



## Candidatura N. 36301 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.A.C.'D.CIMAROSA' AVERSA
<b>Codice meccanografico</b>	CEIC84500L
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA PAOLO RIVERSO, 27
<b>Provincia</b>	CE
<b>Comune</b>	Aversa
<b>CAP</b>	81031
<b>Telefono</b>	0815039947
<b>E-mail</b>	CEIC84500L@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.cimarosaaversa.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1575
<b>Plessi</b>	CEAA84501D - AVERSA PONTEMEZZOTTA CEAA84502E - - CEEE84501P - AVERSA DI JASI - D.D.4 CEMM84501N - D. CIMAROSA -AVERSA-



## 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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse) Sperimentazione di materiali e strumenti (anche multimediali) per realizzare un'attività musicale
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	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 36301 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	PLAYING WITH ENGLISH ROSSA	€ 5.082,00
Educazione bilingue - educazione plurilingue	PLAYING WITH ENGLISH MONTESSORI	€ 4.873,80
Musica	SUONO, RITMO E GIOCO - Rossa	€ 5.082,00
Musica	SUONO RITMO E GIOCO - Montessori	€ 4.873,80
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 19.911,60</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Matematica	Giocare con la matematica	€ 5.082,00
Matematica	Matematica interattiva	€ 5.682,00
Lingua straniera	All around the world	€ 16.940,00
Lingua straniera	Accent français	€ 16.940,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.644,00</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: Per imparare a conoscersi e a comunicare

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto propone interventi formativi che, attraverso lo sviluppo di abilità sensoriali, percettive, linguistiche e intellettive, mirino al consolidamento e alla crescita di competenze chiave di cittadinanza irrinunciabili e trasversali, importanti per la fascia d'età a cui gli alunni appartengono: imparare ad imparare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, stabilire regole condivise attraverso l'esercizio del dialogo e dell'ascolto.</p> <p>Tali interventi, fondati soprattutto sull'utilizzo di una molteplicità ordinata di strumenti linguistici e capacità rappresentative. mireranno, nello specifico, alla promozione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• di competenze linguistiche L2 attraverso l'inserimento di esperti madrelingua</li> <li>• di competenze musicali e di comunicazione sonora</li> </ul> <p>Il gioco, la conoscenza di sé e dell'altro, l'esplorazione del contesto costituiranno i fondamenti dell'azione didattica.</p> <p>Il progetto, in particolare, prevede l'attuazione di due attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il modulo "Suono, ritmo, gioco"</li> <li>• il modulo "Playing with English"</li> </ul> <p>Entrambi i moduli sono replicati per le due realtà che costituiscono i due plessi di scuola dell'infanzia che appartengono a questo istituto comprensivo e che sono fisicamente molto distanti tra loro; la scelta di replicare lo stesso modulo è legata all'esigenza di assicurare pari opportunità a tutti gli alunni della scuola dell'infanzia e di garantire un percorso formativo omogeneo a tutti i potenziali alunni dell'istituto in un'ottica di reale continuità verticale.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



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 I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA  
(CEIC84500L)

## Contesto di riferimento

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

L' Istituto è situato vicino al centro della città, è dotato di strutture associative e ricreative, di spazi verdi, è ben collegato. La scuola dell'infanzia è rappresentata da due plessi distanti pochi KM, di cui uno situato in un edificio di recente costruzione strutturato in maniera razionale, dotato di spazi all'aperto e di ampie aule.

Il contesto socioeconomico di provenienza degli alunni è medio-alto con una piccola percentuale di situazioni monoreddito e rispetto alla media regionale si riscontra un alto livello di occupazione della popolazione. La presenza di una platea di livello medio-alto, consente un'ottima progettazione ed una fattiva collaborazione con le famiglie

La scuola funziona per cinque giorni a settimana con orario 8.00 16.00 per andare incontro alle necessità dell'utenza. I plessi accolgono anche bambini dei paesi limitrofi.

Considerata l'enorme richiesta di frequentare le due scuole, non sempre si riesce a soddisfare la lunga lista d'attesa.

Manca, purtroppo, da parte dell'Ente locale un coordinamento e un monitoraggio sull'uso delle strutture presenti sul territorio per un loro uso condiviso ed è evidente la carenza di una progettazione culturale di ampio respiro e coinvolgimento.

Le scuole necessitano di manutenzione che non sempre si attua nei tempi necessari e opportuni. Inoltre i plessi non sono dotati di supporti tecnico-informatico da permettere la realizzazione delle diverse attività didattiche.

## **Obiettivi del progetto**

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

### **Obiettivi generali del progetto**

Promuovere la scuola come centro di aggregazione e di promozione socio-culturale anche in collaborazione con altre scuole e con altre agenzie del territorio.

Offrire attività extracurricolari di natura laboratoriale, stimolanti e innovative, con particolare attenzione a quelle tese a valorizzare il vissuto e l'esercizio dei diritti della persona e a promuovere competenze di base e di cittadinanza.

### **Obiettivi formativi**

Sviluppare capacità di ideazione, progettazione e di produzione, anche attraverso l'uso di linguaggi non verbali

Promuovere pratiche riflessive, favorire ragionamento e costruzione della conoscenza in senso trasversale

Rafforzare la capacità di interagire, progettare, lavorare in gruppo, elaborare informazioni

Favorire la crescita di competenze chiave di cittadinanza irrinunciabili e trasversali: imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione.

Promuovere la crescita dell'autostima e della percezione delle proprie potenzialità



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 I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA  
(CEIC84500L)

### **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*

L'analisi dei bisogni costituisce quel momento in cui si rilevano le necessità formative presenti in un determinato settore. Si tratta di un'operazione che deve essere eseguita prima di attivare la progettazione vera e propria.

Al fine di individuare i bisogni dei soggetti, non potendo ricorrere allo strumento del questionario, tradizionalmente utilizzato per l'individuazione dei bisogni, si è condiviso, insieme ai docenti di scuola dell'infanzia che hanno partecipato alla fase di progettazione, che l'osservazione del docente contribuirà a individuare gli alunni che andranno a formare creare gruppi eterogenei, anche per età, per offrire l'opportunità di imparare a conoscersi vivendo esperienze nuove in un ambiente sociale allargato e per stimolare e rafforzare le precondizioni per l'apprendimento formale da avviare nella scuola primaria, soprattutto per i bambini di 5 anni.

### **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 il progetto si prevede un cronoprogramma strutturato in maniera tale che eviti un affaticamento psicofisico negli alunni; infatti, essendo l'orario curriculare articolato dalle ore 8.00 alle 16.00, un ulteriore allungamento di due ore potrebbe causare una permanenza aggiuntiva a scuola che, seppur dedicata ad attività ludiche, potrebbe costituire un carico di lavoro supplementare per gli alunni.

L'ipotesi è quella di alternare una settimana con il prolungamento in orario extracurricolare fino alle 17.30 con una settimana in cui le attività si svolgerebbero il sabato mattina per 1,5 – 2 ore.

Le trenta ore programmate verrebbero ad essere svolte, se attuate in questo modo, in 20 incontri da svolgersi da novembre a giugno.

Si cercherà di prolungare l'azione didattica anche nel periodo estivo, compatibilmente con le condizioni climatiche.

Tale programmazione oraria verrà utilizzata per entrambi i plessi



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA  
(CEIC84500L)

**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.*

Per i moduli di lingua straniera previsti per gli alunni della scuola dell'infanzia è stata stipulata una lettera di intenti con l'Associazione Assteps – L'Accademia delle lingue-CCT, che si è resa disponibile, a titolo non oneroso, a proporre suggerimenti e soluzioni nell'ambito della progettazione dei moduli di lingua straniera.

Anche per il modulo di musica si sono rese disponibili, a titolo non oneroso, l'Associazione "Mediterraneo Arte & Musica" di Aversa e l'Associazione "Centro Musicale Pro Arte" di Piedimonte Matese; con entrambe è stata stipulata una lettera di intenti nella quale le associazioni si dichiarano disponibili a proporre suggerimenti e soluzioni nell'ambito della progettazione dei moduli di Laboratorio di gioco e apprendimento musicale per avvicinare naturalmente gli alunni della Scuola dell'Infanzia alla musica secondo la metodologia Orff.

### **Metodologie e Innovatività**

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

Il progetto contiene una serie di proposte che, ispirate alle finalità del bando, si presentano innovative, alcune nei contenuti altre nelle scelte metodologiche. In linea generale, si ritiene che il carattere innovativo del progetto possa sintetizzarsi nei seguenti aspetti:

- La scuola come luogo aperto al territorio con tempi prolungati di funzionamento e di aggregazione sociale e culturale
- Presenza di attività diversificate e attraenti (espressive, ludico-motorie) e metodologicamente innovative, che, sfruttando il coinvolgimento emozionale vanno a rafforzare la motivazione all'apprendimento e, infine, a generare conoscenze profonde e durature, come stimolo per favorire l'apprendimento e rafforzare l'autostima.
- Approccio metodologico di tipo costruttivista, incentrato sulla didattica laboratoriale e sul cooperative learning per rafforzare la capacità di interagire, progettare, lavorare in gruppo, elaborare informazioni
- Trasferibilità delle esperienze nel contesto curriculare



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 I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA  
(CEIC84500L)

### **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 dà continuità, operativa e metodologica, ad alcune attività già previste nel PTOF e inserite nel PdM e che vanno ad integrare o a potenziare l'azione didattica intrapresa dal progetto formativo della scuola.

In particolare, il modulo di lingua Inglese avvia un percorso di progressivo avvicinamento dell'alunno ad una competenza bilingue. Infatti una delle priorità delineate nel PTOF è il potenziamento delle lingue straniere, in particolare della lingua inglese, che viene realizzato attraverso azioni didattiche sia curricolari che extracurricolari. Inoltre, anche nell'individuazione delle figure di potenziamento dell'organico dell'autonomia, viene individuato un docente per il rafforzamento delle competenze di lingua inglese nella scuola primaria.

Stessa situazione si riflette per il modulo musicale. Infatti, nella definizione dell'organico dell'autonomia era richiesta una risorsa esperta da dedicare alla programmazione di attività didattiche finalizzate all'orientamento musicale. Pertanto, sebbene tale risorsa non sia stata assegnata a questa Istituzione, ampio spazio viene dato a questo obiettivo formativo, sia in ambito curricolare che extracurricolare. La presenza di un modulo musicale nella scuola dell'infanzia, oltre che a consentire il raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti per questa capacità espressiva, consente di anticipare il processo di orientamento musicale.

## 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.*

La didattica laboratoriale costituirà la metodologia didattica privilegiata nell'attuazione dei singoli percorsi, al fine di promuovere il ruolo attivo dell'alunno nel potenziamento della propria identità e nel proprio percorso di consolidamento del profilo corporeo, intellettuale e psicodinamico.

In particolare, al fine di rendere efficace l'inclusione, l'individualizzazione costituirà lo strumento metodologico prevalente, da applicare a tutti gli alunni della classe.

Verranno privilegiate attività individualizzate e/o a piccoli gruppi e attività di laboratorio a classi aperte.

Frequente sarà l'uso di strumenti di nuova tecnologia, compatibilmente con la dotazione della scuola, applicati ad una didattica inclusiva.

Particolare attenzione verrà data agli scambi relazionali tra docente e gruppo classe favorendo interventi socializzanti e di accettazione basati sul reciproco rispetto.

## 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 rilevazione dei risultati verrà effettuato sia nella fase iniziale che in itinere e al termine.

Durante le attività laboratoriali verranno somministrate al docente esperto, al tutor e ai genitori, che verranno coinvolti a partecipare periodicamente alle attività del modulo, schede appositamente elaborate finalizzate alla rilevazione del corretto svolgimento dell'attività ma anche degli esiti formativi e dei risultati raggiunti.

La presenza dei genitori è ritenuta opportuna in quanto terzo elemento di osservazione, utile per riportare e descrivere l'evoluzione formativa dell'alunno/figlio (sostituisce il punto di vista dell'alunno/figlio che non possiede ancora le strumentalità di base per la compilazione delle schede).

In particolare, si somministreranno:

- Scheda di valutazione formativa in ingresso relativa all'area relazionale e comportamentale e all'area delle abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche e delle competenze di cittadinanza
- Scheda di valutazione finale degli esiti formativi, con particolare riguardo ai risultati di apprendimento relativamente alla produzione, alla partecipazione e al ruolo nel lavoro di gruppo, nell'apprendimento e nel processo di lavoro
- Questionario iniziale e finale di gradimento dei genitori

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

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

Il progetto verrà illustrato attraverso un incontro propedeutico con le famiglie e pubblicizzato tramite il sito web; verrà predisposto e diffuso un abstract del modulo e, al termine, un report finale sui risultati ottenuti.

Al termine del modulo verrà realizzato un evento di diffusione delle attività realizzata durante il quale i bambini, da protagonisti, saranno guidati a rappresentare le abilità e le competenze acquisite.

L'obiettivo è quello di realizzare una sorta di laboratorio permanente cui far partecipare gli alunni e di promuovere tale metodologia innovativa nella pratica didattica musicale della scuola primaria, anche attraverso un progressivo coinvolgimento dei docenti dei due ordini di scuola (infanzia e primaria) per i quali, nel piano triennale di formazione, è già prevista una formazione specifica.

Inoltre il modulo è perfettamente coerente con le priorità previste nel PTOF e fissate nel PdM (potenziamento della pratica musicale).

**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.*

Gli alunni della scuola dell'infanzia sono coinvolti unicamente nella fase di attuazione del progetto.

Come già descritto nello spazio **Impatto e sostenibilità**, si prevede di coinvolgere i genitori con la partecipazione periodica alle attività del modulo con il ruolo di partner attivo e collaborativo, soprattutto alla fase di verifica e valutazione del percorso; per tale scopo, ai genitori degli alunni verranno somministrate schede appositamente elaborate finalizzate alla percezione della qualità e della modalità di svolgimento dell'attività, ma anche degli esiti formativi e dei risultati raggiunti.

La presenza dei genitori è ritenuta opportuna in quanto terzo elemento di osservazione, utile per riportare e descrivere l'evoluzione formativa dell'alunno/figlio (sostituisce il punto di vista dell'alunno/figlio che non possiede ancora le strumentalità di base per la compilazione delle schede).

Inoltre, si prevede di coinvolgere il genitore come partner attivo nella fase di diffusione e nella disseminazione degli esiti del progetto.



## 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
Aree a rischio a.s. 2015-16 'Rac...contare con i suoni'	46	<a href="http://www.cimarosa.aversa.gov.it/didattica/progetti/">http://www.cimarosa.aversa.gov.it/didattica/progetti/</a>
Progetto di potenziamento della pratica musicale "Orientamusica"	46	<a href="http://www.cimarosa.aversa.gov.it/didattica/pof/">http://www.cimarosa.aversa.gov.it/didattica/pof/</a>
Progetto di potenziamento di lingua Inglese – scuola primaria	46	<a href="http://www.cimarosa.aversa.gov.it/didattica/pof/">http://www.cimarosa.aversa.gov.it/didattica/pof/</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
Co-progettazione	1	Associazione Steps	Dichiarazione di intenti	3101/B37	04/05/2017	Si
Co-progettazione	1	Accademia Mediterraneo Arte & Musica	Dichiarazione di intenti	3277/B38	10/05/2017	Si
Co-progettazione	1	Centro Musicale Pro Arte	Dichiarazione di intenti	3293/B38	11/05/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
PLAYING WITH ENGLISH ROSSA	€ 5.082,00
PLAYING WITH ENGLISH MONTESSORI	€ 4.873,80
SUONO, RITMO E GIOCO - Rossa	€ 5.082,00
SUONO RITMO E GIOCO - Montessori	€ 4.873,80
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 19.911,60</b>



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA  
(CEIC84500L)

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue**  
**Titolo: PLAYING WITH ENGLISH ROSSA**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	PLAYING WITH ENGLISH ROSSA



**Descrizione  
modulo**

Le moderne ricerche scientifiche dimostrano che crescere “immersi” in due o più lingue significa non solo aver accesso a due culture, ma anche acquisire benefici, in termini di capacità di apprendimento e flessibilità mentale, che permangono nella vita adulta. Il cervello, infatti, è in grado di gestire più lingue contemporaneamente fin dalla nascita e in ambiente bilingue i bambini di pochi mesi distinguono foneticamente e ritmicamente le loro due lingue e imparano qualsiasi lingua senza sforzo.

Il bilinguismo infantile è un processo spontaneo che avviene se il bambino ha frequenti occasioni di sentire due lingue e motivazione per usarle. Parlare due o più lingue non rallenta lo sviluppo cognitivo anzi, presenta una serie di aspetti positivi:

- permette una maggiore conoscenza spontanea della struttura e del funzionamento delle lingue, abilità che in seguito renderà più facile l'approccio alla lettura;
- consente un precoce “decentramento cognitivo” cioè di essere consapevoli che le altre persone possono vedere le cose da una prospettiva diversa, con effetti positivi sulla vita sociale;
- aumenta la capacità di attenzione esecutiva e concentrazione;
- facilita nell'apprendimento di altre lingue.

In conclusione, i bambini bilingui hanno una marcia in più in termini di efficienza nella vita quotidiana.

Detto questo va però chiarito che la quantità e la qualità d'esposizione del bambino alla seconda lingua sono fondamentali molto più che la precocità di esposizione. Il miglior periodo per diventare pienamente bilingui è quindi la primissima infanzia (entro i 5 anni) ed è per questo motivo che l'istituto propone il progetto 'PLAYING WITH ENGLISH' che ha lo scopo di inserire gli alunni in un contesto bilingue giocoso e sereno, ma allo stesso tempo di apprendimento, di crescita e di formazione. I bambini vivranno la Scuola dell'infanzia come una continua scoperta e, attraverso giochi, canti, drammatizzazioni, danze, suoni, movimento, feste, verranno esposti alla lingua inglese e la apprenderanno con estrema facilità e con il piacere e la soddisfazione di usarla, diventando così 'bambini del mondo'.

Il modulo si articola in 30 ore extracurricolari di attività svolte da un esperto esterno madrelingua in compresenza con un tutor interno alla scuola e in possesso di idonee competenze in lingua inglese e in metodologia e didattica della L2. Le attività si svolgeranno in orario extracurricolare preferibilmente in 20 incontri di 1,5 ore ciascuno. Le scelte didattiche e metodologiche del progetto si ispirano all'idea di Dewey, secondo la quale 'we learn what we live', cioè impariamo quello che viviamo. Il processo di apprendimento linguistico partirà pertanto dall'esperienza diretta del bambino e inizierà con un lessico volutamente limitato e con l'insegnante che parlerà lentamente riproponendo frasi legate alla quotidianità allo scopo di fornire istruzioni comprensibili. Inizialmente verrà data priorità alla comprensione della lingua, poi alla capacità di esprimersi e alla correttezza linguistica, legate al tempo e all'esperienza. In ogni caso il syllabus di lingua inglese farà riferimento ai livelli previsti dal Quadro Comune Europeo stabilito del Consiglio d'Europa. (QCER).

Affinché sia garantito il raggiungimento degli obiettivi, gli spazi/ambienti didattici saranno organizzati tenendo presenti i criteri di flessibilità, modularità, accessibilità, accoglienza, per consentire al bambino esperienze senso-motorie, logiche, comunicative, ludico-simboliche, affettive, di apprendimento, espressive.

L'intervento didattico e l'approccio alla lingua consisteranno in attività di:

- accesso alla lingua inglese rispetto a sé e ai compagni, prime parole e significati;
- conoscenza dei nomi dei principali giochi;
- conoscenza dei nomi delle parti del corpo usate per giocare;
- conversazione per costruire, fare, sperimentare giochi e relazioni;
- rappresentazione grafica di oggetti, giocattoli, giochi e segni;
- approccio ad alcuni giochi motori e a tavolino (game board).

La valutazione del percorso educativo sarà infine basata sull'osservazione dell'alunno che lavora nell'atelier linguistico, riproponendo la stessa situazione in momenti diversi e con compagni diversi al fine di verificare il raggiungimento di una prima forma di competenza linguistica in L2.

**Data inizio prevista**

13/11/2017



<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione bilingue - educazione plurilingue
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEAA84502E
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PLAYING WITH ENGLISH ROSSA

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		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue**  
**Titolo: PLAYING WITH ENGLISH MONTESSORI**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PLAYING WITH ENGLISH MONTESSORI
----------------------	---------------------------------



**Descrizione  
modulo**

Le moderne ricerche scientifiche dimostrano che crescere “immersi” in due o più lingue significa non solo aver accesso a due culture, ma anche acquisire benefici, in termini di capacità di apprendimento e flessibilità mentale, che permangono nella vita adulta. Il cervello, infatti, è in grado di gestire più lingue contemporaneamente fin dalla nascita e in ambiente bilingue i bambini di pochi mesi distinguono foneticamente e ritmicamente le loro due lingue e imparano qualsiasi lingua senza sforzo.

Il bilinguismo infantile è un processo spontaneo che avviene se il bambino ha frequenti occasioni di sentire due lingue e motivazione per usarle. Parlare due o più lingue non rallenta lo sviluppo cognitivo anzi, presenta una serie di aspetti positivi:

- permette una maggiore conoscenza spontanea della struttura e del funzionamento delle lingue, abilità che in seguito renderà più facile l'approccio alla lettura;
- consente un precoce “decentramento cognitivo” cioè di essere consapevoli che le altre persone possono vedere le cose da una prospettiva diversa, con effetti positivi sulla vita sociale;
- aumenta la capacità di attenzione esecutiva e concentrazione;
- facilita nell'apprendimento di altre lingue.

In conclusione, i bambini bilingui hanno una marcia in più in termini di efficienza nella vita quotidiana.

Detto questo va però chiarito che la quantità e la qualità d'esposizione del bambino alla seconda lingua sono fondamentali molto più che la precocità di esposizione. Il miglior periodo per diventare pienamente bilingui è quindi la primissima infanzia (entro i 5 anni) ed è per questo motivo che l'istituto propone il progetto 'PLAYING WITH ENGLISH' che ha lo scopo di inserire gli alunni in un contesto bilingue giocoso e sereno, ma allo stesso tempo di apprendimento, di crescita e di formazione. I bambini vivranno la Scuola dell'infanzia come una continua scoperta e, attraverso giochi, canti, drammatizzazioni, danze, suoni, movimento, feste, verranno esposti alla lingua inglese e la apprenderanno con estrema facilità e con il piacere e la soddisfazione di usarla, diventando così 'bambini del mondo'.

Il modulo si articola in 30 ore extracurricolari di attività svolte da un esperto esterno madrelingua in compresenza con un tutor interno alla scuola e in possesso di idonee competenze in lingua inglese e in metodologia e didattica della L2. Le attività si svolgeranno in orario extracurricolare preferibilmente in 20 incontri di 1,5 ore ciascuno. Le scelte didattiche e metodologiche del progetto si ispirano all'idea di Dewey, secondo la quale 'we learn what we live', cioè impariamo quello che viviamo. Il processo di apprendimento linguistico partirà pertanto dall'esperienza diretta del bambino e inizierà con un lessico volutamente limitato e con l'insegnante che parlerà lentamente riproponendo frasi legate alla quotidianità allo scopo di fornire istruzioni comprensibili. Inizialmente verrà data priorità alla comprensione della lingua, poi alla capacità di esprimersi e alla correttezza linguistica, legate al tempo e all'esperienza. In ogni caso il syllabus di lingua inglese farà riferimento ai livelli previsti dal Quadro Comune Europeo stabilito del Consiglio d'Europa. (QCER).

Affinché sia garantito il raggiungimento degli obiettivi, gli spazi/ambienti didattici saranno organizzati tenendo presenti i criteri di flessibilità, modularità, accessibilità, accoglienza, per consentire al bambino esperienze senso-motorie, logiche, comunicative, ludico-simboliche, affettive, di apprendimento, espressive.

L'intervento didattico e l'approccio alla lingua consisteranno in attività di:

- accesso alla lingua inglese rispetto a sé e ai compagni, prime parole e significati;
- conoscenza dei nomi dei principali giochi;
- conoscenza dei nomi delle parti del corpo usate per giocare;
- conversazione per costruire, fare, sperimentare giochi e relazioni;
- rappresentazione grafica di oggetti, giocattoli, giochi e segni;
- approccio ad alcuni giochi motori e a tavolino (game board).

La valutazione del percorso educativo sarà infine basata sull'osservazione dell'alunno che lavora nell'atelier linguistico, riproponendo la stessa situazione in momenti diversi e con compagni diversi al fine di verificare il raggiungimento di una prima forma di competenza linguistica in L2.

**Data inizio prevista**

13/11/2017



<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione bilingue - educazione plurilingue
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEAA84501D
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PLAYING WITH ENGLISH MONTESSORI

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Musica**

**Titolo: SUONO, RITMO E GIOCO - Rossa**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SUONO, RITMO E GIOCO - Rossa
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Finalità</b> Il modulo intende realizzare un Laboratorio di gioco e apprendimento musicale per avvicinare naturalmente gli alunni della Scuola dell'Infanzia - plesso G. Rossa - alla musica secondo la metodologia Orff .</p> <p><b>Contenuti</b> Le attività previste dal modulo si ispireranno alle teorie pedagogiche di Carl Orff, di Dalcroze e alla teoria del Pensiero Musicale di E. Gordon, in particolare con interventi didattici basati sull'interazione sinergica di gioco, suono e corporeità.</p> <p><b>Obiettivi Specifici</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimolare e rafforzare la curiosità e la creatività attraverso il gioco, l'improvvisazione, la composizione e la partecipazione attiva</li> <li>• Favorire una prima assimilazione del linguaggio musicale attraverso un unicum espressivo costruito sul gioco, sulla percussione corporea, sulla verbalità, sulla gestualità e mimica e sull'ascolto dedicato.</li> <li>• Promuovere una piena inclusione, "immergendo" l'alunno in un ambiente di apprendimento che stimola la comunicazione, verbale e non verbale, in maniera interattiva e spontanea.</li> </ul> <p><b>Destinatari</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• n. 25 alunni della S.d.I. dell'Istituto Comprensivo.</li> </ul> <p>La durata del modulo è di 30 ore da svolgersi in incontri settimanali di 2 ore ciascuno, da novembre a giugno con la presenza di un docente esperto e di un tutor interno.</p> <p>Apertura pomeridiana : almeno una alla settimana dopo il normale orario di attività</p>



didattica.

#### Attività

Le attività si svolgeranno secondo una sequenza preordinata di fasi che si susseguono secondo una logica crescente di competenze acquisite, come di seguito rappresentato:

- Giochi di Verbalità (filastrocche)
- “Body Percussion”, “Clapping” e Gestì Suono.
- Giochi Motori (giro tondo e cerchi, cancelletti con braccia, trenini in file) e uso di materiali ludici (elastici, corde colorate, palle, telone paracadute).
- Attività con Strumentario Ritmico Orff
- Attività con Strumentario Melodico Orff e con “Tubing” (Tubi Sonori).
- Attività Motoria e Mimica ispirate alla Pedagogia Dalcroze
- Attività di “Songs”(Canzoni) e “Chang”(Frammenti Musicali) ispirate alla pedagogia Gordon.

#### Metodologie

Attraverso la creazione di un Ambiente di Apprendimento assolutamente adeguato alle esigenze dei bambini, facendo riferimento ad elementi fondamentali ed insieme innovativi della pedagogia, si realizza un avvicinamento al linguaggio della musica al pari di altri linguaggi espressivi e comunicativi.

Il clima di apprendimento è di tipo ludico, informale, ed apparentemente poco concettuale. Innovativa e recente è l'assimilazione del “Pensiero Musicale” (Audiation) secondo la teoria dello scienziato americano Edwin Gordon, che tratta la sintassi musicale alla pari del pensiero logico della lingua parlata.

L'Elemento Percussivo legato alla corporeità, facente uso di strumenti anche estemporanei quali ad esempio il Clapping e la Body Percussion, rispettivamente il battito di mani e la percussione del corpo, rispondendo ad esigenze ancestrali, rende vivo l'ambiente di apprendimento.

La Motoria, con i suoi giochi sincronici dal carattere psicomotorio, è un altro canale corporale che contribuisce ad una grande presa sul bambino, mentre la Verbalità, attraverso il ripetere con la voce filastrocche senza un chiaro significato concettuale, permettono di approcciarsi in maniera ritmicamente significativa, dando la possibilità di costruire architetture ritmiche, anche complesse, fino a stratificate polifonie.

Inoltre, la verbalità associata ad un gesto-suono su uno strumento diventa strumento per ottenere una sorprendente precisione e chiarezza ritmica e invita “l'esecutore” ad improvvisare bordoni ritmico-melodici realizzati in pentafonie musicale, incentivando la creatività e rendendone possibile una sovrapposizione su basi musicali.

L'ascolto, attraverso le scoperte dello scienziato E. Gordon, facilita e rafforza la consapevolezza del linguaggio musicale equiparandolo a quello verbale.

Le due figure coinvolte nel progetto (esperto esterno e tutor interno) coordineranno e programmeranno insieme le varie fasi di lavoro apportando ognuno il proprio personale contributo, in modo da integrare le attitudini e le esperienze di uno con quelle dell'altro. Durante tali incontri di pianificazione verrà formulato un cronoprogramma delle singole fasi.

Verranno, inoltre, proposti idonei strumenti di valutazione dell'efficacia didattica e educativa del percorso nonché strumenti di indagine conoscitiva di gradimento.

Durante e al termine di ogni singola fase gli esperti si incontreranno per verificare l'andamento della attività ed evidenziare eventuali punti di criticità per apportare i dovuti correttivi.

#### Risultati Attesi

- Avvicinare gli alunni al Linguaggio Musicale con gradualità e positività
- Fornire agli alunni l'opportunità di maturare un importante e duraturo interesse culturale
- Sviluppare la coordinazione tra movimento, voce e strumenti musicali

<b>Data inizio prevista</b>	13/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Musica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEAA84502E



<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: SUONO, RITMO E GIOCO - Rossa

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: Musica**

**Titolo: SUONO RITMO E GIOCO - Montessori**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SUONO RITMO E GIOCO - Montessori
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Finalità</b> Il modulo intende realizzare un Laboratorio di gioco e apprendimento musicale per avvicinare naturalmente gli alunni della Scuola dell'Infanzia - plesso Ponte Mezzotta - alla musica secondo la metodologia Orff .</p> <p><b>Contenuti</b> Le attività previste dal modulo si ispireranno alle teorie pedagogiche di Carl Orff, di Dalcroze e alla teoria del Pensiero Musicale di E. Gordon, in particolare con interventi didattici basati sull'interazione sinergica di gioco, suono e corporeità.</p> <p><b>Obiettivi Specifici</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimolare e rafforzare la curiosità e la creatività attraverso il gioco, l'improvvisazione, la composizione e la partecipazione attiva</li> <li>• Favorire una prima assimilazione del linguaggio musicale attraverso un unicum espressivo costruito sul gioco, sulla percussione corporea, sulla verbalità, sulla gestualità e mimica e sull'ascolto dedicato.</li> <li>• Promuovere una piena inclusione, "immergendo" l'alunno in un ambiente di apprendimento che stimola la comunicazione, verbale e non verbale, in maniera interattiva e spontanea.</li> </ul> <p><b>Destinatari</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• n. 25 alunni della S.d.I. dell'Istituto Comprensivo.</li> </ul> <p>La durata del modulo è di 30 ore da svolgersi in incontri settimanali di 2 ore ciascuno, da novembre a giugno con la presenza di un docente esperto e di un tutor interno. Apertura pomeridiana : almeno una alla settimana dopo il normale orario di attività didattica.</p> <p><b>Attività</b> Le attività si svolgeranno secondo una sequenza preordinata di fasi che si susseguono secondo una logica crescente di competenze acquisite, come di seguito rappresentato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi di Verbalità (filastrocche)</li> </ul>



- “Body Percussion”, “Clapping” e Gestì Suono.
- Giochi Motori (giro tondo e cerchi, cancelletti con braccia, trenini in file) e uso di materiali ludici (elastici, corde colorate, palle, telone paracadute).
- Attività con Strumentario Ritmico Orff
- Attività con Strumentario Melodico Orff e con “Tuboing” (Tubi Sonori).
- Attività Motoria e Mimica ispirate alla Pedagogia Dalcroze
- Attività di “Songs”(Canzoni) e “Chang”(Frammenti Musicali) ispirate alla pedagogia Gordon.

#### Metodologie

Attraverso la creazione di un Ambiente di Apprendimento assolutamente adeguato alle esigenze dei bambini, facendo riferimento ad elementi fondamentali ed insieme innovativi della pedagogia, si realizza un avvicinamento al linguaggio della musica al pari di altri linguaggi espressivi e comunicativi.

Il clima di apprendimento è di tipo ludico, informale, ed apparentemente poco concettuale. Innovativa e recente è l'assimilazione del “Pensiero Musicale” (Audiation) secondo la teoria dello scienziato americano Edwin Gordon, che tratta la sintassi musicale alla pari del pensiero logico della lingua parlata.

L'Elemento Percussivo legato alla corporeità, facente uso di strumenti anche estemporanei quali ad esempio il Clapping e la Body Percussion, rispettivamente il battito di mani e la percussione del corpo, rispondendo ad esigenze ancestrali, rende vivo l'ambiente di apprendimento.

La Motoria, con i suoi giochi sincronici dal carattere psicomotorio, è un altro canale corporale che contribuisce ad una grande presa sul bambino, mentre la Verbalità, attraverso il ripetere con la voce filastrocche senza un chiaro significato concettuale, permettono di approcciarsi in maniera ritmicamente significativa, dando la possibilità di costruire architetture ritmiche, anche complesse, fino a stratificate polifonie.

Inoltre, la verbalità associata ad un gesto-suono su uno strumento diventa strumento per ottenere una sorprendente precisione e chiarezza ritmica e invita “l'esecutore” ad improvvisare bordoni ritmico-melodici realizzati in pentafonie musicale, incentivando la creatività e rendendone possibile una sovrapposizione su basi musicali.

L'ascolto, attraverso le scoperte dello scienziato E. Gordon, facilita e rafforza la consapevolezza del linguaggio musicale equiparandolo a quello verbale.

Le due figure coinvolte nel progetto (esperto esterno e tutor interno) coordineranno e programmeranno insieme le varie fasi di lavoro apportando ognuno il proprio personale contributo, in modo da integrare le attitudini e le esperienze di uno con quelle dell'altro. Durante tali incontri di pianificazione verrà formulato un cronoprogramma delle singole fasi.

Verranno, inoltre, proposti idonei strumenti di valutazione dell'efficacia didattica e educativa del percorso nonché strumenti di indagine conoscitiva di gradimento.

Durante e al termine di ogni singola fase gli esperti si incontreranno per verificare l'andamento della attività ed evidenziare eventuali punti di criticità per apportare i dovuti correttivi.

#### Risultati Attesi

- Avvicinare gli alunni al Linguaggio Musicale con gradualità e positività
- Fornire agli alunni l'opportunità di maturare un importante e duraturo interesse culturale
- Sviluppare la coordinazione tra movimento, voce e strumenti musicali

<b>Data inizio prevista</b>	13/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Musica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEAA84501D
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA  
(CEIC84500L)

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: SUONO RITMO E GIOCO - Montessori

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</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: Competenze in crescita

##### Descrizione progetto

Il progetto, ispirandosi anche al profilo delle competenze chiave e ai vincoli e alle priorità del nostro PTOF, propone interventi formativi finalizzati al consolidamento, approfondimento e sviluppo delle conoscenze e delle competenze chiave attraverso l'articolazione di attività extracurricolari di natura laboratoriale, stimolanti e innovative dal punto di vista metodologico. Sono state, pertanto, individuate alcune aree di particolare interesse entro cui andare a collocare i vari moduli proposti, ispirandosi anche alla necessità di potenziare:

1. competenze in matematica con i moduli "Giocare con la matematica" per la scuola primaria e "Matematica interattiva" per la scuola secondaria
2. competenze in lingua straniera con i moduli "All round the world" di lingua inglese e "Accent français" di lingua francese

Già da molto tempo è stata dimostrata l'efficacia dei giochi matematici come strumento strategico per il raggiungimento degli obiettivi dell'educazione matematica. In particolare, in un'ottica di competenze appare chiaro come i traguardi di competenza previsti nelle Indicazioni Nazionali non siano raggiungibili in modo completo attraverso un percorso basato solo su strumenti di didattica tradizionale e frontale. Il gioco matematico permette di porre gli allievi in situazioni non didattiche, in cui però i contenuti e i processi matematici fondamentali sono presenti in maniera significativa.

Il progetto intende rispondere alle esigenze della attuale società che richiede ormai la conoscenza delle lingue straniere in tutti gli ambiti della società contemporanea ma anche agli interessi degli studenti che avvertono sempre più la necessità di conoscere una lingua straniera per poter comprendere, interagire ed esprimersi in contesti di vita quotidiana. Inoltre, il progetto trae ispirazione da esperienze pregresse e da best practice dell'I.C."D. Cimarosa - IV Circolo", che opera in continuità didattico-educativa con una sperimentazione sull'apprendimento della lingua Inglese avviata già alla fine degli anni '90 per favorire ed ampliare l'apprendimento della lingua straniera, dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di primo grado.

Di pari passo si punterà a sostenere e promuovere la crescita di competenze chiave di cittadinanza irrinunciabili e trasversali: imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione, competenze necessarie per orientare l'alunno ad una corretta percezione delle proprie potenzialità.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

L'Istituto è situato vicino al centro della città, è dotato di strutture associative e ricreative, di spazi verdi, è ben collegato. Sia la scuola primaria che la scuola secondaria sono situate in edifici di recente costruzione strutturati in maniera razionale, dotati di spazi all'aperto e di ampie aule.

Il contesto socioeconomico di provenienza degli alunni è medio-alto con una piccola percentuale di situazioni monoreddito e rispetto alla media regionale si riscontra un alto livello di occupazione della popolazione. La presenza di una platea di livello medio-alto, consente un'ottima progettazione ed una fattiva collaborazione con le famiglie.

La scuola primaria presenta classi a tempo pieno (con funzionamento su cinque giorni a settimana con orario 8.20-16.20) e classi a tempo normale (con funzionamento su sei giorni a settimana con orario 8.20-13.20).

La scuola secondaria ha un funzionamento su sei giorni a settimana con orario 8.00-13.00.

Manca, purtroppo, da parte dell'Ente locale un coordinamento e un monitoraggio sull'uso delle strutture presenti sul territorio per un loro uso condiviso ed è evidente la carenza di una progettazione culturale di ampio respiro e coinvolgimento.

Le scuole necessitano di manutenzione che non sempre si attua nei tempi necessari e opportuni.

Entrambe le sedi sono dotate di supporti tecnico-informatici che consentono la realizzazione di diverse attività didattiche che fanno uso di tecnologie didattiche, tra cui la LIM.

## Obiettivi del progetto

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

### Obiettivi generali del progetto

Il progetto propone interventi formativi finalizzati al consolidamento, approfondimento e sviluppo delle conoscenze e delle competenze chiave attraverso l'articolazione di attività extracurricolari di natura laboratoriale, stimolanti e innovative dal punto di vista metodologico.

Tal interventi mireranno, nello specifico, alla promozione

- di competenze linguistiche L2 attraverso il coinvolgimento di esperti madrelingua, sia nella scuola primaria (inglese) che secondaria (inglese e francese)
- di competenze in matematica da sviluppare e potenziare per risolvere problemi in situazioni quotidiane

### Obiettivi formativi

Promuovere negli allievi l'apprendimento della matematica attraverso la soluzione in gruppo di giochi ed enigmi matematici.

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 pratiche riflessive, favorire ragionamento e costruzione della conoscenza in senso trasversale

Rafforzare la capacità di interagire, progettare, lavorare in gruppo, elaborare informazioni

Promuovere la crescita dell'autostima e della percezione delle proprie potenzialità

Promuovere la capacità di collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi.

### **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*

L'analisi dei bisogni costituisce quel momento in cui si rilevano le necessità formative presenti in un determinato settore. Si tratta di un'operazione che deve essere eseguita prima di attivare la progettazione vera e propria.

Al fine di individuare i bisogni dei soggetti, si ricorrerà allo strumento del questionario tradizionalmente utilizzato per l'individuazione dei bisogni, per conoscere motivazioni e interessi degli alunni.

Per quanto attiene le modalità di individuazione, per i moduli di Matematica, come indicato nel progetto, saranno alunni della scuola primaria (classi terze) e della scuola secondaria (classi prime e seconde), con particolare attenzione agli alunni che mostrano difficoltà e/o disaffezione verso lo studio della matematica.

Gli alunni partecipanti ai moduli di inglese e francese verranno individuati nelle classi prime e successivamente seconde (sviluppo biennale) della scuola secondaria attraverso test di ingresso e valutazione del percorso scolastico.

### **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.*

L'apertura degli spazi scolastici in orari pomeridiani e in periodi non convenzionali (giugno e luglio) costituisce una significativa opportunità per tutti gli alunni per cimentarsi in attività e percorsi formativi stimolanti e innovativi come quelli presentati nel progetto.

Per il progetto si prevede un cronoprogramma strutturato in maniera tale da assicurare l'apertura della scuola preferibilmente due volte alla settimana.

Durante l'a.s. le attività si svolgeranno in orario extracurricolare e pomeridiano con incontri di 2 ore, cercando di assicurare una continuità sistematica.

Per i moduli, le attività potranno svolgersi anche dopo il termine dell'a.s. con incontri di 2 ore, preferibilmente al mattino.

Si cercherà di prolungare l'azione didattica anche nel periodo estivo dopo il termine dell'a.s. e preferibilmente al mattino, compatibilmente con le condizioni climatiche.

I laboratori di Informatica costituiscono uno spazio di attività laboratoriale per la verifica delle idee e degli spunti di programmazione previsti dalle attività del progetto. Gli incontri, extracurricolari della durata di due ore, si svolgeranno con cadenza settimanale cercando di assicurare una continuità sistematica.

**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.*

Per i moduli di lingua straniera previsti per gli alunni delle classi prime della scuola secondaria è stata stipulata una lettera di intenti con l'Associazione Assteps – L'Accademia delle lingue-CCT, che si è resa disponibile, a titolo non oneroso, a proporre suggerimenti e soluzioni nell'ambito della progettazione dei moduli di lingua straniera.

Essendo, poi, i moduli di lingua straniera orientati alla Certificazione, sia di inglese che di francese, come previsto dalle Linee guida e dai recenti chiarimenti dell'Autorità di Gestione, si procederà alla pubblicazione di un avviso pubblico per il reperimento di un Ente certificatore, sia di francese che di inglese, con il quale poter prevedere, al termine del biennio, di far conseguire agli alunni partecipanti una certificazione linguistica A2.

### **Metodologie e Innovatività**

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

Il progetto contiene una serie di proposte che, ispirate alle finalità del bando, si presentano innovative, alcune nei contenuti altre nelle scelte metodologiche. In linea generale, si ritiene che il carattere innovativo del progetto possa sintetizzarsi nei seguenti aspetti:

1. La scuola come luogo aperto al territorio con tempi prolungati di funzionamento e di aggregazione sociale e culturale
2. Attività progettuali impostate sullo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza irrinunciabili e trasversali: imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione.
3. Approccio metodologico di tipo costruttivista, incentrato sulla didattica laboratoriale e sul cooperative learning per rafforzare la capacità di interagire, progettare, lavorare in gruppo, elaborare informazioni, dando ampio spazio al lavoro di gruppo con attività in grado di coinvolgere alunne e alunni in situazioni concrete (learning by doing) e, al contempo, rafforzare le competenze sociali
4. Utilizzo didattico della rete (video online per l'ascolto attivo, siti web specifici e ambienti cloud), del laboratorio di informatica e del laboratorio linguistico mobile
5. Trasferibilità delle esperienze nel contesto curriculare
6. Azioni di partenariato con scuole e associazioni del territorio.

### **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 dà continuità, operativa e metodologica, ad alcune attività già previste nel PTOF e inserite nel PdM e che vanno ad integrare o a potenziare l'azione didattica intrapresa dal progetto formativo della scuola.

Infatti una delle priorità delineate nel PTOF è il potenziamento delle lingue straniere, inglese e francese, che viene realizzato attraverso azioni didattiche sia curricolari che extracurricolari. Inoltre, anche nell'individuazione delle figure di potenziamento nell'organico dell'autonomia, vengono individuati due docenti per il rafforzamento delle competenze di lingua straniera, uno per la lingua inglese nella scuola primaria e uno per la lingua francese nella scuola secondaria.

Stessa cosa dicasi per il potenziamento di matematica, per il quale è individuato un docente nella scuola primaria nell'ambito dell'organico dell'autonomia.

In particolare, il modulo di lingua Inglese va ad inserirsi nel percorso di certificazione linguistica Cambridge già avviato in questo anno scolastico, sia per gli alunni della scuola primaria (classi quarte e quinte) sia della scuola secondaria (alunni delle classi seconde e terze).



## 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.*

La didattica laboratoriale costituirà la metodologia didattica privilegiata nell'attuazione dei singoli percorsi, al fine di promuovere il ruolo attivo dell'alunno nel potenziamento della propria identità e nel proprio percorso di apprendimento.

In particolare, al fine di rendere efficace l'inclusione, verranno privilegiate attività individualizzate e/o a piccoli gruppi e attività di laboratorio a classi aperte, sfruttando il ruolo delle tecniche di cooperazione non solo per facilitare l'apprendimento ma anche per promuovere l'acquisizione di abilità sociali.

Particolare attenzione verrà data al ruolo di regia del docente, sia come facilitatore che valorizzatore delle potenzialità cognitive e relazionali degli alunni, in particolare di chi presenta difficoltà di apprendimento e/o integrazione sociale.

## 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 rilevazione dei risultati verrà effettuato sia nella fase iniziale che in itinere e al termine.

Durante le attività laboratoriali verranno somministrate al docente esperto e al tutor schede appositamente elaborate finalizzate alla rilevazione del corretto svolgimento dell'attività ma anche degli esiti formativi e dei risultati raggiunti.

In particolare, si somministreranno:

- Scheda di valutazione formativa in ingresso relativa all'area relazionale e comportamentale all'area delle discipline coinvolte e delle competenze di cittadinanza digitale
- Scheda di valutazione finale degli esiti formativi, con particolare riguardo ai risultati di apprendimento relativamente alla produzione, alla partecipazione e al ruolo nel lavoro di gruppo, nell'apprendimento e nel processo di lavoro
- Questionario iniziale e finale di gradimento



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA  
(CEIC84500L)

### **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 favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).*

I moduli del progetto verranno illustrati attraverso incontri propedeutici con le famiglie e pubblicizzati tramite il sito web; verrà predisposto e diffuso un abstract del progetto e, al termine, un report finale sui risultati ottenuti.

In particolare, i prodotti realizzati durante i moduli di matematica della primaria e della secondaria saranno presentati in momenti successivi nelle altre classi dell'istituto e ulteriormente implementati e arricchiti durante le attività curriculari; gli stessi alunni che hanno partecipato ai moduli potranno attuare un'azione di ricaduta all'interno della propria classe con interventi di peer education. I giochi utilizzati confluiranno in un archivio di giochi, che continuerà ad essere alimentato con i giochi delle successive attività. A questo archivio potranno attingere gli insegnanti di tutta la scuola per organizzare laboratori periodici di giochi per i propri allievi.

Eventuali partner sul territorio coinvolti contribuiranno alla diffusione del progetto attraverso i propri canali di comunicazione.



### **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.*

Gli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria sono coinvolti unicamente nella fase di attuazione del progetto.

Si prevede di coinvolgere i genitori degli alunni partecipanti, invitandoli periodicamente a partecipare alle attività del modulo con le seguenti finalità:

- promuovere nel genitore un ruolo di partner attivo e collaborante in grado di apportare un contributo nei vari momenti del progetto, soprattutto alla fase di verifica e valutazione del percorso; per tale scopo, ai genitori degli alunni verranno somministrate schede appositamente elaborate finalizzate alla percezione della qualità e della modalità di svolgimento dell'attività, ma anche degli esiti formativi e dei risultati raggiunti.
- promuovere un ruolo di partner attivo nella fase di diffusione e nella disseminazione degli esiti del progetto



## 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
Corso di potenziamento di lingua inglese in orario extracurriculare nella scuola primaria finalizzato alla certificazione linguistica Cambridge	46	<a href="http://www.cimarosaaversa.gov.it/didattica/pof/">http://www.cimarosaaversa.gov.it/didattica/pof/</a>
Progetto di Potenziamento di Matematica – scuola primaria e secondaria	46	<a href="http://www.cimarosaaversa.gov.it/didattica/pof/">http://www.cimarosaaversa.gov.it/didattica/pof/</a>
Progetto di potenziamento di lingua francese – “Recitare in francese”	46	<a href="http://www.cimarosaaversa.gov.it/didattica/pof/">http://www.cimarosaaversa.gov.it/didattica/pof/</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
Co-progettazione	1	Associazione Steps	Dichiaraz ione di intenti	3101/B37	04/05/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Giocare con la matematica	€ 5.082,00
Matematica interattiva	€ 5.682,00
All around the world	€ 16.940,00
Accent français	€ 16.940,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.644,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli Modulo: Matematica



## Titolo: Giocare con la matematica

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Giocare con la matematica
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo consiste in un percorso di giochi matematici, pensati per sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, integrando anche gli studenti in difficoltà, e valorizzando le specificità delle allieve.</p> <p><b>Obiettivi</b></p> <p>Obiettivo principale del progetto è far fare matematica agli allievi, attraverso la soluzione in gruppo di giochi ed enigmi matematici.</p> <p>In seconda battuta, l'obiettivo è spingere gli allievi e le allieve a prendere consapevolezza di come lavorano per rispondere a una domanda- attraverso le discussioni in grande gruppo, il lavoro di rielaborazione della risposta, il lavoro di presentazione delle proprie soluzioni.</p> <p><b>Destinatari:</b></p> <p>? Alunni partecipanti: 25 alunni delle classi terze della scuola primaria.</p> <p>? Le attività si svolgeranno in orario extra-curricolare per un totale di 30 ore di lezione con esperto esterno e docente tutor interno nell'arco temporale novembre- giugno 2017/18.</p> <p><b>Contenuti e fasi del modulo:</b></p> <p><b>Fase 0: I testi dei giochi</b></p> <p>In questa prima fase i tutor (esperto e insegnante) attribuiranno i ruoli all'interno dei gruppi e spiegheranno le consegne, con particolare attenzione agli allievi e alle allieve con difficoltà particolari. I gruppi affronteranno poi una prima batteria di giochi. Seguirà una discussione in grande gruppo su come i gruppi hanno interpretato i testi proposti.</p> <p><b>Fase 1: Gara a squadre: primo round</b></p> <p>Prima sessione di giochi con punteggio. Al termine della sessione ogni gruppo presenterà le proprie risposte.</p> <p>I dati dei problemi. I gruppi affronteranno una seconda batteria di giochi non competitivi. Seguirà una discussione in grande gruppo su come i gruppi hanno ricercato e ricavato i dati necessari alla soluzione.</p> <p><b>Fase 2: Gara a squadre: secondo round</b></p> <p>Seconda sessione di giochi con punteggio. Al termine della sessione ogni gruppo presenterà le proprie risposte.</p> <p>Trovare la soluzione. I gruppi affronteranno una terza batteria di giochi non competitivi. Seguirà una discussione in grande gruppo su come i gruppi hanno costruito la strategia risolutiva.</p> <p><b>Fase 3: Gara a squadre: terzo round</b></p> <p>Terza sessione di giochi con punteggio. Al termine della sessione ogni gruppo presenterà le proprie risposte.</p> <p><b>Inventare la soluzione</b></p> <p>I gruppi affronteranno una quarta batteria di giochi non competitivi, in cui la soluzione richiede creatività. Seguirà una discussione in grande gruppo su come i gruppi hanno costruito la strategia risolutiva.</p> <p><b>Fase 4: Gara a squadre: quarto round</b></p> <p>Quarta sessione di giochi con punteggio. Al termine della sessione ogni gruppo presenterà le proprie risposte.</p> <p><b>Raccontare la soluzione</b></p> <p>I gruppi affronteranno una quinta batteria di giochi non competitivi. Al termine ogni gruppo dovrà raccontare le proprie soluzioni, presentandole al grande gruppo.</p> <p><b>Fase 5_ Gara a squadre: quinto round</b></p> <p>Quinta sessione di giochi con punteggio. Al termine della sessione ci sarà la proclamazione dei vincitori e la consegna dei premi.</p> <p><b>Metodologia e modalità di attuazione</b></p> <p>I partecipanti saranno organizzati in gruppi di 5 allievi. La modalità "gioco a gruppi" permette di coinvolgere efficacemente allieve e allievi con difficoltà, assegnando</p>



opportunamente i ruoli e le funzioni all'interno di ciascun gruppo. Sarà dato ampio spazio al cooperative learning, al tutoring e alla peer education.

Nelle diverse sessioni di lavoro verranno affrontati e discussi giochi in cui, in progressione, verrà sviluppata

- la capacità di leggere e analizzare un testo
- la capacità di interpretare le informazioni presenti e di recuperare quelle mancanti
- la capacità di elaborare una strategia di risoluzione
- la capacità di mettere in campo creatività e inventiva
- la capacità di presentare in maniera completa e convincente una soluzione.

Tutte queste capacità sono essenziali in quello che viene denominato problem posing and solving, e sono senza dubbio competenze trasversali indispensabili nel mondo d'oggi, e fondamentali nel lavoro scientifico e tecnico.

Alcuni dei giochi proposti saranno presentati in modalità Computer-Based, modalità già utilizzata, peraltro, da buona parte dei circuiti di giochi matematici.

Verifica e valutazione:

Le prove di verifica verteranno su prove collettive ed individuali mirate all'accertamento delle abilità e delle competenze acquisite.

I prodotti realizzati saranno oggetto di valutazione ma anche di autovalutazione da parte dei gruppi.

Al termine del percorso si misurerà la ricaduta curriculare confrontando i risultati raggiunti nel percorso con la valutazione conseguita in ambito curriculare.

Risultati attesi:

Ci si attende, sulla base di analoghe esperienze progettate e realizzate nel passato che la maggior parte degli allievi partecipanti, al termine delle attività, abbiano migliorato o addirittura cambiato radicalmente il proprio atteggiamento nei confronti del lavoro scientifico e della matematica.

Modalità di diffusione del progetto :

La fase di lancio del progetto prevede una diffusione della notizia attraverso i canali abituali (comunicazioni alle famiglie, presentazione da parte degli insegnanti). È allo studio la realizzazione di un momento di presentazione alle famiglie.

I risultati del progetto saranno diffusi attraverso il sito web dell'istituto, con una pagina dedicata. Se possibile, sarà realizzata anche una pubblicazione contenente estratti delle relazioni dei ragazzi.

Eventuali partner sul territorio coinvolti contribuiranno alla diffusione del progetto attraverso i propri canali di comunicazione.

<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE84501P
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Giocare con la matematica

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: Matematica**  
**Titolo: Matematica interattiva**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Matematica interattiva
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La matematica non si apprende per contemplazione. La matematica si apprende solo 'facendo matematica'; ed è il fare matematica che è formativo. Tutto il percorso progettato per questo modulo è orientato verso un "fare matematica" in cui siano coniugati gli aspetti teorici, quelli pratici e le implicazioni culturali.</p> <p>Anche questo modulo prevede un percorso di giochi matematici, pensati per sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, integrando anche gli studenti in difficoltà, e valorizzando le specificità delle allieve.</p> <p><b>Obiettivi</b></p> <p>Proporre un approccio didattico interattivo per indagare gli aspetti più astratti della matematica facendo uso anche di materiali di ogni tipo. La valenza di un approccio di questo tipo è dovuta al fatto che lo studente viene direttamente coinvolto in un'attività pratica che gli permette di comprendere ciò che verbalmente gli riesce più difficile da capire ottenendo tra l'altro numerose gratificazioni; sarà inoltre utile ad esso come incoraggiamento per avvicinarsi al pensiero teorico della matematica.</p> <p><b>Destinatari:</b></p> <p>Il modulo intende coinvolgere 25 alunni delle classi prime e seconde della S.S.di 1°grado e si articola in trenta ore di attività laboratoriali da svolgersi in orario extra-curricolare con un esperto esterno ed un docente tutor interno nel periodo novembre-giugno 2017/18.</p> <p><b>Contenuti</b></p> <p>Saranno proposti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Giochi di geometria .</li> <li>? Giochi di matematica</li> <li>? Giochi matematici sui numeri.</li> <li>? Giochi strategici.</li> </ul> <p>I giochi matematici sono uno strumento didattico straordinario per tutta la classe, ed essere inseriti nel normale curriculum:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- come strumento per 'fare matematica',</li> <li>- come mezzo per stimolare e motivare i ragazzi,</li> <li>- come occasione per conoscere meglio gli allievi e le loro dinamiche cognitive e quindi organizzare in maniera più efficace l'insegnamento.</li> </ul> <p>I giochi classici di strategia (da quelli adatti anche ai bambini come Forza Quattro e Othello, a quelli adatti a ragazzi più grandi come Hex, MasterMind, Backgammon..., ad altri ancora realizzabili anche solo con carta e penna) offrono l'occasione per lavorare sullo sviluppo delle capacità logiche degli studenti.</p> <p><b>Metodologia e modalità di attuazione</b></p> <p>I partecipanti saranno organizzati in gruppi. La modalità "gioco a gruppi" permette di coinvolgere efficacemente allieve e allievi con difficoltà, assegnando opportunamente i ruoli e le funzioni all'interno di ciascun gruppo. Sarà dato ampio spazio al cooperative learning.</p> <p>Nelle diverse sessioni di lavoro verranno affrontati e discussi giochi in cui, in progressione, verrà sviluppata</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la capacità di leggere e analizzare un testo</li> <li>- la capacità di interpretare le informazioni presenti e di recuperare quelle mancanti</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la capacità di elaborare una strategia di risoluzione</li> <li>- la capacità di mettere in campo creatività e inventiva</li> <li>- la capacità di presentare in maniera completa e convincente una soluzione.</li> </ul> <p>Tutte queste capacità sono essenziali in quello che viene denominato problem posing and solving, e sono senza dubbio competenze trasversali indispensabili nel mondo d'oggi, e fondamentali nel lavoro scientifico e tecnico.</p> <p>Alcuni dei giochi proposti saranno presentati in modalità Computer-Based, modalità già utilizzata, peraltro, da buona parte dei circuiti di giochi matematici.</p> <p>Verifica e valutazione: Le prove di verifica verteranno su prove collettive ed individuali mirate all'accertamento delle abilità e delle competenze acquisite.</p> <p>I prodotti realizzati saranno oggetto di valutazione ma anche di autovalutazione da parte dei gruppi.</p> <p>Al termine del percorso si misurerà la ricaduta curriculare confrontando i risultati raggiunti nel percorso con la valutazione conseguita in ambito curricolare.</p> <p>Risultati attesi: Ci si attende, sulla base di analoghe esperienze progettate e realizzate nel passato che la maggior parte degli allievi partecipanti, al termine delle attività, abbiano migliorato o addirittura cambiato radicalmente il proprio atteggiamento nei confronti del lavoro scientifico e della matematica.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEMM84501N
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Matematica interattiva

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 straniera**  
**Titolo: All around the world**

#### Dettagli modulo



Titolo modulo	All around the world
<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto intende rispondere alle esigenze della attuale società che richiede ormai la conoscenza della Lingua Inglese in tutti i settori lavorativi ma anche agli interessi degli studenti che avvertono sempre più la necessità di “parlare inglese” per poter comprendere, interagire ed esprimersi in contesti di vita quotidiana.</p> <p>Inoltre, il progetto trae ispirazione da esperienze pregresse e da best practice dell'I.C."D. Cimarosa - IV Circolo", che opera in continuità didattico-educativa con una sperimentazione sull'apprendimento della lingua Inglese avviata già alla fine degli anni '90 per favorire ed ampliare l'apprendimento della lingua straniera, dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di primo grado.</p> <p><b>Obiettivi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenziare lo studio della lingua straniera, sviluppando maggiormente le competenze comunicative di ascolto, comprensione e produzione scritta e orale, secondo l'età degli alunni e la progressione del percorso come tappa finale di un processo di apprendimento continuo e costante che va dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado.</li> <li>• Offrire la possibilità ai discenti di venire precocemente a contatto con la lingua straniera “viva”, attraverso il contatto con esperti di madrelingua inglese, per sviluppare al meglio l'aspetto fonologico e le abilità ricettive della L2.</li> <li>• Favorire l'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi.</li> <li>• Costruire nel tempo un portfolio linguistico individuale arricchito da certificazioni esterne alla scuola dell'obbligo, che dia un riconoscimento dei livelli di competenza acquisiti secondo gli standard comuni del Framework Europeo, livello A2.</li> </ul> <p><b>Destinatari del corso:</b></p> <p>Il modulo, di durata biennale, è rivolto a 25 alunni delle Classi Prime e successivamente seconde della Scuola Secondaria di 1° grado individuati attraverso test di ingresso e valutazione del percorso scolastico.</p> <p>Sono previste 100 ore di lezione frontale con esperto madrelingua inglese e con un tutor interno da svolgersi nell'arco di una biennalità con incontri di due ore settimanali in orario extracurricolare da ottobre a giugno.</p> <p><b>Contenuti</b></p> <p>I contenuti saranno di varia tipologia ed orientati allo sviluppo di abilità linguistico-comunicative quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprensione orale (comprendere, tramite l'ascolto, semplici messaggi di uso quotidiano);</li> <li>- comprensione e produzione orali (comprendere gli altri e farsi comprendere in facili conversazioni);</li> <li>- comprensione scritta (leggere facili brani scritti);</li> <li>- produzione scritta (scrivere parole, gruppi di parole, brevissimi testi descrittivi e messaggi personali utilizzando modelli dati).</li> </ul> <p><b>Metodologie</b></p> <p>Per stimolare maggiormente l'attenzione degli studenti, le lezioni prevedono l'utilizzo di supporti multimediali (tablet, smartpone, pc e lim). Una significativa parte delle attività sarà svolta attraverso specifiche App.</p> <p>In una fase successiva , inoltre, gli studenti saranno introdotti all'uso del podcast realizzando anche laboratori di scrittura creativa in lingua inglese.</p> <p>Ampio spazio verrà dato all'utilizzo del laboratorio linguistico.</p> <p>Le metodologie didattiche utilizzate saranno: Flipped Classroom - TPR – Learning by doing- English Communicative Method.</p> <p>Il modulo prevede l'utilizzo di App, LIM BOOK, video online per l'ascolto attivo, siti web e cloud che potranno essere utilizzati sia dal docente come :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fonte di materiali autentici</li> <li>- deposito di materiali didattici, utilizzabili da tutti (sharing)</li> <li>- mezzo di comunicazione tra colleghi,</li> <li>- selezione di materiali di supporto per gli studenti,</li> </ul> <p>ma anche dagli alunni come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- biblioteca (strumenti di consultazione, dizionari, stampa)</li> <li>- classe virtuale</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- feedback con l'insegnante (consulenza, suggerimenti)</li> <li>- comunicazione con altri studenti</li> </ul> <p>Verifica e valutazione: Le prove di verifica verteranno su prove collettive ed individuali mirate all'accertamento delle quattro abilità linguistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprensione all'ascolto di documenti audio,</li> <li>- comprensione e produzione di documenti scritti</li> <li>- colloquio orale</li> </ul> <p>Al termine del percorso si misurerà la ricaduta curriculare confrontando i risultati raggiunti nel percorso con la valutazione conseguita in ambito curriculare.</p> <p>Risultati attesi: ? aumento della motivazione allo studio della L. Inglese negli alunni coinvolti nel progetto ? ricaduta scolastica positiva sugli esiti di fine anno scolastico ? conseguimento della Certificazione delle competenze di Livello A2 QCER.</p> <p>Tutta la documentazione, i materiali utilizzati durante il corso e i prodotti finali inoltre, saranno pubblicati in rete e messi a disposizione in un archivio di "best practice" riproducibili dai docenti della scuola e da altri soggetti interessati.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEMM84501N
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	100

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: All around the world

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			7.000,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			3.000,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	6.940,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>16.940,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua straniera**  
**Titolo: Accent français**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Accent français
----------------------	-----------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Obiettivi generali del corso 'Accent français:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenziare lo studio della lingua straniera, sviluppando maggiormente le competenze comunicative di ascolto, comprensione e produzione scritta e orale, secondo l'età degli alunni e la progressione del percorso come tappa finale di un processo di apprendimento continuo e costante che va dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado.</li> <li>• Offrire la possibilità ai discenti di venire precocemente a contatto con la lingua straniera "viva", attraverso il contatto con esperti di madrelingua inglese, per sviluppare al meglio l'aspetto fonologico e le abilità ricettive della L2.</li> <li>• Favorire l'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi.</li> <li>• Costruire nel tempo un portfolio linguistico individuale arricchito da certificazioni esterne alla scuola dell'obbligo, che dia un riconoscimento dei livelli di competenza acquisiti secondo gli standard comuni del Framework Europeo, livello A1/A2.</li> </ul> <p>Destinatari del corso: Il modulo, di durata biennale, è rivolto a 25 alunni delle Classi Prime e successivamente seconde della Scuola Secondaria di 1° grado individuati attraverso test di ingresso e valutazione del percorso scolastico. Sono previste 100 ore di lezione con esperto madrelingua francese e con tutor interno da svolgersi nell'arco di una biennalità con un incontro di due ore settimanali in orario extracurricolare da ottobre a giugno.</p> <p>Contenuti I contenuti saranno di varia tipologia ed orientati allo sviluppo di abilità linguistico-comunicative quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprensione orale (comprendere, tramite l'ascolto, semplici messaggi di uso quotidiano);</li> <li>- comprensione e produzione orali (comprendere gli altri e farsi comprendere in facili conversazioni);</li> <li>- comprensione scritta (leggere facili brani scritti);</li> <li>- produzione scritta (scrivere parole, gruppi di parole, brevissimi testi descrittivi e messaggi personali utilizzando modelli dati).</li> </ul> <p>Metodologie Le attività del Corso saranno presentate in forma ludica e coinvolgente, si partirà dal lessico già acquisito: l'ascolto, la comprensione e la produzione linguistica saranno semplificati tramite flashcards, giochi, canti, roleplay, drammatizzazioni ed attività svolte online, app specifiche, LIM e con l'ausilio e l'utilizzo del laboratorio linguistico, al tutoring e alla peer education.</p> <p>Verifica e valutazione: Le prove di verifica verteranno su prove collettive ed individuali mirate all'accertamento delle quattro abilità linguistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprensione all'ascolto di documenti audio,</li> <li>- comprensione e produzione di documenti scritti</li> <li>- colloquio orale</li> </ul> <p>Al termine del percorso si misurerà la ricaduta curriculare confrontando i risultati raggiunti nel percorso con la valutazione conseguita in ambito curricolare.</p> <p>Risultati attesi: ? aumento della motivazione allo studio della L. francese negli alunni coinvolti nel progetto ? ricaduta scolastica positiva sugli esiti di fine anno scolastico ? conseguimento della Certificazione delle competenze di Livello A1/A2 QCER.</p> <p>Tutta la documentazione, i materiali utilizzati durante il corso e i prodotti finali inoltre, saranno pubblicati in rete e messi a disposizione in un archivio di "best practice" riproducibili dai docenti della scuola e da altri soggetti interessati.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/06/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua straniera</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>CEMM84501N</p>



<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	100

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Accent français

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			7.000,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			3.000,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	6.940,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>16.940,00 €</b>



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Per imparare a conoscersi e a comunicare	€ 19.911,60
Competenze in crescita	€ 44.644,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 64.555,60</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 36301)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 64.555,60
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	3192/B38 del 08/05/2017
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	23/03/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	3175/B38 DEL 06/05/2017
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	29/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	14/05/2017 19:02:28
<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>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>PLAYING WITH ENGLISH ROSSA</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>PLAYING WITH ENGLISH MONTESSORI</u>	€ 4.873,80	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>SUONO, RITMO E GIOCO - Rossa</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>SUONO RITMO E GIOCO - Montessori</u>	€ 4.873,80	
	<b>Totale Progetto "Per imparare a conoscersi e a comunicare"</b>	<b>€ 19.911,60</b>	<b>€ 20.000,00</b>
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Giocare con la matematica</u>	€ 5.082,00	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.A.C. 'D.CIMAROSA' AVERSA  
(CEIC84500L)

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica interattiva</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>All around the world</u>	€ 16.940,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Accent français</u>	€ 16.940,00	
	<b>Totale Progetto "Competenze in crescita"</b>	<b>€ 44.644,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 64.555,60</b>	