



## Candidatura N. 36324 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. ORVIETO - MONTECCHIO
<b>Codice meccanografico</b>	TRIC82200B
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA DEI TIGLI, 2
<b>Provincia</b>	TR
<b>Comune</b>	Orvieto
<b>CAP</b>	05018
<b>Telefono</b>	0763302485
<b>E-mail</b>	TRIC82200B@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.orvietomontecchio.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1072
<b>Plessi</b>	TRAA822018 - ORVIETO SCALO (I.C.ORV.-MONT) TRAA822029 - CICONIA (I.C.ORVIETO-MONT.) TRAA82203A - PORANO (I.C.ORVIETO-MONTECCHIO) TRAA82204B - MONTECCHIO (I.C.ORVIETO-MONT) TREE82201D - ORVIETO SCALO (I.C.ORV.-MONT) TREE82202E - CICONIA (I.C. ORVIETO-MONT) TREE82203G - PORANO (I.C.ORVIETO-MONTECCHIO) TREE82204L - MONTECCHIO (I.C. ORVIETO-MONT) TRMM82201C - MONTECCHIO "M.BUONARROTI" TRMM82202D - ORVIETO "IPPOLITO SCALZA"



## 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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo 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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 36324 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	MI SCOPRO GIOCANDO	€ 5.682,00
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	ESPERIENZE D'AUTORE	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 11.364,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	IN POCHE PAROLE	€ 12.964,00
Lingua madre	GIORNALE SCOLASTICO ON LINE	€ 5.682,00
Matematica	RAGIOCANDO: IL GIOCO DI RUOLO	€ 5.682,00
Matematica	Se il problema risolverai .... il tesoro troverai	€ 12.964,00
Lingua straniera	The Town where I live	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 42.974,00</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: Crescere con arte

<b>Descrizione progetto</b>	Creare un contesto formativo ed esperienziale in cui il bambino, attraverso attività ludiche individuali e di gruppo e soprattutto trasversali, possa "scoprirsì e ritrovarsi" stabilizzando la consapevolezza di sé, acquisendo fiducia nelle proprie capacità e nelle proprie potenzialità per affrontare con consapevolezza e determinazione le esperienze formative.

##### 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.C. ORVIETO - MONTECCHIO  
(TRIC82200B)

## Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo Orvieto Montecchio è bacino di utenza del comune di Porano, del comune di Montecchio, dei quartieri di Ciconia e Orvieto Scalo e di diverse frazioni minori, alcune difficilmente raggiungibili del comune di Orvieto. L'economia del territorio punta principalmente sul turismo e sulla produzione agricola di vino di alta qualità e di olio autoctono. L'attività artigianale, prevalentemente dedicata alla lavorazione della ceramica a vocazione turistica, al merletto e alla lavorazione del ferro battuto e del legno è costituita da realtà imprenditoriali a conduzione familiare. Si registrano anche altre attività lavorative, quali l'edilizia e le attività commerciali. Purtroppo la recessione economico-finanziaria a livello internazionale non ha risparmiato il nostro territorio. A questa situazione si sono aggiunte la chiusura del Tribunale e di altri importanti Uffici pubblici che hanno determinato un ulteriore impoverimento del territorio e il terremoto che recentemente ha colpito in modo ripetuto il Centro Italia mettendo in seria difficoltà anche il settore del turismo. La scuola in quanto 'comunità educante' del territorio lavora per costruire spazi collaborativi, dinamici e per



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



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

Scuola I.C. ORVIETO - MONTECCHIO  
(TRIC82200B)

## Obiettivi del progetto

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

La scuola ha il compito di sostenere i bambini nel processo di maturazione e crescita della propria identità, nella conquista dell'autonomia, nella capacità di stabilire relazioni positive con gli adulti e i pari. La declinazione dei moduli scelti crea la possibilità di generare benessere, serenità ed un'ulteriore sostegno alla loro crescita equilibrata. La pratica psicomotoria e il sostegno allo sviluppo dell'intelligenza creativa e delle intelligenze multiple in generale, in coerenza con le finalità dell'avviso pubblico del Pon "Per la scuola, competenze e ambienti di apprendimento 2014/2020", persegue alcuni obiettivi fondamentali:

- rafforzare i processi di comunicazione
- colmare i ritardi nello sviluppo delle abilità personali di base
- favorire i processi di creatività e creazione e di apertura al pensiero creativo
- sostenere concretamente, con azioni mirate, le politiche di inclusione ed integrazione proprie dell'Istituto Scolastico anche riducendo il tempo di isolamento che spesso accompagna i soggetti in situazione di svantaggio
- rafforzare le reti sociali che si sono strutturate per il sostegno ad una migliore qualità della vita dove la scuola gioca il ruolo di collante e precursore insieme
- promuovere il riconoscimento dei diritti fondamentali e della legalità

### **Caratteristiche dei destinatari**

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

Il progetto è rivolto a tutti quei bambini di quattro e cinque anni e agli alunni della sezione primavera che in seguito alla valutazione quadrimestrale delle competenze, alle valutazioni bimestrali, alle osservazioni sistematiche condotte su tutti gli assi dello sviluppo presentano difficoltà negli ambiti della comunicazione, della relazione, dello sviluppo motorio. Le osservazioni sono condivise con le famiglie attraverso una relazione costante e nei momenti organizzati: colloqui individuali, udienze generali.

Appare sempre più evidente che i bambini di oggi hanno difficoltà ad incanalare positivamente le loro energie, per tale ragione la scuola intende proporre ulteriori momenti formativi che rafforzano, dove necessario, il lavoro già fatto per la costruzione e la corretta evoluzione della immagine di sé. La pratica psicomotoria e l'attività espressiva e creativa sono setting ideali per sperimentare il rapporto con gli altri e apprendere le regole e le modalità del sociale.

Già nell'elaborazione del PTOF è stata fatta un'attenta analisi del contesto di riferimento (anagrafica, composizione dei nuclei familiari, flussi migratori, economia dei comuni dell'Istituto e del territorio vasto, offerte socioculturali del territorio).

### **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 corretto svolgimento del progetto è fondamentale il supporto del personale ATA dell'Istituto. Affinché il carico di responsabilità non pesi esclusivamente su un ridotto numero di collaboratori scolastici, verrà redatto un programma di rotazione dei turni con l'obiettivo di coinvolgere tutto il personale dell'Istituto. Per non appesantire troppo il carico di lavoro degli alunni, considerando anche i lunghi spostamenti che devono affrontare alcuni di essi, il progetto avrà luogo per la scuola dell'Infanzia nei periodi di sospensione delle attività didattiche, preferibilmente nel periodo estivo subito dopo il termine delle attività didattiche e prima dell'inizio delle stesse. Per permettere a tutti gli alunni dei diversi plessi di partecipare, potrà essere disposto, se necessario, un servizio navetta del comune.

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

Il Comune di Orvieto metterà a disposizione un servizio navetta per permettere alle famiglie collocate in territori vicini, di far partecipare i propri figli al progetto educativo in atto.

La società sportiva UISP sarà punto di riferimento per le attività motorie che riguarderanno principalmente la scuola dell'infanzia e che richiedono spazi aperti e attrezzature idonee.

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Insegnanti Viterbesi Educazione Fisica A.S.D. Ives, con l'intervento di esperti delle attività motorie e sportive.

L'Associazione culturale Arcadia delle 18 Lune, con esperti di educazione elementare alla musica e alla danza.

L'associazione UNLA, con la partecipazione del centro anziani della zona, per la promozione della lettura.

L'associazione ANCeSCAO che presenta attività ludiche che richiamano mestieri e giochi del passato.

L'IISACP di Orvieto, con cui è già attiva una rete di scopo, e che prevede l'intervento dei ragazzi del Liceo delle Scienze umane all'interno dei gruppi classe.



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.C. ORVIETO - MONTECCHIO  
(TRIC82200B)

## 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.*

Per realizzare il progetto e al fine di rendere gli interventi efficaci in un'ottica inclusiva, verranno adottate metodologie didattiche che avranno l'obiettivo di sviluppare processi di apprendimento individuali e più autonomi, che possano garantire un'offerta formativa personalizzabile e che possano promuovere e/o consolidare l'interesse e la motivazione degli studenti. Verranno, pertanto, privilegiate attività che coinvolgono attivamente gli studenti nel processo di apprendimento, quali: attività ludiche, attività laboratoriali, mastery learning, role playing, l'apprendimento cooperativo, attività di rinforzo. Obiettivo fondamentale del progetto è *Crescere con arte*. Pertanto, le attività extracurricolari avranno l'obiettivo di avvicinare ogni studente a nuove forme di apprendimento, stimolando il desiderio di conoscere e di apprendere.



### 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 nostro Piano Triennale dell'Offerta Formativa si configura come un progetto mirato alla conquista di livelli superiori della percezione di sé e di capacità adeguate per gestire situazioni cognitive, emotive e relazionali richieste dall'ambiente di vita, per progredire verso l'acquisizione piena delle conoscenze, abilità e competenze del sapere, saper essere, saper fare.

Per poter raggiungere queste finalità sono stati organizzati ambienti di vita, di relazione e di apprendimento di qualità; è stata creata una forte connessione con le famiglie, la comunità e il territorio; sono stati definiti chiari obiettivi generali del processo formativo. La nostra offerta è declinata in Progetti, alcuni specifici altri più generali come ad esempio il progetto *IMPARO GIOCANDO* pensato per favorire la crescita emotiva e cognitiva attraverso il movimento, promuovere l'acquisizione di life skills utili a contrastare disturbi e comportamenti devianti. Molti sono i progetti che si avvalgono di collaborazioni con il territorio.

L'istituto ha ottenuto un finanziamento per lo sviluppo una rete cablata che faccia da supporto ad una valida rete Wi-Fi con tutti i criteri di protezione e configurazione richiesti in ambito scolastico.



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.C. ORVIETO - MONTECCHIO  
(TRIC82200B)

## 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.*

Per realizzare il progetto e al fine di rendere gli interventi efficaci in un'ottica inclusiva, verranno adottate metodologie didattiche che avranno l'obiettivo di sviluppare processi di apprendimento individuali e più autonomi, che possano garantire un'offerta formativa personalizzabile e che possano promuovere e/o consolidare l'interesse e la motivazione degli studenti. Verranno, pertanto, privilegiate attività che coinvolgono attivamente gli studenti nel processo di apprendimento, quali: attività ludiche, attività laboratoriali, mastery learning, role playing, lo studio di caso, l'apprendimento cooperativo, attività di rinforzo. Obiettivo fondamentale del progetto è *Crescere con arte*. Pertanto, le attività extracurricolari avranno l'obiettivo di avvicinare ogni studente a nuove forme di apprendimento, stimolando il desiderio di conoscere e di apprendere.

## 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 verifica delle abilità e delle competenze raggiunte dai bambini sarà affidata ad un'attenta osservazione sistematica:

- 1) dei comportamenti dei bambini durante le attività di esplorazione, produzione, relazione e comunicazione (siano esse condotte in piccolo gruppo di livello omogeneo che in gruppo allargato generalmente eterogeneo)
- 2) dei prodotti realizzati dai bambini spontaneamente o su richiesta

La registrazione delle competenze personali maturate sarà registrata su schede di valutazione appositamente predisposte in considerazione degli obiettivi formativi propri delle esperienze proposte. Per la valutazione si terrà conto dei seguenti fattori:

- autonomia
- disponibilità ad apprendere e ad interagire
- competenze maturate

Per quanto riguarda la ricaduta sulla comunità scolastica sarà la valutazione di sistema che metterà in evidenza le maggiori competenze acquisite e la compensazione dei dislivelli precedentemente osservati.

Il punto di vista dei partecipanti sullo svolgimento e gli esiti sarà monitorato con questionari di gradimento opportunamente strutturati indirizzati ad alunni, operatori e famiglie.



### **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).*

La candidatura del progetto è stata preliminarmente condivisa oltre che con il contesto territoriale ( Comune, Associazioni del territorio, altro Istituto scolastico in rete...) con la componente docente, in occasione del Collegio, che ha condiviso la necessità di implementare la progettazione già in essere, inserita nel PTOF ma non sempre sufficiente a far fronte alle reali difficoltà degli alunni. Successivamente il progetto verrà condiviso anche con i genitori, in occasione degli organi collegiali d'Istituto ( Consiglio d'Istituto, Intersezioni, Interclassi e Consigli di classe), con la pubblicazione dello stesso sul sito della scuola e con l'affissione di targhe nei locali dell'Istituto. La realizzazione del progetto, quindi le attività didattico – educative e i manufatti verranno, inoltre, resi noti al contesto territoriale mediante esposizioni dei lavori nei locali della scuola con relativa presentazione da parte degli studenti, ma anche sul sito dell'Istituto, sui giornali e media locali . La proposta progettuale sarà opportunamente documentata , grazie a registri, report, foto e video e anche monitorata al fine di verificare la validità della stessa e la sua replicabilità.

### **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.*

In questa prima fase gli alunni non partecipano direttamente alla stesura del progetto, si può dire però che in qualche modo orientano le scelte dei moduli e degli interventi educativi e formativi poiché pensati per colmare situazioni di svantaggio cognitivo e culturale che potrebbero determinare la loro marginalizzazione sia rispetto al contesto sociale che scolastico. Nella realizzazione dei moduli invece saranno loro a stabilire, attraverso le strategie metodologiche scelte che li vede come protagonisti assoluti del fare, la scelta dei tempi e la selezione degli input da sviluppare.

I genitori sono invece stati coinvolti nella sia nella fase di elaborazione del progetto attraverso consulenze rispetto alle competenze professionali possedute sia per le dichiarazioni di interesse prodotte da alcuni di essi.

Durante la realizzazione dei moduli saranno tutti chiamati a partecipare alle esperienze aperte e ai momenti di socializzazione e pubblicizzazione delle attività fatte cosicché sarà possibile valutare anche la ricaduta a breve termine del progetto stesso.

Saranno inoltre coinvolti attraverso questionari di gradimento opportunamente predisposti.



## 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
Arti espressive	PAGINA 15	<a href="http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ARTI-ESPRESSIVE-infanzia.pdf">http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ARTI-ESPRESSIVE-infanzia.pdf</a>
Imparo giocando	PAGINA 15	<a href="http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/IMPARO-GIOCANDO-infanzia.pdf">http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/IMPARO-GIOCANDO-infanzia.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	All egato
Il Comune di Orvieto mette a disposizione lo scuolabus	1	Comune di Orvieto	Dichiarazione di intenti	2146	18/04/2017	Sì
consulenza sportiva	1	A.S-D.POLISPORTIVA U.S. ACLI	Dichiarazione di intenti	2248	22/04/2017	Sì
consulenza artistica	1	Arcadia delle 18 lune	Dichiarazione di intenti	2189	29/04/2017	Sì
consulenza artistica	1	ASSOCIAZIONE CULTURALE AITIA	Dichiarazione di intenti	2351	29/04/2017	Sì
Consulenza Attività musicale	1	Associazione centro musicale Bolsena	Dichiarazione di intenti	2613	12/05/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Elaborazione proposte progettuali degli interventi formativi.	TRIS00200A ORVIETO I.I.S. ART. CLASS. E PROF.LE	2521	09/05/2017	Sì

### Collaborazioni con istituzioni scolastiche non presenti nella Banca Dati MIUR

Numero istituti	Istituzioni scolastiche
1	I.I.S.A.C. E PROFESSIONALE

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere



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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
MI SCOPRO GIOCANDO	€ 5.682,00
ESPERIENZE D'AUTORE	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 11.364,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)**

**Titolo: MI SCOPRO GIOCANDO**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	MI SCOPRO GIOCANDO
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>PRESENTAZIONE</b> Il progetto, grazie alla forte connessione con le famiglie e il territorio e alla sua formula full immersion è pensato per consentire anche ai bambini che presentano incertezze o disfunzioni di arrivare consapevoli e competenti ad affrontare in modo adeguato il percorso formativo proposto. Attraverso il gioco permette ai bambini di conoscere il corpo, affinare gli schemi posturali, comunicare e relazionarsi positivamente con gli altri, contrastare i fenomeni di sedentarietà ed obesità frequenti anche in questa fascia di età. Il laboratorio teatrale e di movimento inteso come un micro-universo multidisciplinare consente ai bambini di sperimentare una ricca varietà di linguaggi formativi, di confrontarsi e sperimentare la propria creatività corporea attraverso il gioco, la musica e il teatro</p> <p><b>FINALITÀ</b> Creare un contesto formativo ed esperienziale in cui il bambino, attraverso attività ludiche individuali e di gruppo e soprattutto trasversali, possa "scoprirsi e ritrovarsi" stabilizzando la consapevolezza di sé, acquisendo fiducia nelle proprie capacità e nelle proprie potenzialità per affrontare con consapevolezza e determinazione le esperienze formative</p> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI</b> Prendere coscienza di sé attraverso la conoscenza del proprio corpo e del proprio sentire Consolidare e promuovere nuove competenze di base attraverso movimenti naturali, giochi di movimento e percorsi ginnici Affinare il coordinamento oculo-manuale e di organizzazione spazio-temporale Muoversi spontaneamente e/o da soli e in gruppo rispettando le regole del gioco e della convivenza civile Sperimentare esperienze tattili e sensoriali attraverso la manipolazione anche di prodotti reperiti nell'orto scolastico Sviluppare il senso della musicalità</p> <p><b>OBIETTIVI TRASVERSALI</b></p>



	<p>Rafforzare l'autostima e il senso di fiducia in se stessi e verso gli altri Favorire la funzione di relazione Creare modelli di relazioni sociali esportabili all'esterno del gruppo Rafforzare lo spirito di gruppo, la capacità di cooperare in un progetto condiviso Esprimere con una pluralità di linguaggi le esperienze motorie ed emotive vissute Lasciare e ritrovarsi nelle tracce grafiche e creative prodotte</p> <p>DESTINATARI bambini di quattro e cinque anni</p> <p>AZIONI SPECIFICHE: 1. laboratorio della psicomotricità 2. laboratorio della creatività (movimento danza corporeità, teatro-drammatizzazione)</p> <p>RISULTATO FINALE - saggio delle abilità motorie ed espressive acquisite - realizzazione di un piccolo e-book dell'esperienza vissuta - mostra delle produzioni grafiche</p> <p>TEMPI DI ATTUAZIONE: mese di luglio</p> <p>MODALITÀ DI INTEGRAZIONE CON L'ATTIVITÀ SCOLASTICA DESCRITTA NEL PTOF 1. piano di miglioramento <a href="http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/PTOF-2016-2019.docx.pdf">http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/PTOF-2016-2019.docx.pdf</a> 2. protocollo di inclusione <a href="http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/protocollo-accoglienza-disabili.pdf">http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/protocollo-accoglienza-disabili.pdf</a> 3. piano di formazione delle insegnanti verte della ricerca di strategie innovative per il miglioramento delle performance dell'istituto</p> <p>CARATTERE INNOVATIVO DEL PROGETTO • l'offerta in orario extrascolastico e in un periodo dell'anno dove solitamente la scuola resta chiusa. • progettazione con figure esterne finalizzata ad una implementazione dell'offerta formativa • la ripetitività dell'esperienza con la possibilità di coinvolgere un numero alto di alunni</p> <p>RISULTATI ATTESI • Aumento dell'autonomia, autostima, autocontrollo • Maggiore consapevolezza delle proprie capacità e potenzialità • Coinvolgimento attivo e partecipativo nelle attività di gruppo • Potenziamento delle competenze motorie dei bambini</p>
<b>Data inizio prevista</b>	03/07/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TRAA822029
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: MI SCOPRO GIOCANDO

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: Espressione creativa (pittura e manipolazione)**

**Titolo: ESPERIENZE D'AUTORE**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	ESPERIENZE D'AUTORE
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>PRESENTAZIONE</b> Condividendo quanto afferma lo psicologo ed epistemologo A. Munari :“un bambino creativo è un bambino felice” si intende proporre una esperienza laboratoriale per i bambini della scuola dell'Infanzia dove sperimentare l'arte visiva e la musica ascoltata, interpretata e prodotta. I bambini saranno stimolati attraverso esperienze nuove e coinvolgenti a rappresentare i propri sentimenti, le emozioni, gli avvenimenti, le situazioni, i desideri. L'approccio ludico sarà l'elemento guida delle esperienze che vissute sia all'interno dei laboratori sia negli ambienti selezionati saranno l'occasione per ampliare il campo della conoscenza. Sarà un percorso di ricerca in cui la pittura, l'assemblaggio, il colore declinato in tutte le sue caratteristiche non porteranno solo alla rappresentazione della forma leggibile dall'adulto ma piuttosto a qualcosa di personale che uscirà dalle raffigurazioni stereotipate. Un percorso nel quale il suono, la musica , la melodia sosterranno e stimoleranno la creatività. I bambini saranno aiutati a rappresentare l'esplicito e l'implicito, il visivo e il percepito, lo statico e il mutevole, il realistico e il mutevole come suggerisce E. Catarsi, pedagogo presso l'Università di Firenze.</p> <p>Non sarà un percorso d'arte ma un percorso dentro e attorno all'arte.</p> <p><b>FINALITÀ</b> Stimolare nei bambini la consapevolezza che ciascuno ha diritto e possibilità di esprimere, in maniera personale, originale ed autonoma, le proprie sensazioni anche attraverso altri linguaggi oltre la parola favorendo così la libertà di espressione</p> <p>Avvicinare i bambini al mondo dell'arte, scoprire i suoi linguaggi e stimolarli ad avere un atteggiamento creativo rispetto ai suoni, i materiali e all'uso del colore superando gli schemi stereotipati</p> <p>Dare l'opportunità ai bambini di liberare il pensiero, di sviluppare conoscenze multiple che interagiscono dando loro fiducia e sicurezza nelle proprie capacità e potenzialità</p>



espressive, creative e manuali per costruire la propria identità, per la conquista dell'autonomia e del pensiero positivo che valorizza la loro appartenenza al mondo che li circonda

Favorire l'avvicinamento all'arte, alla comprensione delle caratteristiche estetiche di un'opera e dei processi che portano alla sua realizzazione

#### OBIETTIVI SPECIFICI

Saper manipolare, pasticciare, sentire, toccare, gustare, odorare, trasformare con creatività i diversi materiali

Saper osservare ed affinare le capacità percettive ed espressive

Sviluppare la sensibilità uditiva e il senso ritmico

Sviluppare la sensibilità musicale: (senso del ritmo, riconoscimento di suoni, ascolto e classificazione dei ritmi musicali, ascolto strumento musicale armonico e melodico, senso della melodia e armonia)

Sperimentare la pratica di riproduzione ritmica con il corpo, con oggetti e con strumenti musicali

Ascoltare musica focalizzando poi l'attenzione sull'emozione percepita

Usare il colore come mezzo espressivo e comunicativo

Realizzare "prodotti rappresentativi con materiali diversi" delle esperienze e delle emozioni provate

Promuovere una prima esperienza di educazione estetica

Leggere ed interpretare opere d'arte

Fissare attraverso video e fotografie immagini e sensazioni

#### OBIETTIVI TRASVERSALI

Rafforzare l'autostima e il senso di fiducia in se stessi e verso gli altri

Favorire la funzione di relazione

Rafforzare lo spirito di gruppo e la capacità di cooperare per la realizzazione di opere collettive

Sviluppo delle capacità psicomotorie

Lasciare e ritrovarsi nelle tracce grafiche, sonore e creative prodotte

#### DESTINATARI

bambini di quattro e cinque anni

#### TEMPI DI ATTUAZIONE

mesi di luglio e settembre

#### CONTRIBUTO ALLA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO FORNITO DA SOGGETTI PRIVATI O ENTI DEL TERRITORIO

Comuni di Orvieto, Porano e Montecchio

Artisti e curatori dei luoghi d'arte

#### RISULTATI ATTESI

- Aumento dell'autonomia, autostima, autocontrollo
- Maggiore consapevolezza delle proprie capacità e potenzialità
- Coinvolgimento attivo e partecipativo nelle attività di gruppo
- Bambini più curiosi e disponibili a sperimentare e sperimentarsi

#### AZIONI SPECIFICHE:

Laboratori creativi di pittura per scoprire, sperimentare, creare in libertà

Laboratorio di ascolto di musica e tracce sonore

Giochi musicali di gruppo finalizzati alla promozione dello spirito cooperativo

Composizioni artistiche con materiali naturali e riciclati

Esperienze gioco con sabbia e colla

Condivisione dei materiali prodotti con bambini di altre scuole attraverso la tecnologia digitale



	<p>Il laboratorio si destruttura in un gioco di fuori e dentro (da sé e dal contesto), di scoperta e creazione, di sentito ed agito attraverso: Attività in biblioteca (Biblioteca comunale L. Fumi) Visita ad un laboratorio musicale Visite alle Botteghe d'arte del territorio Visita ad ambienti naturali particolarmente suggestivi (lago, fiume, parchi, contesti urbani di particolare pregio artistico) Visita e laboratorio creativo al Museo d'arte per bambini Santa Maria della Scala di Siena</p> <p>MODALITÀ DI INTEGRAZIONE CON L'ATTIVITÀ SCOLASTICA DESCRITTA NEL PTOF</p> <p>1. piano di miglioramento <a href="http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/PTOF-2016-2019.docx.pdf">http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/PTOF-2016-2019.docx.pdf</a></p> <p>2. protocollo di inclusione <a href="http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/protocollo-accoglienza-disabili.pdf">http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/protocollo-accoglienza-disabili.pdf</a></p> <p>3. piano di formazione delle insegnanti verte della ricerca di strategie innovative per il miglioramento delle performance dell'istituto</p> <p>CARATTERE INNOVATIVO DEL PROGETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'offerta in orario extrascolastico e in un periodo dell'anno dove solitamente la scuola resta chiusa.</li> <li>• progettazione con figure esterne finalizzata ad una implementazione dell'offerta formativa</li> <li>• la ripetitività dell'esperienza con la possibilità di coinvolgere un numero alto di alunni</li> <li>• interazione tra l'espressione artistica, il linguaggio musicale e la tecnologia digitale</li> <li>• coinvolgimento dei genitori in lezioni aperte per favorire la socializzazione, l'inclusione e l'aggregazione su interessi e passioni condivise anche tra gli adulti</li> </ul> <p>RISULTATO FINALE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizzazione di un piccolo e-book dell'esperienza vissuta</li> <li>- mostra delle produzioni grafiche</li> <li>- festa finale con i bambini e le famiglie per presentare le esperienze prodotte</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	03/07/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TRAA822029
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: ESPERIENZE D'AUTORE

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 €



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.C. ORVIETO - MONTECCHIO  
(TRIC82200B)

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>

## 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: Imparare divertendosi

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto si propone di lavorare sulle competenze basilari dell'alunno. Verranno pertanto organizzati corsi per il consolidamento della lingua italiana, straniera, e per matematica ( scuola primaria e scuola secondaria di primo grado); per la scuola dell'infanzia si promuoveranno attività ludico – espressive dirette a consolidare e promuovere competenze di base relative alle motricità fine e grosso motoria e al pensiero creativo.</p> <p>L'obiettivo è quello di consentire agli alunni il consolidamento di quelle competenze necessarie per affrontare adeguatamente il percorso di studi e garantire ad ognuno di loro il successo formativo e il conseguente inserimento attivo nel contesto di vita sociale e lavorativa.</p> <p>Caratteristica del progetto è quella di agire per prevenire la dispersione scolastica, agendo sulle opportunità, sulla motivazione, sull'autostima di ogni studente.</p>
-----------------------------	---

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

L'ambiente cittadino che caratterizza Orvieto e i paesi circostanti fa emergere un tessuto sociale reticolare, con una varietà di soggetti che si confrontano e interagiscono tra loro e che, a vario titolo, supportano l'azione educativo – formativa che la scuola mette in atto.

I dieci plessi dell'Istituto comprensivo Orvieto – Montecchio, dislocati tra il centro cittadino e la periferia, distanti anche fino a 30 Km, presentano diversità sotto diversi punti di vista: principalmente le scuole più vicine al centro offrono maggiori opportunità, grazie ai servizi offerti concentrati proprio nel centro cittadino. Tuttavia sono anche realtà particolarmente complesse, con gruppi classe elevati nel numero ed in cui si evidenziano una molteplicità di situazioni problematiche, quali alunni disabili e alunni Bes. In queste realtà la maggioranza degli studenti combatte contro l'insuccesso scolastico e contro il conseguente abbandono di un percorso di studi. A queste scuole accedono anche gli studenti di paesi limitrofi, distanti anche 20 km, i quali devono affrontare ogni giorno lunghi tragitti per venire a scuola.

Di contro, i contesti scolastici molto distanti dal centro città, presenti in località con un numero ridotto di abitanti, godono di una stretta vicinanza con il contesto sociale e istituzionale ma risentono di una scarsità di stimoli ed opportunità.

## Obiettivi del progetto

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

Il progetto si propone di lavorare sulle competenze basilari dell'alunno. Verranno pertanto organizzati corsi per il consolidamento della lingua italiana, straniera, e per matematica ( scuola primaria e scuola secondaria di primo grado); per la scuola dell'infanzia si promuoveranno attività ludico – espressive dirette a consolidare e promuovere competenze di base relative alle motricità fine e grosso motoria e al pensiero creativo.

L'obiettivo è quello di consentire agli alunni il consolidamento di quelle competenze necessarie per affrontare adeguatamente il percorso di studi e garantire ad ognuno di loro il successo formativo e il conseguente inserimento attivo nel contesto di vita sociale e lavorativa.

Caratteristica del progetto è quella di agire per prevenire la dispersione scolastica, agendo sulle opportunità, sulla motivazione, sull'autostima di ogni studente.

## Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto è rivolto a tutti gli alunni delle scuole primarie e Secondarie di primo grado dell'Istituto Comprensivo Orvieto – Montecchio.

Maggiore rilevanza verrà data agli studenti che necessitano di un consolidamento delle competenze di base. Gli stessi verranno individuati sulla base della valutazione periodica e/o finale, che terrà conto delle risultanze delle rilevazioni oggettive e standardizzate e del percorso individuale di studio.

In ogni modulo si terrà conto dell'individualità degli alunni considerandoli come persone consapevoli delle proprie capacità e dando ad ognuno nuovi stimoli affinché possano raggiungere competenze didattico – disciplinari in completa autonomia.

Nella scuola primaria e nella scuola secondaria di primo grado sono presenti numerosi alunni con Bisogni Educativi Speciali, inseriti in gruppi classi numerosi, con difficoltà nell'attenzione e nella concentrazione, che presentano problematicità nel seguire lezioni frontali. Gli stessi necessitano di lavorare in piccoli gruppi, di partecipare a lezioni destrutturate e maggiormente motivanti.

### **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 corretto svolgimento del progetto è fondamentale il supporto del personale ATA dell'Istituto. Affinché il carico di responsabilità non pesi esclusivamente su un ridotto numero di collaboratori scolastici, verrà redatto un programma di rotazione dei turni con l'obiettivo di coinvolgere tutto il personale dell'Istituto. Per non appesantire troppo il carico di lavoro degli alunni, considerando anche i lunghi spostamenti che devono affrontare alcuni di essi, il progetto avrà luogo per la scuola Primaria, al di fuori dell'orario scolastico nel mese di settembre - ottobre e subito dopo il termine delle attività didattiche, nel mese di giugno; mentre per la scuola secondaria di primo grado il progetto sarà attuato all'inizio dell'anno scolastico in orario pomeridiano. Per permettere a tutti gli alunni dei diversi plessi di partecipare, potrà essere disposto, se necessario, un servizio navetta del comune.

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

Il Comune di Orvieto metterà a disposizione un servizio navetta per permettere alle famiglie collocate nei territori vicini, di far partecipare i propri figli al progetto educativo in atto.

La società sportiva UISP sarà punto di riferimento per le attività motorie che riguarderanno principalmente la scuola dell'infanzia e che richiedono spazi aperti e attrezzature idonee.

L'università del Kansas e Arizona, con cui è già attivo una convenzione, e che prevede l'intervento di studenti americani, di madrelingua inglese, all'interno dei gruppi classe.

L'associazione UNLA, con la partecipazione del centro anziani della zona, per la promozione della lettura.

L'associazione ANCeSCAO che presenta attività ludiche che richiamano mestieri e giochi del passato.

L'IISACP di Orvieto, con cui è già attiva una rete di scopo, e che prevede l'intervento dei ragazzi del Liceo delle Scienze umane all'interno dei gruppi classe.



### 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.*

Per realizzare il progetto e al fine di rendere gli interventi efficaci, verranno adottate metodologie didattiche che avranno l'obiettivo di sviluppare processi di apprendimento diversi e più autonomi,

che possano garantire un'offerta formativa personalizzabile, che possano promuovere e/o consolidare l'interesse e la motivazione degli studenti. Verranno, pertanto, privilegiate attività che coinvolgono attivamente gli studenti nel processo di apprendimento, quali: attività ludiche, attività laboratoriali, attività di ricerca – azione, mastery learning, role playing, lo studio di caso, l'apprendimento cooperativo, attività di rinforzo, flipped classroom. Obiettivo fondamentale del progetto è *l'imparare divertendosi*. Pertanto, le attività extracurricolari avranno l'obiettivo di avvicinare ogni studente a nuove forme di apprendimento, stimolando il desiderio di conoscere e di apprendere.

### 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.*

In un contesto sociale in rapida evoluzione, la scuola è chiamata ad affermare il suo ruolo centrale nella società della conoscenza e ad innalzare i livelli di istruzione e le competenze degli studenti, rispettandone i tempi e gli stili di apprendimento, per contrastare le disuguaglianze socio – culturali e territoriali, per prevenire e recuperare l'abbandono e la dispersione scolastica. A tal fine il nostro Istituto organizza un servizio che prioritariamente costruisca:

- Competenze matematiche;
- Competenze linguistiche;
- Competenze linguistiche in L2;
- Lo sviluppo di un curriculum attento alle diversità e alla promozione di percorsi formativi inclusivi.

Il tutto attinente al PTOF.

## AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA:

### - AREA 1: Costruzione del sé

Progetto di recupero e consolidamento e progetto di attività motorie e sportive.

### - AREA 2: Relazione con gli altri

Progetto di accoglienza, prog. integrazione alunni stranieri, prog. potenziamento della lingua inglese., prog. educazione alla lettura.

### - AREA 3: Rapporto con la realtà sociale e naturale

Progetto "La scuola fa la differenza", prog. Cittadinanza attiva



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.C. ORVIETO - MONTECCHIO  
(TRIC82200B)

## 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.*

In seno alla realizzazione del progetto si prevede di attuare strategie di apprendimento cooperativo dove la costituzione di piccoli gruppi eterogenei con alunni in disagio socio-culturale permetta a questi ultimi di sperimentare le abilità sociali dello stare insieme e di saper gestire i conflitti che possano generarsi. Verranno predisposte attività come l'interdipendenza dei ruoli auspicata dal learning together, il feedback e la generalizzazione affinché possano comprendere, attraverso l'interazione positiva con i compagni che la cooperazione permette il raggiungimento dello scopo comune.

Per quanto riguarda gli alunni con difficoltà negli apprendimenti si prevede di realizzare compiti di realtà da riproporre poi ai compagni dell'istituto che permettano di acquisire e/o consolidare le strumentalità di base attraverso attività ludiche quali: realizzazione di una caccia al tesoro con quesiti logico matematici; di un giornalino che preveda articoli anche in lingua inglese e giochi linguistici; la realizzazione di giochi matematici.

Per quanto riguarda la scuola secondaria gli alunni saranno coinvolti in attività di ricerca - azione per la realizzazione di articoli da pubblicare su un giornale on line ma anche per la realizzazione di una guida turistica bilingue (italiano - inglese).

### **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 "Imparare divertendosi" prevede l'utilizzo di rubriche valutative attraverso le quali è possibile stimare come l'alunno possa riconoscere la propria / le proprie:*

1. specificità e potenzialità
2. autonomia personale
3. cooperazione e collaborazione
4. autonomia gestionale ed operativa

Per rilevare il punto di vista dei partecipanti alle attività verranno predisposti momenti di feed-back, in itinere, per individuare eventuali soluzioni concrete al fine di adeguare il percorso formativo. Saranno somministrati questionari finali di gradimento dove emergano i punti di forza e di debolezza del progetto. Verranno richiesti resoconti finali che riferiscano il rilievo che le attività hanno avuto.

Per quanto riguarda il contributo che il progetto "Imparare divertendosi" apporta alla maturazione delle competenze si prevede di osservare in forma diretta:

1. aumento dell'autonomia, autostima, autocontrollo;
2. miglioramento delle competenze linguistiche – comunicative e logico matematiche;
3. saper lavorare in gruppo per il raggiungimento di uno scopo comune;
4. miglioramento delle capacità progettuali;
5. risoluzione di compiti di realtà.



### **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 candidatura del progetto è stata preliminarmente condivisa oltre che con il contesto territoriale (Comune, Associazioni del territorio, altro Istituto scolastico in rete...) con la componente docente, in occasione del Collegio, che ha condiviso la necessità di implementare la progettazione già in essere, inserita nel PTOF ma non sempre sufficiente a far fronte alle reali difficoltà degli alunni. Successivamente il progetto verrà condiviso anche con i genitori, in occasione degli organi collegiali d'Istituto (Consiglio d'Istituto, Intersezioni, Interclassi e Consigli di classe), con la pubblicazione dello stesso sul sito della scuola e con l'affissione di targhe nei locali dell'Istituto. La realizzazione del progetto, quindi le attività didattico – educative nonché gli elaborati prodotti dagli alunni (giornalino, giornale on line, guida turistica, prodotti artistici.....) verranno, inoltre, resi noti al contesto territoriale mediante esposizioni degli stessi nei locali della scuola con relativa presentazione da parte degli studenti, ma anche sui giornali e media locali, grazie alla collaborazione al progetto di una testata giornalistica locale. La proposta progettuale sarà opportunamente documentata, grazie a registri, report, foto e video e anche monitorata al fine di verificare la validità della stessa e la sua replicabilità.

### **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 prevede la collaborazione di genitori, studenti, nonni, in particolare di coloro che con la professionalità e competenze che li contraddistinguono, contribuiranno fattivamente alla realizzazione del progetto. Nello specifico, per la realizzazione dei moduli dedicati alle competenze di base in lingua italiana, che prevedono sia per la scuola secondaria di primo grado che per la scuola primaria la realizzazione di un giornale, la presenza di genitori con competenze specifiche nel settore giornalistico, consentirà agli stessi di intervenire sia nella fase della progettazione che in quella di realizzazione; ugualmente è previsto il coinvolgimento di altri genitori, i quali con i loro articoli contribuiranno alla realizzazione del giornale scolastico. I nonni interverranno anch'essi nei moduli sopra descritti con attività di consulenza e di collaborazione per la realizzazione dei moduli di matematica attraverso attività ludiche che richiamano giochi del passato. Gli studenti dell'IISACP di Orvieto, in attività di alternanza scuola – lavoro, contribuiranno alla realizzazione del giornale con attività di ricerca, di progettazione e realizzazione dei moduli di lingua italiana per la scuola primaria. Gli studenti americani, collaboreranno con gli studenti della scuola secondaria di primo grado per la realizzazione di una guida turistica della città in lingua inglese.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
PROGETTO CONSOLIDAMENTO	PAGINA 16	<a href="http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/?page_id=137">http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/?page_id=137</a>
PROGETTO INGLESE	PAGINA 16	<a href="http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/?page_id=137">http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/?page_id=137</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Comune di Orvieto	1	Comune di Orvieto	Dichiarazione di intenti	2146	18/04/2017	Sì
U.N.L.A. disponibile alla collaborazione per la progettazione di interventi formativi	1	Unione Nazionale Lotta all'Analfabetismo	Dichiarazione di intenti	2350	29/04/2017	Sì
Consulenza Giornalistica	1	Anthesya	Dichiarazione di intenti	2174	20/04/2017	Sì
Consulenza su attività specifiche per alunni con disagio	1	Il quadrifoglio	Dichiarazione di intenti	2143	18/04/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Fattiva collaborazione per la realizzazione di una guida turistica della città in lingua inglese.		2426	04/05/2017	Sì
Elaborazione di proposte progettuali degli interventi formativi.	TRIS00200A ORVIETO I.I.S. ART. CLASS. E PROF.LE	2521	09/05/2017	Sì

### Collaborazioni con istituzioni scolastiche non presenti nella Banca Dati MIUR

Numero istituti	Istituzioni scolastiche
1	Kansas State University in Italy

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
IN POCHE PAROLE	€ 12.964,00
GIORNALE SCOLASTICO ON LINE	€ 5.682,00
RAGIOCANDO: IL GIOCO DI RUOLO	€ 5.682,00
Se il problema risolverai .... il tesoro troverai	€ 12.964,00
The Town where I live	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 42.974,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: IN POCHE PAROLE

### Dettagli modulo

Titolo modulo	IN POCHE PAROLE
Descrizione modulo	<p><b>PRESENTAZIONE</b> Il modulo è destinato prioritariamente agli alunni che devono potenziare l'acquisizione di competenze chiave che consentano loro in futuro di adattarsi in modo flessibile ad un mondo complesso ed in rapido mutamento.</p> <p><b>FINALITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formare gli studenti ad una cittadinanza attiva, impegnata, consapevole, responsabile, aperta alle diversità, alla complessità e al dinamismo della società contemporanea.</li> <li>• Supportare gli studenti nella consapevolezza del proprio ruolo nell'ambiente in cui si agisce e relazionarsi collaborando attivamente ad un fine comune.</li> <li>• Mettere in atto attività di consolidamento specifiche della disciplina di Italiano</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>COMPETENZE BASE CHE SVILUPPA IL PROGETTO:</b> comunicazione nella madre lingua</li> <li>• Aumentare i tempi di attenzione, partecipazione e produzione</li> <li>• Comunicare in modo comprensibile i propri vissuti</li> <li>• Leggere con correttezza, scorrevolezza ed espressione</li> <li>• Comprendere e riferire il contenuto di brani letti</li> <li>• Produrre semplici e vari testi guidati dall'insegnante rispettando la correttezza ortografica, grammaticale e sintattica</li> <li>• Utilizzare tecniche di lettura silenziosa con scopi mirati: consultare libri e riviste ai fini di un'attività di ricerca</li> <li>• Saper estrapolare dati e parti specifiche da testi a temi di vario interesse</li> <li>• Saper ricercare le informazioni generali in funzione di una sintesi</li> <li>• Elaborare e verbalizzare schemi logici</li> </ul> <p>• <b>COMPETENZE TRASVERSALI CHE SVILUPPA IL PROGETTO</b></p>



1. Consolidamento dell'autonomia, dell'autostima e dell' autocontrollo
2. Potenziamento delle capacità di comprensione, espressione dei propri bisogni ed emozioni
3. Saper attivare la capacità di riflessione sul proprio vissuto attraverso il confronto interpersonale
4. Prendere consapevolezza delle proprie capacità e potenzialità

DESTINATARI: alunni/e frequentanti le classi 2- 3 - 4- 5 dell'I.C.

**AZIONI SPECIFICHE:**

1. brainstorming sulle conoscenze degli alunni relative ai giochi linguistici.
2. esecuzione e di giochi linguistici
3. progettazione di:  
anagrammi, rime, acrostici, rebus, cruciverba e cruciverba sillabico ecc. invenzione di brevi storie riferite al genere giallo od alla fiaba
4. utilizzo di applicazioni informatiche per l'impaginazione e realizzazione dell'opuscolo
5. predisposizione delle soluzioni ai giochi

TEMPI DI ATTUAZIONE: all'inizio dell'anno scolastico, in orario pomeridiano per un totale di 30 ore, scandite in 15 incontri della durata di due ore.

**MODALITÀ DI INTEGRAZIONE CON L'ATTIVITÀ SCOLASTICA DESCRITTA NEL PTOF**

Il progetto "In poche parole" rientra nell'area 1 - Costruzione del sé, integrandosi con il PTOF nel

1. PIANO DI MIGLIORAMENTO - Risultati nelle prove standardizzate nazionali: Riduzione della variabilità tra le classi 2<sup>a</sup> della primaria nel primo anno, nel secondo anno e nel terzo anno rispettivamente del 2 % - 3% - 6% (pag. 28 del PTOF)  
<http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/PTOF-2016-2019.docx.pdf>
2. protocollo di inclusione <http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/protocollo-accoglienza-disabili.pdf>
3. piano di formazione delle insegnanti verte della ricerca di strategie innovative per il miglioramento delle performance dell'istituto.

**CARATTERE INNOVATIVO DEL PROGETTO**

il progetto intende mettere in atto modalità e strategie didattiche innovative che, basate prevalentemente sul concetto di competenza, utilizzino le seguenti metodologie: cooperative learning e flipped class , google apps.

Il risultato finale costituirà il compito di realtà:

Realizzazione di un numero monografico di opuscolo dal titolo "In poche parole" contenente giochi linguistici vari progettati, eseguiti e pubblicati sia in cartaceo che in digitale ad uso e consumo dei compagni.

La consulenza di un esperto del settore sarà fondamentale per insegnare ai bambini come impaginare un giornale, ricercare un titolo accattivante e scrivere articoli di cronaca bianca.

**RISULTATI ATTESI**

il modulo previsto, al fine di migliorare le competenze espressive e comunicative in lingua madre, tende a:

1. migliorare la conoscenza ortografica delle parole
2. migliorare le capacità progettuali
3. potenziare le capacità di collaborare per un raggiungimento di un fine comune
4. utilizzare il linguaggio in modo creativo
5. potenziare le capacità logiche
6. utilizzare le conoscenze acquisite in contesti diversi.



<b>Data inizio prevista</b>	04/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TRAA822029
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IN POCHE PAROLE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	20	2.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>12.964,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: GIORNALE SCOLASTICO ON LINE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GIORNALE SCOLASTICO ON LINE
----------------------	-----------------------------



**Descrizione  
modulo**

Presentazione del progetto

“Comunicare” con interlocutori e interlocutrici diversi, “registrare e organizzare” informazioni, “esprimersi” ed “esprimere” impressioni e/o valutazioni, ricercare, sono abilità che possono essere acquisite e rafforzate attraverso la realizzazione di un giornale scolastico, consentendo a ragazzi e ragazze di esercitare l’uso della lingua italiana attraverso un compito di realtà.

Finalità

- Rafforzare la collaborazione tra i/le partecipanti in modo tale da valorizzare il contributo di tutti/e.
- Sperimentare il piacere della lettura e della scrittura nello svolgimento di un compito reale.

Obiettivi

Competenze di base che sviluppa il progetto

- ? innalzare le competenze di base nella lingua italiana;
- ? favorire lo sviluppo delle competenze comunicative attraverso l'uso integrato del codice verbale e del codice iconico – grafico;

Competenze trasversali che sviluppa il progetto

- ? comprendere i meccanismi base dell'informazione;
- ? favorire la ricerca e l'approfondimento su varie tematiche utilizzando diverse modalità;
- ? svolgere interviste e piccoli sondaggi;
- ? implementare le competenze digitali, utilizzando la rete internet per la ricerca di informazioni e la pubblicazione del lavoro svolto.

Destinatari/e

Alunni/e della Scuola secondaria di I grado con difficoltà di apprendimento e scarsa motivazione allo studio e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale.  
Azioni specifiche

Il progetto prevede la realizzazione di un giornale, da pubblicare sul sito della scuola, con la collaborazione di un/a giornalista di una testata locale on line che seguirà il gruppo di lavoro in veste di esperto/a. La collaborazione con la persona esperta avverrà sia in fase di progettazione che di svolgimento delle attività con studenti e studentesse. È previsto anche il coinvolgimento di alcuni genitori che collaboreranno con i loro articoli alla realizzazione del giornale scolastico.

Nella redazione saranno trattate le seguenti tematiche:

- ? notizie scolastiche (resoconti delle attività d’istituto, gite d’istruzione, gare, concorsi e attività ricreative, interviste alla Dirigente scolastica e ai/alle docenti);
- ? notizie locali (il gruppo seguirà gli eventi del territorio sia attraverso la realizzazione di interviste e la raccolta di informazioni, che attraverso la lettura di quotidiani locali);
- ? notizie nazionali (il gruppo si confronterà con i quotidiani nazionali come il Corriere della Sera, Repubblica e altri, analizzando gli articoli principali e realizzando essi stessi articoli sui temi nazionali più rilevanti);
- ? “Rubriche” relative a enigmistica, eventi culturali, musica, moda, sport.

Le metodologie didattiche utilizzate saranno:

- attività laboratoriale
- tutoraggio tra pari
- apprendimento cooperativo
- realizzazione di un compito di realtà

Tempi di attuazione



	<p>Il progetto sarà attuato all'inizio dell'anno scolastico, in orario pomeridiano per un totale di 30 ore, scandite in 15 incontri della durata di due ore. Gli incontri si svolgeranno durante il primo trimestre, a partire dall'avvio delle lezioni nel mese di settembre. Modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF</p> <p>Il progetto contribuisce a realizzare la missione dell'Istituto con l'obiettivo di innalzare il livello di competenze linguistiche e di problem solving di alunne e alunni e di sviluppare in loro un pensiero critico che permetta di utilizzare nel quotidiano le conoscenze apprese. Il contesto di lavoro crea un ambiente positivo in cui la scrittura non è vissuta come attività difficile, noiosa e lontana dalla realtà, ma in cui alunni e alunne, che spesso si vedono marginalizzati nelle pratiche didattiche standard, possono trovarsi inclusi.</p> <p>Carattere innovativo del progetto</p> <p>Il progetto mira alla realizzazione di un prodotto digitale da pubblicare on line, implementando abilità e competenze digitali e linguistiche del gruppo dei/delle partecipanti stimolati anche a confrontarsi con compiti di realtà.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Le attività previste attiveranno nei partecipanti un miglioramento delle competenze linguistiche e comunicative, favoriranno la conoscenza del territorio e svilupperanno il senso di appartenenza alla comunità scolastica con ricaduta positiva sull'autostima.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	04/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TRMM82202D
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: GIORNALE SCOLASTICO ON LINE

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: Matematica**  
**Titolo: RAGIOCANDO: IL GIOCO DI RUOLO**

#### Dettagli modulo



Titolo modulo	RAGIOCANDO: IL GIOCO DI RUOLO
<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Presentazione del progetto</p> <p>Nei giochi di ruolo ciascun/a partecipante interpreta un personaggio e attraverso lo scambio di informazioni con le altre persone, le aiuta nella risoluzione di situazioni problematiche che richiedono l'uso di logica, ragionamento, valutazione e calcolo delle probabilità. Nel gruppo di gioco s'instaura un clima di collaborazione e partecipazione in cui ciascun/a partecipante può e deve fornire il proprio contributo, portare avanti le proprie idee e se necessario saperle cambiare per arrivare alla risoluzione del problema. Gli enigmi o i giochi di abilità sono inquadrati in una storia che fa da contenitore. Il superamento di un quesito fa avanzare nel gioco. I ragazzi e le ragazze fanno esperienza di soluzione di problemi nati dalla vita quotidiana o dalla matematica stessa con impostazione laboratoriale, lavorando con compagne e compagni con un obiettivo comune da raggiungere e consentendo la valorizzazione di abilità di solito sottovalutate o non riconosciute e garantendo un maggior coinvolgimento nell'apprendimento.</p> <p>Finalità</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rafforzare la collaborazione tra i/le partecipanti in modo tale da valorizzare il contributo di tutti/e. Ciascuno/a potrà dimostrare e coltivare le proprie abilità.</li> <li>• Favorire l'affettività nei confronti della matematica, scoprendo attraverso il gioco il gusto della formulazione di ipotesi e la loro verifica.</li> </ul> <p>Obiettivi</p> <p>Competenze base che sviluppa il progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà, anche attraverso il gioco.</li> </ul> <p>Competenze trasversali che sviluppa il progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare a cooperare e a lavorare in gruppo, progettare e pianificare il lavoro, condividere le situazioni, superare il timore di non sapere, trovare la forza nello stare insieme, entrare in relazione con gli altri.</li> <li>• Superare l'ansia e sviluppare competenze sociali, migliorare l'attenzione e la concentrazione, attivare l'interesse e la motivazione, valorizzare l'intelligenza e aumentare l'autostima.</li> <li>• Raccogliere in modo ordinato le idee che si hanno nella mente e trasmetterle alle altre persone.</li> <li>• Valutare l'attendibilità dei risultati ottenuti.</li> </ul> <p>Destinatari/e</p> <p>Alunni/e della Scuola secondaria di I grado con difficoltà di apprendimento e scarsa motivazione allo studio e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale.</p> <p>Azioni specifiche</p> <p>L'attività si articolerà nelle seguenti fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nella fase preliminare verrà sottoposto ai/alle partecipanti un questionario per valutare le ambientazioni maggiormente gradite.</li> <li>2. L'esperto/a inizia la campagna di gioco illustrando ai/alle partecipanti l'avventura da svolgere indicando loro l'obiettivo finale ma non le singole prove da affrontare nelle varie sessioni di gioco. Ciascuno sceglie il personaggio da interpretare e prepara la propria scheda di gioco. La scheda è come una carta d'identità che riporta le caratteristiche e le abilità e il loro grado di sviluppo indicato da un numero. Il gruppo riceve un libro bianco che sarà il diario di bordo dell'avventura in cui raccogliere tutte le proprie osservazioni e gli enigmi risolti.</li> <li>3. Iniziano le sessioni di gioco che si svolgono in diversi giorni in cui ogni gruppo dovrà affrontare diverse prove matematiche, di logica, di ragionamento, di condivisione di conoscenze in vari ambiti.</li> <li>4. Sono previsti interventi e la raccolta di suggerimenti di ragazzi e ragazze per la realizzazione degli enigmi che l'esperto/a potrà utilizzare.</li> <li>5. La fase finale consiste nel ripercorrere la propria avventura scritta nel diario di bordo e condividerla con compagni e compagne. In tal modo si andrà a valutare l'importanza delle proprie scelte e le conseguenze derivanti.</li> </ol> <p>Le metodologie didattiche utilizzate saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• attività laboratoriale</li> </ul>



- tutoraggio tra pari
- apprendimento cooperativo
- realizzazione di un compito di realtà

#### Tempi di attuazione

Il progetto sarà attuato all'inizio dell'anno scolastico, in orario pomeridiano per un totale di 30 ore, scandite in 15 incontri della durata di due ore. Gli incontri si svolgeranno durante il primo trimestre, a partire dall'avvio delle lezioni nel mese di settembre.

Modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF

Il progetto contribuisce a realizzare la missione dell'Istituto con l'obiettivo di innalzare il livello di competenze linguistiche e di problem solving di alunne e alunni e di sviluppare in loro un pensiero critico che permetta di utilizzare nel quotidiano le conoscenze apprese.

Il contesto di lavoro crea un ambiente positivo in cui la scrittura e la matematica non sono vissute come attività difficili e noiose, lontane dalla realtà e in cui alunni e alunne, che spesso si vedono marginalizzati nelle pratiche didattiche standard, possono trovarsi inclusi.

#### Carattere innovativo del progetto

- Il gioco di ruolo tra adolescenti è un'attività ludica coinvolgente che aiuta i ragazzi e le ragazze sia nell'immaginazione che nella capacità di collaborazione per risolvere obiettivi comuni. L'ambientazione delle storie nei giochi di ruolo può essere fantastica, storica, reale, moderna, futuristica, dark. In tal modo va incontro alle preferenze di una vasta platea di persone.

- Il gioco di ruolo realizzato farà uso di enigmi matematici per aiutare a rafforzare l'atteggiamento positivo verso la matematica e le sue metodologie. La manipolazione di materiali, il gioco, la risoluzione di giochi matematici posti in forma di sfida sono veicoli privilegiati della costruzione delle conoscenze matematiche. Il ruolo del tutor è quello di guida esperta che osserva, ascolta, risponde alle domande e reindirizza rispetto a vie poco significative e tira le fila dell'attività svolta. L'errore è uno strumento di crescita, alla fine del percorso di gioco il gruppo analizzerà il proprio diario di bordo per valutare la bontà delle scelte fatte e imparare dai propri errori.

#### Risultati attesi

La collaborazione all'interno del gruppo favorisce l'autostima e l'integrazione. I/le ragazzi/e sono protagonisti delle storie e diventano parte attiva nella risoluzione di enigmi acquisendo anche competenze matematiche e comunicative.

<b>Data inizio prevista</b>	04/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TRMM82202D
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: RAGIOCANDO: IL GIOCO DI RUOLO

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: Matematica

#### Titolo: Se il problema risolverai .... il tesoro troverai

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Se il problema risolverai .... il tesoro troverai
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>PRESENTAZIONE</b> Il modulo è destinato prioritariamente agli alunni che devono consolidare l'acquisizione di competenze chiave che consentano loro in futuro di adattarsi in modo flessibile ad un mondo complesso ed in rapido mutamento.</p> <p><b>FINALITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formare gli studenti ad una cittadinanza attiva, impegnata, consapevole, responsabile, aperta alle diversità, alla complessità e al dinamismo della società contemporanea.</li> <li>• Supportare gli studenti nella consapevolezza del proprio ruolo nell'ambiente in cui si agisce e relazionarsi collaborando attivamente ad un fine comune.</li> <li>• Mettere in atto attività di consolidamento specifiche della disciplina di Matematica</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI</b> <b>COMPETENZE BASE CHE SVILUPPA IL PROGETTO: competenza matematica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e scrivere i numeri naturali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre</li> <li>• Confrontare e ordinare i numeri naturali</li> <li>• Memorizzare le tabelline</li> <li>• Saper eseguire le quattro operazioni e conoscerne le proprietà</li> <li>• Eseguire semplici operazioni attraverso il calcolo mentale</li> <li>• Operare semplici classificazioni in base ad uno e/o più attributi</li> <li>• Comprendere il significato dei connettivi logici</li> <li>• Comprendere il significato dei quantificatori</li> <li>• Saper risolvere semplici problemi (comprensione del testo, decodificazione in termini matematici, rappresentazione grafica, individuazione del procedimento di risoluzione attraverso la costituzione di passaggi in sequenza)</li> <li>• Riconoscere le principali forme geometriche e saperne calcolare il perimetro e l'area</li> <li>• Saper operare con le unità di misura convenzionali</li> <li>• Saper rappresentare semplici indagini statistiche</li> </ul> <p><b>COMPETENZE TRASVERSALI CHE SVILUPPA IL PROGETTO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consolidamento dell'autonomia, dell'autostima e dell'autocontrollo</li> <li>2. Potenziamento delle capacità di comprensione, espressione dei propri bisogni ed emozioni</li> <li>3. Saper attivare la capacità di riflessione sul proprio vissuto attraverso il confronto interpersonale</li> <li>4. Prendere consapevolezza delle proprie capacità e potenzialità</li> </ol> <p><b>DESTINATARI:</b> alunni/ e frequentanti le classi 2- 3 - 4- 5 dell'I.C.</p>



**AZIONI SPECIFICHE:**

1. brainstorming sulle conoscenze degli alunni relative ai giochi logici e matematici.
2. esecuzione e di giochi matematici
3. progettazione di:  
anagrammi, acrostici, rebus, enigmi e/o problemi senza dati numerici, problemi con dati numerici e le 4 operazioni, gioco delle carte ( rubamazzo, scopa, ecc. )
5. orienteering per l'elaborazione del percorso
4. utilizzo di applicazioni informatiche per la realizzazione dei giochi e della mappa
5. predisposizione delle soluzioni ai giochi
6. scelta del premio

TEMPI DI ATTUAZIONE: all'inizio dell'anno scolastico, in orario pomeridiano per un totale di 30 ore, scandite in 15 incontri della durata di due ore.

**MODALITÀ DI INTEGRAZIONE CON L'ATTIVITÀ SCOLASTICA DESCRITTA NEL PTOF**

Il progetto "Se il problema risolverai .... il tesoro troverai"  
rientra nell'area 1 - Costruzione del sé, integrandosi con il PTOF nel

1. PIANO DI MIGLIORAMENTO - Risultati nelle prove standardizzate nazionali: Riduzione della variabilità tra le classi 2<sup>a</sup> della primaria nel primo anno, nel secondo anno e nel terzo anno rispettivamente del 2 % - 3% - 6% (pag. 28 del PTOF)  
<http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/PTOF-2016-2019.docx.pdf>
2. protocollo di inclusione <http://lnx.orvietomontecchio.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/protocollo-accoglienza-disabili.pdf>
3. piano di formazione delle insegnanti verte della ricerca di strategie innovative per il miglioramento delle performance dell'istituto.

**CARATTERE INNOVATIVO DEL PROGETTO**

il progetto intende mettere in atto modalità e strategie didattiche innovative che, basate prevalentemente sul concetto di competenza, utilizzino le seguenti metodologie: cooperative learning e flip class , google apps

il risultato finale costituirà il compito di realtà:  
realizzazione di una caccia al tesoro organizzata, sia nei locali della scuola che nel cortile, per i compagni

Nella preparazione della caccia al tesoro è prevista la collaborazione degli anziani del quartiere per progettare e realizzare i giochi ed i premi.

**RISULTATI ATTESI**

il modulo previsto, al fine di migliorare le competenze logico matematiche, tende a:

1. migliorare le strumentalità di base
2. migliorare le capacità progettuali
3. potenziare le capacità di collaborare per un raggiungimento di un fine comune
4. migliorare le capacità di muoversi consapevolmente nello spazio
5. potenziare le capacità logiche attraverso la ricerca di soluzioni originali
6. utilizzare le conoscenze acquisite in contesti diversi.

<b>Data inizio prevista</b>	04/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TRAA822029
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Se il problema risolverai .... il tesoro troverai

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	20	2.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>12.964,00 €</b>

### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: The Town where I live

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	The Town where I live



**Descrizione modulo**

**PRESENTAZIONE**

Questo progetto nasce dall'idea di vivere e guardare la nostra città in modo avventuroso, investendola di curiosità, meraviglia, voglia di scoprire. Le vie del centro storico, i suoi palazzi e i monumenti, diventeranno terreno di ricerca e di scoperta. Sarà offerta ai ragazzi la possibilità di esplorare la realtà che li circonda con occhi curiosi ed attenti, per dar loro la possibilità di acquisire quello spirito di osservazione che costituirà lo stimolo per costruire insieme a loro una cultura di appartenenza e conoscenza del proprio territorio.

Il progetto intende promuovere un percorso di avvicinamento alla lingua straniera calato nel contesto comunicativo: le attività condotte da studenti universitari madrelingua permetteranno agli alunni di venire a contatto con la lingua inglese nella loro quotidianità. Il progetto ha la finalità di realizzare una mini guida turistica dei monumenti o luoghi più interessanti di Orvieto in inglese per promuovere nelle nuove generazioni:

- la conoscenza del territorio.
- il senso di appartenenza.
- il rispetto per il proprio territorio.

**FINALITA'**

- Scoprire la realtà alla quale si è legati emotivamente.
- Sapersi muovere con sicurezza nello spazio esterno all'ambiente scolastico.
- Acquisire una conoscenza più approfondita e dettagliata dei "tesori" del proprio territorio.
- Sviluppare la propria identità come "cittadini" e il senso di appartenenza ad una comunità.
- Acquisire maggiore autonomia, autostima e autocontrollo nella comunicazione verbale.
- Potenziare le capacità di comprensione ed espressione in lingua Inglese.

**OBIETTIVI**

**COMPETENZE BASE CHE SVILUPPA IL PROGETTO**

- Potenziare la conoscenza e l'uso della lingua Inglese con lo sviluppo delle competenze relative alla comprensione e produzione orale e scritta.

**COMPETENZE TRASVERSALI CHE SVILUPPA IL PROGETTO**

- Imparare a lavorare in gruppo sviluppando le abilità di collaborazione.
- Risolvere piccoli problemi mediante la scelta di strategie funzionali.
- Rafforzare l'autostima ed il senso di autoefficacia.
- Prendere appunti.
- Osservare e descrivere verbalmente le informazioni acquisite.
- Acquisire una conoscenza più approfondita e dettagliata dei tesori del proprio territorio.

**DESTINATARI**

Alunni/e della Scuola Secondaria di I grado con difficoltà di apprendimento, scarsa motivazione allo studio e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale.

**TEMPI DI ATTUAZIONE**

Il progetto sarà attuato a partire dal mese di ottobre, in orario pomeridiano, per un totale di 30 ore, scandite in 15 incontri della durata di due ore.

**AZIONI SPECIFICHE**



L'attività si articolerà nelle seguenti fasi:  
La prima fase riguarderà la raccolta di informazioni riguardanti i monumenti artistici più importanti di Orvieto.  
Seguirà poi una preparazione di diversi itinerari da svolgere in classe, in gruppi.  
Esperti esterni aiuteranno poi i ragazzi ad approfondire le ricerche e ad esercitarsi nella comunicazione in lingua Inglese.  
Verrà effettuata una prima uscita sul territorio con le guide professioniste per scattare foto ai vari monumenti o luoghi di interesse.  
Si procederà alla realizzazione cartacea e digitale di una mini guida turistica in lingua inglese.  
Una seconda uscita didattica vedrà i ragazzi protagonisti cimentarsi nel ruolo di guide turistiche.  
E' l'occasione per conoscere meglio Orvieto, sviluppare la propria conoscenza artistica e mettere alla prova la propria competenza linguistica in un contesto realistico.

#### MODALITÀ DI INTEGRAZIONE CON L'ATTIVITA' SCOLASTICA DESCRITTA NEL PTOF

Il progetto contribuisce a realizzare la missione dell'Istituto con l'obiettivo di :

- Innalzare il livello di competenza linguistica , con particolare riferimento al potenziamento della lingua Inglese.
- Acquisire fiducia nelle proprie capacità.
- Conoscere le bellezze naturali ed artistiche.

#### CARATTERE INNOVATIVO DEL PROGETTO

Il progetto intende mettere in atto modalità e strategie didattiche innovative, basate prevalentemente sul concetto di competenza , che utilizzino le seguenti metodologie :questioning, il brainstorming, cooperative learning, flipped classroom.  
Ogni alunno/a , giocando a fare la guida turistica avra la possibilità di mettersi " in cattedra" , sostituendo l'insegnante in un esperimento di flipped classroom , che li rende più consapevoli delle responsabilità del loro lavoro rispetto ai propri compagni che su quegli argomenti verranno interrogati e valutati.

#### RISULTATI ATTESI

La collaborazione all'interno del gruppo favorisce l'autostima e l'integrazione e permette così di accrescere la consapevolezza delle proprie capacità e potenzialità.  
Ogni studente si sente valorizzato nel produrre in relazione al gruppo di cui fa parte con conseguente accrescimento delle relazioni tra pari.

<b>Data inizio prevista</b>	04/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TRMM82202D
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<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.C. ORVIETO - MONTECCHIO  
(TRIC82200B)

**Scheda dei costi del modulo: The Town where I live**

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>



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Crescere con arte	€ 11.364,00
Imparare divertendosi	€ 42.974,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 54.338,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 36324)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 54.338,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	verbale del 19.04.2017 punto 2
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	20/04/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	delibera n° 40
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	28/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	16/05/2017 10:00:59
<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	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>MI SCOPRO GIOCANDO</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>ESPERIENZE D'AUTORE</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "Crescere con arte"</b>	<b>€ 11.364,00</b>	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>IN POCHE PAROLE</u>	€ 12.964,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>GIORNALE SCOLASTICO ON LINE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>RAGIOCANDO: IL GIOCO DI RUOLO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Se il problema risolverai .... il tesoro troverai</u>	€ 12.964,00	



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  
Ufficio IV

MIUR

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

Scuola I.C. ORVIETO - MONTECCHIO  
(TRIC82200B)

10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>The Town where I live</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "Imparare divertendosi"</b>	<b>€ 42.974,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 54.338,00</b>	