 2020, che almeno il 50% dei quindicenni conoscano una prima lingua straniera a livello "indipendente". Preparare gli alunni agli esami Cambridge si ritiene possa risultare efficace allo scopo in quanto, verificando le quattro abilità linguistiche, risponde pienamente a tali richieste. Gli obiettivi formativi sono: potenziare lo studio della lingua straniera, sviluppando maggiormente le competenze comunicative di ascolto, comprensione e produzione scritta e orale; favorire l'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi; costruire nel tempo un portfolio linguistico individuale arricchito da certificazioni esterne alla scuola dell'obbligo, che dà un riconoscimento dei livelli di competenza acquisiti secondo gli standard comuni del Framework Europeo, livello A1. I contenuti del percorso saranno quelli utili a comprendere e usare espressioni di uso quotidiano e frasi basilari tese a soddisfare bisogni di tipo concreto (animals; the body and the face; clothes; colours; family and friends; food and drink; the home; numbers 1-100; places and directions; school; sports and leisure time; toys; transport; weather; work; the world around us). Si farà ricorso a metodologie attive di tipo laboratoriale e role playing, privilegiando forme di cooperative learning. Attraverso il contatto con esperti di madrelingua inglese, sarà offerta la possibilità ai discenti di venire precocemente a contatto con la lingua straniera "viva", rappresentando un'ottima opportunità per sviluppare al meglio l'aspetto fonologico e le abilità ricettive della L2. Il risultato atteso è saper utilizzare la lingua straniera per i principali scopi comunicativi al livello A1 di padronanza del Quadro Europeo di riferimento per le lingue (QCER). Le verifiche riguarderanno l'esecuzione di compiti autentici con simulazioni di situazioni e a fine percorso gli alunni sosterranno l' esame Cambridge Starters.
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2019
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAEE85702B
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: English Friend 3

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 BONSEGNA - TONIOLO  
(TAIC857008)

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Argilla in forma	€ 19.911,60
Nuovi traguardi	€ 44.905,20
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 64.816,80</b>

<b>Avviso</b>	4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione(Piano 1018739)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 64.816,80
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	2649
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	25/05/2018
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	2650
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	25/05/2018
<b>Data e ora inoltro</b>	25/05/2018 12:27:22
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Espressione creativa 1</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Espressione creativa 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Espressione creativa 3</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Espressione creativa 4</u>	€ 4.977,90	
	<b>Totale Progetto "Argilla in forma"</b>	<b>€ 19.911,60</b>	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>La fabbrica dei racconti 1</u>	€ 4.977,90	



10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>La fabbrica dei racconti 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco 1</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco 3</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>English planet</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>English Friend 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>English Friend 1</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>English Friend 3</u>	€ 4.977,90	
	<b>Totale Progetto "Nuovi traguardi"</b>	<b>€ 44.905,20</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 64.816,80</b>	