



Candidatura N. 48396

1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

| | |
|------------------------------|---|
| Denominazione | 'O. BERNACCHIA-M. BRIGIDA' |
| Codice meccanografico | CBMM19600G |
| Tipo istituto | SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO |
| Indirizzo | PIAZZA GARIBALDI N.1 |
| Provincia | CB |
| Comune | Termoli |
| CAP | 86039 |
| Telefono | 0875712881 |
| E-mail | CBMM19600G@istruzione.it |
| Sito web | http://www.scuolabernacchiabrigida.gov.it |
| Numero alunni | 1049 |
| Plessi | CBMM19600G - "O. BERNACCHIA-M. BRIGIDA" |



Sezione: Autodiagnosi

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

| Azione | SottoAzione | Aree di Processo | Risultati attesi |
|--|-------------------------------|---|---|
| 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base | 10.2.2A Competenze di base | Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE 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. 48396 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

| Tipologia modulo | Titolo | Costo |
|------------------|---|--------------------|
| Lingua madre | SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 2 | € 4.873,80 |
| Lingua madre | SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 1 | € 4.977,90 |
| Lingua madre | SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Bernacchia | € 5.082,00 |
| Lingua madre | SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Schweitzer | € 5.082,00 |
| Lingua madre | SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Difesa Grande | € 5.082,00 |
| Matematica | MATHS CREATOR Brigida 2 | € 4.561,50 |
| Matematica | MATHS CREATOR Brigida 1 | € 5.082,00 |
| Matematica | MATHS CREATOR Bernacchia | € 5.082,00 |
| Matematica | MATHS CREATOR Schweitzer-Difesa Grande | € 5.082,00 |
| | TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 44.905,20 |



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: TOP SKILLS - MATHS AND ITALIAN GENERATION

Descrizione progetto

I dati relativi alla valutazione degli studenti rispetto al contesto europeo, in particolare per ciò che concerne le competenze di base nella lingua madre e nella matematica, hanno mostrato dei punti di criticità. La scuola da sola con le proprie risorse non sempre riesce ad aiutare tutti gli studenti e spesso alcuni di loro tendono ad abbandonare o a trascinare i loro sforzi fino al raggiungimento dell'età minima obbligatoria senza però avere acquisito solide competenze di base utili nella vita adulta. Negli ultimi anni l'andamento dei dati sul fenomeno della dispersione scolastica in Italia dimostra che, per ottenere risultati positivi, sono necessari tempi lunghi e cambiamenti profondi nelle aule scolastiche e nelle comunità dove vivono e crescono i ragazzi che vanno a scuola. Con i moduli del progetto, attraverso una didattica innovativa e inclusiva sarà possibile realizzare interventi rispondenti ai fabbisogni del territorio ed azioni finalizzate a contrastare i fenomeni di fallimento formativo precoce. Gli interventi da mettere in atto saranno rivolti agli studenti e indirettamente alle loro famiglie e saranno finalizzati a rendere la scuola più capace di curare la relazione educativa insieme all'apprendimento e di innovare le metodologie e l'azione didattica, fornendole gli strumenti per divenire un luogo aperto e aggregante, dove i saperi possono costruirsi in spazi collaborativi, flessibili e dinamici, anche attraverso percorsi pensati per assicurare, consolidare e valorizzare l'apprendimento in tutti i contesti, formali, informali e non formali.

Il traguardo prioritario del progetto riguarda la diminuzione della dispersione scolastica e la promozione del successo formativo, attraverso l'attuazione di azioni di prevenzione e recupero della dispersione scolastica e di riduzione della marginalità sociale, graduate e differenziate secondo le caratteristiche dei soggetti e le condizioni di disagio sociale e culturale dei contesti familiari e territoriali di riferimento. Si tratta perciò di un approccio fortemente improntato a metodologie partecipative e ad azioni pensate per coinvolgere in prima persona gli alunni interessati intervenendo sul miglioramento delle loro competenze di base in lingua madre e matematica (trasversale a scienze e tecnologia) per poi ottenere a livello curricolare dei miglioramenti visibili e tangibili anche in termine di capacità di riacquisire fiducia nelle proprie capacità e nel migliorare la propria autostima e il senso di auto critica.

Lo scopo generale del progetto si declina nei seguenti obiettivi specifici, strettamente correlati con le fasi di attuazione del progetto:

- definire progetti educativo-formativi individualizzati che attuando una didattica per competenze in ambienti all'uopo creati e con una didattica innovativa ad hoc, possano colmare gli svantaggi, recuperare carenze cognitive e abilità linguistico – espressive e matematiche includendo i soggetti più a rischio in gruppi di apprendimento più estesi dove ciascuno possa imparare ad imparare.

- introdurre capillarmente la didattica innovativa nei gruppi per poter utilizzare le buone pratiche e disseminarle anche nel contesto curricolare.

- consolidare sul territorio una condivisione di obiettivi e risultati con Enti, Associazioni, Cooperative sociali, Società sportive, che supporteranno la scuola, integrando azioni e competenze nell'ambizioso obiettivo di creare modelli replicabili ed esportabili.

Il progetto, dunque, interviene sulle seguenti problematiche:

- competenze di base in matematica da migliorare

- competenze di base nella madrelingua da migliorare

- superamento della metodologia di lezione frontale e tradizionale verso il laboratorio

- svantaggio socio-economico e culturale, ritardo negli apprendimenti e disturbi comportamentali, disturbi evolutivi specifici.

- difficoltà derivanti dalla non conoscenza della cultura e della lingua italiana.

- abbandono precoce e frequenza saltuaria dei ragazzi ROM e prevenzione e contrasto dell'abbandono scolastico e dei fenomeni di fallimento formativo precoce.



A tal fine appare strategico che la scuola sia aperta oltre i tempi classici della didattica agli alunni e alle loro famiglie, per essere spazio di comunità per coloro che vivono particolare disagio abitativo e con elevato tasso di dispersione scolastica.

SPECIFICITA':

Il progetto denominato 'Top skills - Maths and Italian generation' punta a formare studenti competenti nella lingua madre e in matematica. Nello specifico mira all'acquisizione delle competenze disciplinari di base attraverso la metodologia integrata del CLIL, della flipped classroom e della didattica digitale. Le discipline fulcro per l'acquisizione e il potenziamento delle competenze di base oggetto di indagine saranno madrelingua e matematica veicolate anche per alcuni segmenti didattici dalla lingua inglese come processo integrato di apprendimento e dal digitale che trova la sede più naturale nella metodologia di studio della classe capovolta. Obiettivo è il miglioramento degli esiti e il superamento dell'insuccesso scolastico e il proseguo delle attività di potenziamento delle abilità di matematica e delle lingue già punto di forza del nostro Istituto da estendere ad un maggiore numero di alunni. La matematica potenziata (8 ore settimanali) e l'inglese potenziato (5 ore settimanali) sono stati da più di 5 anni una ottima sperimentazione interna che attraverso i PON potrebbe proseguire ed essere diffusa un numero maggior e di studenti ed a più plessi migliorando le competenze di base degli stessi. Manca nell'istituto una progettazione extracurricolare per lo sviluppo delle competenze di base in lingua madre che si potrebbe individuare proprio nei laboratori pomeridiani interni ai moduli del presente PON per la scuola e per l'uso della didattica innovativa digitale potrebbe produrre buone pratiche disseminabili e ripetibili.. Nei moduli destinati alla lingua madre e alla matematica con un occhio trasversale anche per la L2, proseguiranno le attività delle unità di apprendimento curricolari con un taglio interdisciplinare e trasversale che consenta agli alunni di operare in un ambiente più informale e aumentato dalle tecnologie (BYOD) sviluppando competenze di base reali e concrete nelle due competenze di base prioritarie (italiano e matematica). Punto di forza è il lavoro a classi aperte per gruppi eterogenei con modalità peer to peer a coppia in ciascuna parte del laboratorio. La tecnologia è il linguaggio di comunicazione privilegiato perchè stimola, crea nuove competenze, consolida, supporta. Ulteriore punto di forza è l'uso della strumentazione 2.0 già in possesso e delle aule di laboratorio per attività di inclusione. La scuola inoltre ha aperto al territorio collaborazioni per il supporto di alunni diversamente abili e delle loro famiglie con sportelli nella scuola che potrebbero supportare le azioni del PON attraverso figure esperte (Rete Ambito Territoriale).

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

La **Bernacchia-Brigida** è articolata in 4 plessi: Bernacchia, Schweitzer, Difesa Grande, Brigida. Accoglie 1060 alunni di cui circa 40 DA ed oltre 80 BES. Interagisce con un territorio diversificato. Con varie organizzazioni sociali e culturali essa ha instaurato fattivi rapporti di collaborazione, utilizzando risorse materiali, organizzative ed umane. Nel territorio in cui sono ubicati i plessi, coesistono zone abitate da ceti medio-alti, povere, sacche di vera e propria emarginazione e indigenza, un campo ROM. La forte eterogeneità socioculturale trova riscontro anche a livello di esiti delle rilevazioni INVALSI. I dati sull'Incidenza della variabilità tra le classi e dentro le classi ha evidenziato che, a fronte di un valore percentuale della variabilità tra le classi nettamente inferiore a quello nazionale, si registra una variabilità 'dentro' superiore alla media nazionale di oltre il 10%. Il CD ha messo in atto strategie volte al contenimento dell'insuccesso scolastico, attraverso l'attivazione di progetti e strategie didattiche per il contenimento del fenomeno che hanno avuto esiti positivi. Tuttavia, permangono casi di evasione o abbandono tra gli alunni di ROM e alunni con problematiche socio-culturali. Sono numerosi, invece, i casi di disagio che si manifestano a livello sia cognitivo che comportamentale, con conseguente frequenza irregolare e abbandono. Il Tasso di ripetenza, ha subito una leggera riduzione passando dal 4,2 al 3,5% tra 2011 e 2016.



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 'O. BERNACCHIA-M. BRIGIDA'
(CBMM19600G)

Obiettivi del progetto

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

Attraverso la L1 dirigersi verso la ricerca della competenza sia come padronanza del linguaggio e delle competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche, sia per: argomentare, creare sulla rete, divulgare on line, postare e creare blog, scrivere articoli e recensioni, usare la tecnica del debate, realizzare risorse digitali in L1 con risvolti in L2, utilizzare e creare piattaforme per il confronto, la discussione di tematiche culturali/sociali. Trasformare l'idea della "matematica" in campo di esplorazione creativa del mondo con incontro costante tra sapere teorico e pratica attraverso l'attività laboratoriale e l'apprendimento informale. Applicare conoscenze e competenze nei contesti quotidiani con sviluppo delle capacità astrattive e deduttive, con promozione della curiosità, pensiero divergente e della creatività degli studenti. Usare software e hardware per lo sviluppo di modelli, maschere dati, giochi interattivi matematici, blog e piattaforme dedicate. (La modifica del setting d'aula porta lo studio della matematica in un cantiere dei problemi dove la creatività è il punto di forza per attuare la metodologia del problem solving e la didattica per problemi). Realizzare interventi dal forte impianto laboratoriale e di tipo cooperativo, capaci di rafforzare l'autostima degli alunni a rischio e accrescere la loro capacità di superare le difficoltà, ma soprattutto la loro capacità di relazionarsi tra pari e con gli insegnanti per limitare la dispersione scolastica.

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

Frequentano la Scuola alunni appartenenti ad ambienti familiari diversificati. Contenuta, ma in espansione, è la presenza di alunni stranieri; essi rappresentano il 2,49% del totale. La presenza di allievi appartenenti a nuclei con situazioni di disagio ha un'incidenza del 3%. Alunni nomadi, rappresentano l'2,4%. L'Istituto già nella sua pratica quotidiana crea percorsi di accoglienza tali da favorire l'"inserimento" con attività di inclusione. Esse partono da gruppi nei quali attraverso una didattica laboratoriale ed un ambiente informale inducono gli studenti ad imparare ad imparare. L'analisi del contesto vede come punto di forza della scuola la presenza di gruppi di eccellenza che potrebbero fare da timone in modalità peer to peer nei laboratori da attivare. Sono studenti che seguono attività di potenziamento nella scuola. Sono numerosi gli alunni BES che rappresentano la vera emergenza attuale della scuola (DA, DSA, ecc). Premesso quanto sopra, le attività progettuali, correlate ai bisogni rilevati e alle esigenze effettivamente avvertite dagli alunni, saranno in particolare rivolte a coloro che: presentano rallentamento nei percorsi o manifestano difficoltà nella socializzazione e non raggiungono livelli essenziali nell'apprendimento e alunni che potrebbero dare contributi in termini di tutoraggio e a cui gioverebbe la didattica innovativa.

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.

Con il progetto si vuole prolungare, nei quattro plessi in cui è articolata la scuola, l'orario di apertura in orari diversi da quelli curricolari. Le attività pomeridiane seguiranno immediatamente quelle curricolari. Ogni incontro pomeridiano avrà la durata di 2 o 3 ore. Ogni modulo sarà supportato da un Tutor interno ed un Esperto esterno, entrambi scelti sulla base delle domande presentate e secondo i criteri di valutazione allegati al Bando. Tutor ed Esperti svolgeranno le medesime ore degli alunni in orario pomeridiano negli orari stabiliti dai docenti e pubblicizzati anche attraverso il sito web d'istituto, che, a partire dallo scorso anno dedica una sezione specifica ai PON. La presenza continua ed attenta di esperti e di tutor oltre che di professionisti di settore arricchiranno le attività favorendo un clima collaborativo e inclusivo. Nell'azione progettuale saranno realizzate specifiche attività che coinvolgano gli alunni in situazioni concrete, realizzate anche in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali, dove possono essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi i contenuti formativi prescelti e rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche. Il personale ATA sarà sempre in servizio nelle ore interessate dai laboratori.



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 'O. BERNACCHIA-M. BRIGIDA'
(CBMM19600G)

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.*

Le modalità di collaborazione con gli Enti partners del Progetto saranno finalizzate alla condivisione degli obiettivi educativi che si vogliono raggiungere e della messa a punto degli interventi per ridurre e contrastare la dispersione scolastica nonché degli strumenti per valutare l'efficacia e la ricaduta degli interventi didattici ed educativi sugli alunni a rischio in termini di apprendimento e socializzazione. La Biblioteca Comunale potrà ospitare piccoli gruppi di alunni per stimolare la lettura di opere di narrativa per ragazzi; si potranno concordare laboratori di creatività linguistica mediante poesie, filastrocche; si potrà avvicinare gli alunni alla cultura e ai valori della propria tradizione popolare. Il Comune in particolar modo l'Assessorato alle Politiche Sociali sarà invitato ad istituire un Osservatorio comunale permanente per monitorare il fenomeno della Dispersione Scolastica. I Servizi Sociali, in pieno accordo con l'Istituzione Scolastica, ha già avviato le procedure di conoscenza socio-ambientale delle famiglie di alunni che evadono l'obbligo scolastico o che sono a rischio e vivono una particolare situazione di svantaggio socio-culturale. La scuola inoltre ha elaborato un progetto con l'Ambito Territoriale del Comune di Termoli che istituirà sportelli di aiuto alle famiglie con figli diversamente abili e BES a partire dal prossimo anno scolastico.

Metodologie e Innovatività

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

Le metodologie da applicare sono quelle che negli ultimi anni sono privilegiate nella didattica per competenze ossia pratiche che partendo da diversi stili di apprendimento degli alunni, offrono la possibilità di imparare ad imparare attraverso l'uso delle TIC facilitanti e motivanti e con la pedagogia della flipped classroom che estende gli spazi e i tempi dell'apprendimento oltre i confini dell'aula. L'integrazione delle competenze chiave legate alla lingua madre e alle discipline scientifiche integrate da micro spezzoni in L2 (CLIL) rende gli studenti competenti e 'trasversali', apre la mente a nuove dimensioni europee e consente allo stesso modo l'acquisizione contestuale delle 8 competenze chiave di cittadinanza fulcro per le attività di prevenzione della dispersione scolastica e per l'inclusione. Sia i moduli ripetuti nei 4 plessi legati alla scrittura creativa sia quelli della matematica in un biennio formeranno centinaia di studenti su approcci innovativi e creativi di studio con risvolti tangibili di esperienze e buone pratiche da disseminare. Possibili candidature per progetti di gemellaggio E-Twinning con creazione di moduli interni alla piattaforma o partenariato con progetti affini esistenti di altri paesi dell'UE. Importante la valutazione delle competenze acquisite in modalità trifocale che nella valutazione intersoggettiva condurranno alla condivisione delle attività a genitori e altri studenti in giornate tematiche, mostre o spazi web dedicati.



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 'O. BERNACCHIA-M. BRIGIDA'
(CBMM19600G)

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 si integra nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola e, al fine di ottimizzare le risorse e potenziare gli interventi sugli alunni, si avvantaggerà delle altre azioni progettuali specifiche programmate dal Collegio dei Docenti sia sul piano della formazione che su quello della ricerca, della comunicazione e delle forme di accompagnamento per le famiglie.

Si ritiene che la progettualità debba muoversi prevalentemente in ambito curriculare, in un saldo ancoraggio con la scuola ed il gruppo classe di appartenenza.

L'obiettivo è quello di integrare e radicare nel curricolo tutte le possibili strategie metodologiche e didattiche, che consentano una reale personalizzazione dei percorsi di apprendimento, per riuscire a dare risposte efficaci ai diversi bisogni formativi.

Le azioni extracurricolari dovranno avere un ruolo di rinforzo e supporto ad una strategia mirata che va agita all'interno della classe, perché il fine è quello di un reintegro positivo dei ragazzi a rischio e non già quello di costituire gruppi separati a forte denotazione problematica.

Da sempre questo istituto con attività curricolari e strategie didattiche personalizzate mira ad incidere positivamente sulle condizioni che possono favorire e facilitare processi di apprendimento degli alunni, quali la valorizzazione e lo sviluppo di attitudini, interessi e curiosità.



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 'O. BERNACCHIA-M. BRIGIDA'
(CBMM19600G)

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.

Al fine di sostenere il processo di inclusione degli alunni con difficoltà di tipo sociale o culturale e/o con maggiore disagio negli apprendimenti, sono stati pianificati percorsi di tipo laboratoriale volti al potenziamento delle autonomie personali e relazionali, dell'autostima e della fiducia in sé stessi ed all'acquisizione di competenze specifiche a livello tecnico pratico inerenti le due competenze di base. Tale azione sarà garantita attraverso il supporto dell'Ambito Territoriale con il quale la scuola ha stipulato una dichiarazione di intenti (allegato) con il quale istituirà degli sportelli di supporto. Gli alunni interessati saranno infatti stimolati a contribuire attivamente alla realizzazione di prodotti concreti soprattutto digitali, pertanto l'apprendimento risulterà più motivante e gratificante. Al fine di favorire la massima individualizzazione delle attività garantendo, nel contempo, una effettiva inclusione all'interno dei moduli, si utilizzeranno strategie operative specifiche, miranti all'adeguamento dei percorsi proposti. Saranno pertanto utilizzate tecnologie più motivanti e contesti didattici più interattivi ed operativi in entrambi i moduli sia legati alla L1 che alla matematica. La compensazione digitale sarà il punto di forza dell'azione didattica e nelle attività dei vari step sarà naturale una evoluzione crescente dell'apprendimento operativo per eliminazione di tutti quegli ostacoli che rendono l'alunno speciale diverso.

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.

L'impatto del progetto verrà valutato mediante incrocio delle valutazioni di competenza ad esso relative appositamente raccolte e documentate in moduli specifici e nominativi con gli esiti dell'apprendimento desumibili dalle osservazioni nei consigli di classe e comparandole con risultati nelle prove nazionali INVALSI di italiano e matematica. Questo a livello di studente fruitore. Per quanto riguarda la comunità scolastica si monitorerà come la disseminazione delle buone pratiche nel biennio e la condivisione di esse in piattaforme dedicate coinvolgerà più docenti e più studenti. Un concorso interno alla scuola o aperto al territorio potrebbe essere una modalità di raccolta delle informazioni come pure i lavori degli studenti condivisi nelle piattaforme in uso nella classe per sostenere o migliorare le strategie di studio (produzione di piccoli ipertesti o audio testi per BES relativi alle competenze matematiche e della lingua madre).

Ciascun modulo dunque verrà iniziato e concluso con un monitoraggio, ciascuna fase osservata e descritta con degli indicatori e nella parte che riguarda lo studente fruitore si predisporrà una scheda sintetica di osservazione strutturata come rubrica valutativa integrabile con osservazione dei docenti curricolari prima, durante e dopo il 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

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

Scuola 'O. BERNACCHIA-M. BRIGIDA'
(CBMM19600G)

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).

Punto di forza dell'azione progettuale nelle due tipologie di moduli per la lingua madre e per la matematica è la realizzazione dei 'prodotti' finali intesi come 'compito' assegnato allo studente partecipante o al piccolo gruppo per lo più in forma digitale. La strada per arrivare al prodotto usando metodologie innovative e laboratoriali rappresenta la buona pratica, i risultati invece sono la rappresentazione del raggiungimento della competenza. Per rendere una pratica buona si punterà sull'innovazione che porta, sulla sua sostenibilità e fattibilità, sulla sua possibile ripetizione in altri contesti. Dunque occorrerà che l'esperto insieme al tutor documentino le fasi per arrivare al prodotto e procedurino le azioni specifiche che renderanno la buona pratica ripetibile. In aggiunta sarà chiesto ai formatori (obbligatoriamente) di usare una piattaforma moodle per l'inserimento delle lezioni, azioni, pratiche condivisibile con altri studenti, docenti, genitori in modo tale che siano ripetibili nel tempo. Il sito dell'istituzione scolastica documenterà le fasi dei moduli e diventerà sia lo spazio per pubblicare sia lo spazio per pubblicizzare le migliori azioni. Questo per non vanificare l'azione della formazione e per renderla punto di partenza per collegare ulteriori nuove attività nel tempo semplicemente replicarle.

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.

Nelle altre schede progettuali sono state già indicate le modalità di coinvolgimento degli studenti e dei genitori in quanto attività per lo sviluppo di competenze di base di L1 e matematica che non contemplano la lezione frontale tra le metodologie da utilizzare pur se non escludendola completamente, necessariamente devono essere dirette alla dimensione intersoggettiva. In essa l'acquisizione di competenza deve essere anche riferita al contesto (altri studenti altri docenti, genitori, territorio). Le attività che prevedono interazione con altri studenti sono quelle di disseminazione in momenti dedicati delle best practices e nelle giornate o incontri tematici organizzate durante le attività dei moduli e alla fine. L'attenzione verso il processo di costruzione della competenza che parte dalle conoscenze e va verso contesti più ampi e reali di applicazione delle stesse, porta ai prodotti che in forma tradizionale o digitale mobilitano e coinvolgono altri attori. Pensiamo alla creazione di wiki o blog e alla realizzazione di un book trailer o di un modello matematico nel quale possono essere coinvolti altri docenti, altri studenti, genitori. La sperimentazione reale nel contesto coinvolge, arricchisce ed integra i saperi.



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 |
|--|-------------|---|
| Classe virtuale Edmodo | 51 | http://www.scuolabernacchiabrigida.it/wp-content/uploads/2015/01/POF-T-A.S.-2016-2019.pdf |
| L'orto delle notizie | 54 | http://www.scuolabernacchiabrigida.it/wp-content/uploads/2015/01/POF-T-A.S.-2016-2019.pdf |
| Matematica potenziata | 52 | http://www.scuolabernacchiabrigida.it/wp-content/uploads/2015/01/POF-T-A.S.-2016-2019.pdf |
| Progetto dall'io al noi - integrazione linguaggi | 31 | http://www.scuolabernacchiabrigida.it/wp-content/uploads/2015/01/POF-T-A.S.-2016-2019.pdf |
| Progetto eTwinning | 48 | http://www.scuolabernacchiabrigida.it/wp-content/uploads/2015/01/POF-T-A.S.-2016-2019.pdf |
| Progetto inclusione | 31 | http://www.scuolabernacchiabrigida.it/wp-content/uploads/2015/01/POF-T-A.S.-2016-2019.pdf |

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 |
|--|--------------|---|--------------------------|------------------|-----------------|------------|
| Protocollo di collaborazione per inclusione alunni BES attraverso ulteriori figure esperte di supporto dell'Ambito Territoriale sociale con sportelli all'interno dell'istituzione scolastica a decorrere dall'a.s. 2017/2018. | 1 | Comune di Termoli Capofila - Ambito Territoriale Sociale | Dichiarazione di intenti | 1892 A/38a | 12/05/2017 | Si |

Collaborazioni con altre scuole

| Oggetto | Scuole | Num. Pr otocollo | Data Pro tocollo | All ega to |
|---|--|------------------|------------------|------------|
| COLLABORAZIONE PER CONDIVISIONE SPAZIE LOCALI E ATTIVITA' DI CONTINUITA' ED ORIENTAMENTO OLTRE CHE DI DISSEMINAZIONE. | CBEE122003 3 CIRCOLO DIDATTICO G. PAOLO II | A/32a | 10/05/2017 | Si |

Tipologie Strutture Ospitanti Estere



| Settore | Elemento |
|---------|----------|
|---------|----------|

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

| Modulo | Costo totale |
|--|--------------------|
| SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 2 | € 4.873,80 |
| SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 1 | € 4.977,90 |
| SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Bernacchia | € 5.082,00 |
| SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Schweitzer | € 5.082,00 |
| SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Difesa Grande | € 5.082,00 |
| MATHS CREATOR Brigida 2 | € 4.561,50 |
| MATHS CREATOR Brigida 1 | € 5.082,00 |
| MATHS CREATOR Bernacchia | € 5.082,00 |
| MATHS CREATOR Schweitzer-Difesa Grande | € 5.082,00 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 44.905,20 |

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 2

Dettagli modulo

| Titolo modulo | Descrizione modulo |
|--|--|
| SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 2 | <p>L'obiettivo di questo MODULO PON è stimolare il "piacere" della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui gli studenti possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni in una classe laboratorio dove l'ambiente è informale, interattivo e digitale. Il gruppo di studenti eterogeneo affronterà sessioni di laboratorio in cui dovrà essere membro attivo e collaborare in base alle proprie capacità e possibilità. Gli studenti in un modulo intero impareranno a mettere su carta o schermo del pc o tablet la fantasia attraverso il rispetto delle regole della lingua madre. Il digitale diventa modo per stimolare, agevolare, affiancare, entusiasmare ed annullare le difficoltà e le differenze. Il modulo ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività di produzione verbale, scritta e grafica (disegno o filmato o foto) e digitale. Le lezioni suddivise in porzioni di 2-3 ore verranno suddivise in una breve parte teorica e da una lunga sessione di laboratorio attiva sfruttando le metodologie della flipped e del BYOD. Utili anche esercitazioni mediate sulla riflessione linguistica sia in L1 che L2 (CLIL). In alcune sessioni potrà essere previsto gemellaggio E-Twinning.</p> <p>FINALITA' EDUCATIVE: Sviluppare abilità di ascolto. Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale. Potenziare l'autoconoscenza e l'autoconsapevolezza.</p> |



Potenziare l'autostima e il senso di responsabilità.

Riconoscere le proprie emozioni e imparare a gestirle.

FINALITA' COGNITIVE:

Sviluppare il pensiero divergente.

Potenziare la capacità di visualizzazione.

Utilizzare capacità immaginifiche.

Combinare pensiero divergente e pensiero convergente.

Utilizzare capacità di osservazione.

FINALITA' LINGUISTICHE E "DIGITALI"

Potenziare le abilità espressive e comunicative.

Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche e piacevoli (uso di articoli, aggettivi, complementi avverbiali, verbi..).

Acquisire capacità comunicative creative sia tradizionali sia digitali.

Utilizzare il digitale per migliorare le proprie prestazioni ed imparare ad imparare.

Integrare tradizionale/digitale a seconda dello stile di apprendimento (visivo, uditivo, cinestesico).

METODOLOGIA:

partendo da problemi o testi, si lavora per intervenire "dentro" la scrittura, con un'opera di manipolazione che sarà di carattere propedeutico. Gli esercizi previsti dal laboratorio sono adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA).

OBIETTIVI FORMATIVI

mobilitare e sviluppare le conoscenze linguistiche, sociolinguistiche e discorsive;

stimolare immaginazione e creatività verbale in ambito di gruppo di lavoro;

raccogliere idee per la scrittura attraverso l'invenzione anche digitalmente;

scrivere: approfondire metodi e tecniche di scrittura;

creare uno spazio protetto e cooperativo per l'espressione e il confronto in un BLOG o Wiki o piattaforma.

CONTENUTI:

- scrittura creativa: concetti e teorie, lo strutturalismo e la narratologia;

- la trama: il viaggio dell'eroe e la morfologia di Propp;

- lo storytelling contemporaneo 3.0;

- storytelling e media digitali;

- Strumenti semplici digitali per scrivere e creare.

- gli elementi della storia, i principi del disegno della storia, alla ricerca delle idee: sindrome del foglio bianco;

- Edmodo, Wiki, Wordpress, PPT, Padlet, Canva, Movimaker per scrivere e comunicare digitalmente;

- progettare una storia: personaggi, trama, descrizione, dialogo;

- rilettura: correzione individuale e collettiva di un testo;

- temporalità degli eventi: gestione della sequenzialità in funzione dell'intreccio;

- esercizi e testi dimostrativi.

Proposta finale (RISULTATI ATTESI)

Divisione dei ragazzi in gruppi per scrivere un soggetto per una web series (fiction per il web), per creare un sito contenente testi legati al laboratorio, per creare un wiki, per creare dei blog per avviare e condurre un Debate, per creare un book trailer, per creare un audio libro, per creare un racconto animato, per partecipare ad un concorso ecc.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Valutazione del prodotto in termini di compito di prestazione/autentico o di realtà attraverso valutazione delle competenze trifocale (soggettiva, intersoggettiva ed oggettiva).

Valutazioni con schede di osservazione sistematiche durante gli step di ciascun laboratorio.

Integrazione attività con quelle della classe e disseminazione interna alla scuola da parte degli studenti: valutazione competenza nel trasferire modalità di creazione e scrittura digitale.



| | |
|--------------------------------|---|
| Data inizio prevista | 16/10/2017 |
| Data fine prevista | 31/05/2018 |
| Tipo Modulo | Lingua madre |
| Sedi dove è previsto il modulo | CBMM19600G |
| Numero destinatari | 18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 2

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Quantità | N. so ggetti | Importo voce |
|------------|---------------|----------------------|-----------------|----------|--------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70,00 €/ora | | | 2.100,00 € |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30,00 €/ora | | | 900,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 18 | 1.873,80 € |
| | TOTALE | | | | | 4.873,80 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 1

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------|--|
| Titolo modulo | SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 1 |
| Descrizione modulo | <p>L'obiettivo di questo MODULO PON è stimolare il "piacere" della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui gli studenti possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni in una classe laboratorio dove l'ambiente è informale, interattivo e digitale. Il gruppo di studenti eterogeneo affronterà sessioni di laboratorio in cui dovrà essere membro attivo e collaborare in base alle proprie capacità e possibilità. Gli studenti in un modulo intero impareranno a mettere su carta o schermo del pc o tablet la fantasia attraverso il rispetto delle regole della lingua madre. Il digitale diventa modo per stimolare, agevolare, affiancare, entusiasmare ed annullare le difficoltà e le differenze. Il modulo ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività di produzione verbale, scritta e grafica (disegno o filmato o foto) e digitale. Le lezioni suddivise in porzioni di 2-3 ore verranno suddivise in una breve parte teorica e da una lunga sessione di laboratorio attiva sfruttando le metodologie della flipped e del BYOD. Utili anche esercitazioni mediate sulla riflessione linguistica sia in L1 che L2 (CLIL).</p> <p>In alcune sessioni potrà essere previsto gemellaggio E-Twinning.</p> <p>FINALITA' EDUCATIVE: Sviluppare abilità di ascolto. Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale. Potenziare l'autoconoscenza e l'autoconsapevolezza. Potenziare l'autostima e il senso di responsabilità.</p> |



Riconoscere le proprie emozioni e imparare a gestirle.

FINALITÀ COGNITIVE:

Sviluppare il pensiero divergente.
Potenziare la capacità di visualizzazione.
Utilizzare capacità immaginifiche.
Combinare pensiero divergente e pensiero convergente.
Utilizzare capacità di osservazione.

FINALITÀ LINGUISTICHE E "DIGITALI"

Potenziare le abilità espressive e comunicative.
Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche e piacevoli (uso di articoli, aggettivi, complementi avverbiali, verbi..).
Acquisire capacità comunicative creative sia tradizionali sia digitali.
Utilizzare il digitale per migliorare le proprie prestazioni ed imparare ad imparare.
Integrare tradizionale/digitale a seconda dello stile di apprendimento (visivo, uditivo, cinestesico).

METODOLOGIA:

partendo da problemi o testi, si lavora per intervenire "dentro" la scrittura, con un'opera di manipolazione che sarà di carattere propedeutico. Gli esercizi previsti dal laboratorio sono adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA).

OBIETTIVI FORMATIVI

mobilitare e sviluppare le conoscenze linguistiche, sociolinguistiche e discorsive;
stimolare immaginazione e creatività verbale in ambito di gruppo di lavoro;
raccogliere idee per la scrittura attraverso l'invenzione anche digitalmente;
scrivere: approfondire metodi e tecniche di scrittura;
creare uno spazio protetto e cooperativo per l'espressione e il confronto in un BLOG o Wiki o piattaforma.

CONTENUTI:

- scrittura creativa: concetti e teorie, lo strutturalismo e la narratologia;
- la trama: il viaggio dell'eroe e la morfologia di Propp;
- lo storytelling contemporaneo 3.0;
- storytelling e media digitali;
- Strumenti semplici digitali per scrivere e creare.
- gli elementi della storia, i principi del disegno della storia, alla ricerca delle idee: sindrome del foglio bianco;
- Edmodo, Wiki, Wordpress, PPT, Padlet, Canva, Movimaker per scrivere e comunicare digitalmente;
- progettare una storia: personaggi, trama, descrizione, dialogo;
- rilettura: correzione individuale e collettiva di un testo;
- temporalità degli eventi: gestione della sequenzialità in funzione dell'intreccio;
- esercizi e testi dimostrativi.

Proposta finale (RISULTATI ATTESI)

Divisione dei ragazzi in gruppi per scrivere un soggetto per una web series (fiction per il web), per creare un sito contenente testi legati al laboratorio, per creare un wiki, per creare dei blog per avviare e condurre un Debate, per creare un book trailer, per creare un audio libro, per creare un racconto animato, per partecipare ad un concorso ecc.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Valutazione del prodotto in termini di compito di prestazione/autentico o di realtà attraverso valutazione delle competenze trifocale (soggettiva, intersoggettiva ed oggettiva).

Valutazioni con schede di osservazione sistematiche durante gli step di ciascun laboratorio.

Integrazione attività con quelle della classe e disseminazione interna alla scuola da parte degli studenti: valutazione competenza nel trasferire modalità di creazione e scrittura digitale.



| | |
|--------------------------------|---|
| Data inizio prevista | 16/10/2017 |
| Data fine prevista | 31/05/2018 |
| Tipo Modulo | Lingua madre |
| Sedi dove è previsto il modulo | CBMM19600G |
| Numero destinatari | 19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 1

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Bernacchia

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------|--|
| Titolo modulo | SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Bernacchia |
| Descrizione modulo | <p>L'obiettivo di questo MODULO PON è stimolare il "piacere" della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui gli studenti possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni in una classe laboratorio dove l'ambiente è informale, interattivo e digitale. Il gruppo di studenti eterogeneo affronterà sessioni di laboratorio in cui dovrà essere membro attivo e collaborare in base alle proprie capacità e possibilità. Gli studenti in un modulo intero impareranno a mettere su carta o schermo del pc o tablet la fantasia attraverso il rispetto delle regole della lingua madre. Il digitale diventa modo per stimolare, agevolare, affiancare, entusiasmare ed annullare le difficoltà e le differenze. Il modulo ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività di produzione verbale, scritta e grafica (disegno o filmato o foto) e digitale. Le lezioni suddivise in porzioni di 2-3 ore verranno suddivise in una breve parte teorica e da una lunga sessione di laboratorio attiva sfruttando le metodologie della flipped e del BYOD. Utili anche esercitazioni mediate sulla riflessione linguistica sia in L1 che L2 (CLIL).</p> <p>In alcune sessioni potrà essere previsto gemellaggio E-Twinning.</p> <p>FINALITA' EDUCATIVE: Sviluppare abilità di ascolto. Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale. Potenziare l'autoconoscenza e l'autoconsapevolezza. Potenziare l'autostima e il senso di responsabilità.</p> |



Riconoscere le proprie emozioni e imparare a gestirle.

FINALITA' COGNITIVE:

Sviluppare il pensiero divergente.

Potenziare la capacità di visualizzazione.

Utilizzare capacità immaginifiche.

Combinare pensiero divergente e pensiero convergente.

Utilizzare capacità di osservazione.

FINALITA' LINGUISTICHE E "DIGITALI"

Potenziare le abilità espressive e comunicative.

Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche e piacevoli (uso di articoli, aggettivi, complementi avverbiali, verbi..).

Acquisire capacità comunicative creative sia tradizionali sia digitali.

Utilizzare il digitale per migliorare le proprie prestazioni ed imparare ad imparare.

Integrare tradizionale/digitale a seconda dello stile di apprendimento (visivo, uditivo, cinestesico).

METODOLOGIA:

partendo da problemi o testi, si lavora per intervenire "dentro" la scrittura, con un'opera di manipolazione che sarà di carattere propedeutico. Gli esercizi previsti dal laboratorio sono adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA).

OBIETTIVI FORMATIVI

mobilitare e sviluppare le conoscenze linguistiche, sociolinguistiche e discorsive;

stimolare immaginazione e creatività verbale in ambito di gruppo di lavoro;

raccogliere idee per la scrittura attraverso l'invenzione anche digitalmente;

scrivere: approfondire metodi e tecniche di scrittura;

creare uno spazio protetto e cooperativo per l'espressione e il confronto in un BLOG o Wiki o piattaforma.

CONTENUTI:

- scrittura creativa: concetti e teorie, lo strutturalismo e la narratologia;

- la trama: il viaggio dell'eroe e la morfologia di Propp;

- lo storytelling contemporaneo 3.0;

- storytelling e media digitali;

- Strumenti semplici digitali per scrivere e creare.

- gli elementi della storia, i principi del disegno della storia, alla ricerca delle idee: sindrome del foglio bianco;

- Edmodo, Wiki, Wordpress, PPT, Padlet, Canva, Movimaker per scrivere e comunicare digitalmente;

- progettare una storia: personaggi, trama, descrizione, dialogo;

- rilettura: correzione individuale e collettiva di un testo;

- temporalità degli eventi: gestione della sequenzialità in funzione dell'intreccio;

- esercizi e testi dimostrativi.

Proposta finale (RISULTATI ATTESI)

Divisione dei ragazzi in gruppi per scrivere un soggetto per una web series (fiction per il web), per creare un sito contenente testi legati al laboratorio, per creare un wiki, per creare dei blog per avviare e condurre un Debate, per creare un book trailer, per creare un audio libro, per creare un racconto animato, per partecipare ad un concorso ecc.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Valutazione del prodotto in termini di compito di prestazione/autentico o di realtà attraverso valutazione delle competenze trifocale (soggettiva, intersoggettiva ed oggettiva).

Valutazioni con schede di osservazione sistematiche durante gli step di ciascun laboratorio.

Integrazione attività con quelle della classe e disseminazione interna alla scuola da parte degli studenti: valutazione competenza nel trasferire modalità di creazione e scrittura digitale.



| | |
|---------------------------------------|---|
| Data inizio prevista | 16/10/2017 |
| Data fine prevista | 31/05/2018 |
| Tipo Modulo | Lingua madre |
| Sedi dove è previsto il modulo | CBMM19600G |
| Numero destinatari | 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Bernacchia

| 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Schweitzer

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------|--|
| Titolo modulo | SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Schweitzer |
| Descrizione modulo | <p>L'obiettivo di questo MODULO PON è stimolare il "piacere" della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui gli studenti possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni in una classe laboratorio dove l'ambiente è informale, interattivo e digitale. Il gruppo di studenti eterogeneo affronterà sessioni di laboratorio in cui dovrà essere membro attivo e collaborare in base alle proprie capacità e possibilità. Gli studenti in un modulo intero impareranno a mettere su carta o schermo del pc o tablet la fantasia attraverso il rispetto delle regole della lingua madre. Il digitale diventa modo per stimolare, agevolare, affiancare, entusiasmare ed annullare le difficoltà e le differenze. Il modulo ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività di produzione verbale, scritta e grafica (disegno o filmato o foto) e digitale. Le lezioni suddivise in porzioni di 2-3 ore verranno suddivise in una breve parte teorica e da una lunga sessione di laboratorio attiva sfruttando le metodologie della flipped e del BYOD. Utili anche esercitazioni mediate sulla riflessione linguistica sia in L1 che L2 (CLIL).</p> <p>In alcune sessioni potrà essere previsto gemellaggio E-Twinning.</p> <p>FINALITA' EDUCATIVE: Sviluppare abilità di ascolto. Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale. Potenziare l'autoconoscenza e l'autoconsapevolezza. Potenziare l'autostima e il senso di responsabilità.</p> |



Riconoscere le proprie emozioni e imparare a gestirle.

FINALITA' COGNITIVE:

Sviluppare il pensiero divergente.

Potenziare la capacità di visualizzazione.

Utilizzare capacità immaginifiche.

Combinare pensiero divergente e pensiero convergente.

Utilizzare capacità di osservazione.

FINALITA' LINGUISTICHE E "DIGITALI"

Potenziare le abilità espressive e comunicative.

Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche e piacevoli (uso di articoli, aggettivi, complementi avverbiali, verbi..).

Acquisire capacità comunicative creative sia tradizionali sia digitali.

Utilizzare il digitale per migliorare le proprie prestazioni ed imparare ad imparare.

Integrare tradizionale/digitale a seconda dello stile di apprendimento (visivo, uditivo, cinestesico).

METODOLOGIA:

partendo da problemi o testi, si lavora per intervenire "dentro" la scrittura, con un'opera di manipolazione che sarà di carattere propedeutico. Gli esercizi previsti dal laboratorio sono adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA).

OBIETTIVI FORMATIVI

mobilitare e sviluppare le conoscenze linguistiche, sociolinguistiche e discorsive;

stimolare immaginazione e creatività verbale in ambito di gruppo di lavoro;

raccogliere idee per la scrittura attraverso l'invenzione anche digitalmente;

scrivere: approfondire metodi e tecniche di scrittura;

creare uno spazio protetto e cooperativo per l'espressione e il confronto in un BLOG o Wiki o piattaforma.

CONTENUTI:

- scrittura creativa: concetti e teorie, lo strutturalismo e la narratologia;

- la trama: il viaggio dell'eroe e la morfologia di Propp;

- lo storytelling contemporaneo 3.0;

- storytelling e media digitali;

- Strumenti semplici digitali per scrivere e creare.

- gli elementi della storia, i principi del disegno della storia, alla ricerca delle idee: sindrome del foglio bianco;

- Edmodo, Wiki, Wordpress, PPT, Padlet, Canva, Movimaker per scrivere e comunicare digitalmente;

- progettare una storia: personaggi, trama, descrizione, dialogo;

- rilettura: correzione individuale e collettiva di un testo;

- temporalità degli eventi: gestione della sequenzialità in funzione dell'intreccio;

- esercizi e testi dimostrativi.

Proposta finale (RISULTATI ATTESI)

Divisione dei ragazzi in gruppi per scrivere un soggetto per una web series (fiction per il web), per creare un sito contenente testi legati al laboratorio, per creare un wiki, per creare dei blog per avviare e condurre un Debate, per creare un book trailer, per creare un audio libro, per creare un racconto animato, per partecipare ad un concorso ecc.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Valutazione del prodotto in termini di compito di prestazione/autentico o di realtà attraverso valutazione delle competenze trifocale (soggettiva, intersoggettiva ed oggettiva).

Valutazioni con schede di osservazione sistematiche durante gli step di ciascun laboratorio.

Integrazione attività con quelle della classe e disseminazione interna alla scuola da parte degli studenti: valutazione competenza nel trasferire modalità di creazione e scrittura digitale.



| | |
|--------------------------------|---|
| Data inizio prevista | 16/10/2017 |
| Data fine prevista | 31/05/2018 |
| Tipo Modulo | Lingua madre |
| Sedi dove è previsto il modulo | CBMM19600G |
| Numero destinatari | 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Schweitzer

| 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Difesa Grande

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------|--|
| Titolo modulo | SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Difesa Grande |
| Descrizione modulo | <p>L'obiettivo di questo MODULO PON è stimolare il "piacere" della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui gli studenti possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni in una classe laboratorio dove l'ambiente è informale, interattivo e digitale. Il gruppo di studenti eterogeneo affronterà sessioni di laboratorio in cui dovrà essere membro attivo e collaborare in base alle proprie capacità e possibilità. Gli studenti in un modulo intero impareranno a mettere su carta o schermo del pc o tablet la fantasia attraverso il rispetto delle regole della lingua madre. Il digitale diventa modo per stimolare, agevolare, affiancare, entusiasmare ed annullare le difficoltà e le differenze. Il modulo ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività di produzione verbale, scritta e grafica (disegno o filmato o foto) e digitale. Le lezioni suddivise in porzioni di 2-3 ore verranno suddivise in una breve parte teorica e da una lunga sessione di laboratorio attiva sfruttando le metodologie della flipped e del BYOD. Utili anche esercitazioni mediate sulla riflessione linguistica sia in L1 che L2 (CLIL).</p> <p>In alcune sessioni potrà essere previsto gemellaggio E-Twinning.</p> <p>FINALITA' EDUCATIVE: Sviluppare abilità di ascolto. Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale. Potenziare l'autoconoscenza e l'autoconsapevolezza. Potenziare l'autostima e il senso di responsabilità.</p> |



Riconoscere le proprie emozioni e imparare a gestirle.

FINALITÀ COGNITIVE:

Sviluppare il pensiero divergente.

Potenziare la capacità di visualizzazione.

Utilizzare capacità immaginifiche.

Combinare pensiero divergente e pensiero convergente.

Utilizzare capacità di osservazione.

FINALITÀ LINGUISTICHE E "DIGITALI"

Potenziare le abilità espressive e comunicative.

Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche e piacevoli (uso di articoli, aggettivi, complementi avverbiali, verbi..).

Acquisire capacità comunicative creative sia tradizionali sia digitali.

Utilizzare il digitale per migliorare le proprie prestazioni ed imparare ad imparare.

Integrare tradizionale/digitale a seconda dello stile di apprendimento (visivo, uditivo, cinestesico).

METODOLOGIA:

partendo da problemi o testi, si lavora per intervenire "dentro" la scrittura, con un'opera di manipolazione che sarà di carattere propedeutico. Gli esercizi previsti dal laboratorio sono adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA).

OBIETTIVI FORMATIVI

mobilitare e sviluppare le conoscenze linguistiche, sociolinguistiche e discorsive;

stimolare immaginazione e creatività verbale in ambito di gruppo di lavoro;

raccogliere idee per la scrittura attraverso l'invenzione anche digitalmente;

scrivere: approfondire metodi e tecniche di scrittura;

creare uno spazio protetto e cooperativo per l'espressione e il confronto in un BLOG o Wiki o piattaforma.

CONTENUTI:

- scrittura creativa: concetti e teorie, lo strutturalismo e la narratologia;

- la trama: il viaggio dell'eroe e la morfologia di Propp;

- lo storytelling contemporaneo 3.0;

- storytelling e media digitali;

- Strumenti semplici digitali per scrivere e creare.

- gli elementi della storia, i principi del disegno della storia, alla ricerca delle idee: sindrome del foglio bianco;

- Edmodo, Wiki, Wordpress, PPT, Padlet, Canva, Movimaker per scrivere e comunicare digitalmente;

- progettare una storia: personaggi, trama, descrizione, dialogo;

- rilettura: correzione individuale e collettiva di un testo;

- temporalità degli eventi: gestione della sequenzialità in funzione dell'intreccio;

- esercizi e testi dimostrativi.

Proposta finale (RISULTATI ATTESI)

Divisione dei ragazzi in gruppi per scrivere un soggetto per una web series (fiction per il web), per creare un sito contenente testi legati al laboratorio, per creare un wiki, per creare dei blog per avviare e condurre un Debate, per creare un book trailer, per creare un audio libro, per creare un racconto animato, per partecipare ad un concorso ecc.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Valutazione del prodotto in termini di compito di prestazione/autentico o di realtà attraverso valutazione delle competenze trifocale (soggettiva, intersoggettiva ed oggettiva).

Valutazioni con schede di osservazione sistematiche durante gli step di ciascun laboratorio.

Integrazione attività con quelle della classe e disseminazione interna alla scuola da parte degli studenti: valutazione competenza nel trasferire modalità di creazione e scrittura digitale.



| | |
|--------------------------------|---|
| Data inizio prevista | 16/10/2017 |
| Data fine prevista | 31/05/2018 |
| Tipo Modulo | Lingua madre |
| Sedi dove è previsto il modulo | CBMM19600G |
| Numero destinatari | 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Difesa Grande

| 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: MATHS CREATOR Brigida 2

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Titolo modulo | MATHS CREATOR Brigida 2 |
|----------------------|-------------------------|



**Descrizione
modulo**

L'obiettivo di questo MODULO PON è lavorare in moduli per lo sviluppo di particolari attitudini al ragionamento logico, per la risoluzione di problemi e per il calcolo mentale rapido con metodologia didattica innovativa e uso del digitale. Nell'ambito della classe, spesso, non si ricevono giusti stimoli poiché è necessario avere spazi e tempi non convenzionali e possibilità di organizzazione di una lezione meno canonica e in una classe predisposta ed aumentata con le tecnologie. La didattica per competenze può diventare un punto di arrivo se si cala nei problemi di realtà e se vede nella matematica una "macchina di risoluzione dei problemi" anche non necessariamente matematici. Corsi con attività multidisciplinari (matematica-arte, matematica-tecnologia, matematica-scienze; matematica-altro, costituiscono percorsi educativo-didattici innovativi rispetto al solito modo di impostare la lezione di matematica. Le unità di apprendimento di matematica del modulo devono abbandonare i confini tradizionali del testo di matematica e andare oltre indagando campi e contesti non propriamente matematici per giungere ad un vero e proprio problem solving. Questo per formare l'allievo a privilegiare il ragionamento logico rispetto alla scelta di una mera regola e formula da applicare. Le proposte del progetto, sono veramente innovative nei contenuti e nei metodi con cui vengono presentate e definite.

Il laboratorio, l'esperienza, il vissuto dei discenti, le situazioni problematiche, le nuove tecnologie, assumono un'importanza fondamentale nel processo di insegnamento apprendimento della matematica.

Il gruppo di studenti eterogeneo affronterà sessioni di laboratorio in cui dovrà essere membro attivo e collaborare in base alle proprie capacità e possibilità. Gli studenti in un modulo intero impareranno risolvere problemi reali in un cantiere di problemi di carattere trasversale anche con uso del pc o tablet con interconnessioni con la Lingua 2 e 3 e la lingua madre. Il digitale diventa modo per stimolare, agevolare, affiancare, entusiasmare ed annullare le difficoltà e le differenze. Il modulo ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività pratiche (algoritmi, procedure, rappresentazioni grafiche 2D e 3D filmati o foto) e digitali. Le lezioni suddivise in porzioni di 2-3 ore verranno suddivise in una breve parte teorica e da una lunga sessione di laboratorio attiva sfruttando le metodologie della flipped e del BYOD. Utili anche esercitazioni mediate sulla riflessione linguistica sia in L1 che L2 (CLIL).

In alcune sessioni potrà essere previsto gemellaggio E-Twinning.

FINALITA' EDUCATIVE E COGNITIVE:

- migliorare l'interazione tra pari nel piccolo gruppo;
- compiere l'inclusione piena di alunni BES;
- potenziare il ragionamento logico trasversale;
- applicare conoscenze in contesti più ampi;
- sviluppare competenze di livello elevato rispetto a problemi concreti;
- generare uno spirito critico nei confronti di alcuni aspetti problematici;
- migliorare la performance e la prestazione in relazione al tempo di risoluzione dei quesiti;
- acquisire un metodo di lavoro efficace;
- fare analisi, ipotesi, arrivare a teorie e a modelli propri;
- sviluppo di competenze matematiche/scientifiche e digitali;
- formalizzare con linguaggio idoneo.

METODOLOGIA:

Lezioni interattive con utilizzo della LIM e del laboratorio di informatica sperimentazione CASIO. Uso di fonti del piano nazionale ministeriale M@t.abel., uso libro digitale e materiali in Power Point. Uso di programmi specifici tipo Cabri e Geogebra.

Laboratorio matematico (come nella bottega artigiana): realizzazione modelli, manufatti, tavole, schemi, mappe, documenti, ricerche, presentazioni, fogli di calcolo con particolare cura per i prodotti di natura digitale.

Gli esercizi previsti dal laboratorio sono adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA).

OBIETTIVI FORMATIVI

- Migliorare la comunicazione sincrona ed asincrona, lineare/reticolare;
- Stimolare all'uso dei diversi linguaggi: verbale, visivo, audiovisivo, multimediale;
- Garantire l'alternanza tra lavoro individuale, in coppie, in piccoli gruppi, collettivo;
- Potenziare le competenze relazionali e sociali



- Potenziare la capacità di trasferire in altri contesti le conoscenze acquisite in ambito disciplinare specifico (interdisciplinarietà);
- Svolgere attività di recupero metodologico e delle attività di base per alunni che presentano diverse difficoltà;
- Potenziare una didattica laboratoriale per la risoluzione dei problemi;
- Utilizzare un percorso logico per arrivare a un risultato matematico con uso di software;
- Spiegare e discutere su un percorso proprio per la risoluzione di un problema o quesito;
- Utilizzare conoscenze ed abilità matematiche in un argomento non strettamente matematico (fisica, chimica, scienze);
- Formulare ipotesi e verificare le stesse giungendo alla formalizzazione di una teoria risolutiva;
- Potenziare il calcolo mentale;
- Usare algoritmi nuovi; creare app e piccoli software;
- Utilizzare fogli di calcolo, programmi specifici (geogebra, cabri, derive, ecc);
- Usare calcolatrici scientifiche CASIO in possesso nella scuola per precedente sperimentazione e relativo emulatore e app su telefono/portatile.

CONTENUTI:

Fase iniziale: La narrazione della matematica: lo storytelling matematico per abituare all'interazione e all'ascolto.

Presentazione casi e problemi complessi tra cui:

- Sezione aurea : applicazioni trasversali (arte, fotografia);
- Biometria corpo umano e architettura ;
- Scienze investigative e matematica;
- Giochi di squadra e scommesse e matematica;
- La natura e la matematica;
- La progettazione e stampa in 2D e 3D di modelli dopo studio matematico;
- Chimica e matematica con software dedicati;
- Fisica e matematica con software dedicati;
- Musica e matematica;
- Excel, Derive, Cabri, Geogebra, App per la grafica e le funzioni;
- Sperimentazioni CASIO MIUR;
- Matematica e tecnologia;
- Semplificazione matematica di problemi complessi;
- Progetto AudioLibri matematici .

Proposta finale (RISULTATI ATTESI)

I risultati attesi sono l'elevamento delle competenze in ambito matematico anche ai fini orientativi. Di ogni attività prevista potrà essere valutato l'effettivo livello di prestazione raggiunto sulla scorta dell'effettivo impegno mostrato nella risoluzione dei quesiti proposti, sul raggiungimento del risultato in termini di soluzione, di risultato e di formalizzazione digitale.

Tutto avverrà attraverso un laboratorio attivo in cui le nuove tecnologie assumono un carattere prioritario nella semplificazione e nella facilitazione dei percorsi affrontati. I percorsi tematici vedranno la matematica nell'arte, nella tecnologia, nelle scienze sperimentali, nella vita reale.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Valutazione del prodotto in termini di compito di prestazione/autentico o di realtà attraverso valutazione delle competenze trifocale (soggettiva, intersoggettiva ed oggettiva).

Valutazioni con schede di osservazione sistematiche durante gli step di ciascun laboratorio.

Integrazione attività con quelle della classe e disseminazione interna alla scuola da parte degli studenti: valutazione competenza nel trasferire modalità di lavoro del laboratorio matematico/digitale.

Data inizio prevista 15/10/2018

Data fine prevista 31/05/2019



| | |
|---------------------------------------|---|
| Tipo Modulo | Matematica |
| Sedi dove è previsto il modulo | CBMM19600G |
| Numero destinatari | 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATHS CREATOR Brigida 2

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Quantità | N. so ggetti | Importo voce |
|------------|---------------|----------------------|-----------------|----------|--------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70,00 €/ora | | | 2.100,00 € |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30,00 €/ora | | | 900,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 15 | 1.561,50 € |
| | TOTALE | | | | | 4.561,50 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: MATHS CREATOR Brigida 1

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Titolo modulo | MATHS CREATOR Brigida 1 |
|----------------------|-------------------------|



**Descrizione
modulo**

L'obiettivo di questo MODULO PON è lavorare in moduli per lo sviluppo di particolari attitudini al ragionamento logico, per la risoluzione di problemi e per il calcolo mentale rapido con metodologia didattica innovativa e uso del digitale. Nell'ambito della classe, spesso, non si ricevono giusti stimoli poiché è necessario avere spazi e tempi non convenzionali e possibilità di organizzazione di una lezione meno canonica e in una classe predisposta ed aumentata con le tecnologie. La didattica per competenze può diventare un punto di arrivo se si cala nei problemi di realtà e se vede nella matematica una "macchina di risoluzione dei problemi" anche non necessariamente matematici. Corsi con attività multidisciplinari (matematica-arte, matematica-tecnologia, matematica-scienze; matematica-altro, costituiscono percorsi educativo-didattici innovativi rispetto al solito modo di impostare la lezione di matematica. Le unità di apprendimento di matematica del modulo devono abbandonare i confini tradizionali del testo di matematica e andare oltre indagando campi e contesti non propriamente matematici per giungere ad un vero e proprio problem solving. Questo per formare l'allievo a privilegiare il ragionamento logico rispetto alla scelta di una mera regola e formula da applicare. Le proposte del progetto, sono veramente innovative nei contenuti e nei metodi con cui vengono presentate e definite.

Il laboratorio, l'esperienza, il vissuto dei discenti, le situazioni problematiche, le nuove tecnologie, assumono un'importanza fondamentale nel processo di insegnamento apprendimento della matematica.

Il gruppo di studenti eterogeneo affronterà sessioni di laboratorio in cui dovrà essere membro attivo e collaborare in base alle proprie capacità e possibilità. Gli studenti in un modulo intero impareranno risolvere problemi reali in un cantiere di problemi di carattere trasversale anche con uso del pc o tablet con interconnessioni con la Lingua 2 e 3 e la lingua madre. Il digitale diventa modo per stimolare, agevolare, affiancare, entusiasmare ed annullare le difficoltà e le differenze. Il modulo ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività pratiche (algoritmi, procedure, rappresentazioni grafiche 2D e 3D filmati o foto) e digitali. Le lezioni suddivise in porzioni di 2-3 ore verranno suddivise in una breve parte teorica e da una lunga sessione di laboratorio attiva sfruttando le metodologie della flipped e del BYOD. Utili anche esercitazioni mediate sulla riflessione linguistica sia in L1 che L2 (CLIL).

In alcune sessioni potrà essere previsto gemellaggio E-Twinning.

FINALITA' EDUCATIVE E COGNITIVE:

- migliorare l'interazione tra pari nel piccolo gruppo;
- compiere l'inclusione piena di alunni BES;
- potenziare il ragionamento logico trasversale;
- applicare conoscenze in contesti più ampi;
- sviluppare competenze di livello elevato rispetto a problemi concreti;
- generare uno spirito critico nei confronti di alcuni aspetti problematici;
- migliorare la performance e la prestazione in relazione al tempo di risoluzione dei quesiti;
- acquisire un metodo di lavoro efficace;
- fare analisi, ipotesi, arrivare a teorie e a modelli propri;
- sviluppo di competenze matematiche/scientifiche e digitali;
- formalizzare con linguaggio idoneo.

METODOLOGIA:

Lezioni interattive con utilizzo della LIM e del laboratorio di informatica sperimentazione CASIO. Uso di fonti del piano nazionale ministeriale M@t.abel., uso libro digitale e materiali in Power Point. Uso di programmi specifici tipo Cabri e Geogebra.

Laboratorio matematico (come nella bottega artigiana): realizzazione modelli, manufatti, tavole, schemi, mappe, documenti, ricerche, presentazioni, fogli di calcolo con particolare cura per i prodotti di natura digitale.

Gli esercizi previsti dal laboratorio sono adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA).

OBIETTIVI FORMATIVI

- Migliorare la comunicazione sincrona ed asincrona, lineare/reticolare;
- Stimolare all'uso dei diversi linguaggi: verbale, visivo, audiovisivo, multimediale;
- Garantire l'alternanza tra lavoro individuale, in coppie, in piccoli gruppi, collettivo;
- Potenziare le competenze relazionali e sociali



- Potenziare la capacità di trasferire in altri contesti le conoscenze acquisite in ambito disciplinare specifico (interdisciplinarietà);
- Svolgere attività di recupero metodologico e delle attività di base per alunni che presentano diverse difficoltà;
- Potenziare una didattica laboratoriale per la risoluzione dei problemi;
- Utilizzare un percorso logico per arrivare a un risultato matematico con uso di software;
- Spiegare e discutere su un percorso proprio per la risoluzione di un problema o quesito;
- Utilizzare conoscenze ed abilità matematiche in un argomento non strettamente matematico (fisica, chimica, scienze);
- Formulare ipotesi e verificare le stesse giungendo alla formalizzazione di una teoria risolutiva;
- Potenziare il calcolo mentale;
- Usare algoritmi nuovi; creare app e piccoli software;
- Utilizzare fogli di calcolo, programmi specifici (geogebra, cabri, derive, ecc);
- Usare calcolatrici scientifiche CASIO in possesso nella scuola per precedente sperimentazione e relativo emulatore e app su telefono/portatile.

CONTENUTI:

Fase iniziale: La narrazione della matematica: lo storytelling matematico per abituare all'interazione e all'ascolto.

Presentazione casi e problemi complessi tra cui:

- Sezione aurea : applicazioni trasversali (arte, fotografia);
- Biometria corpo umano e architettura ;
- Scienze investigative e matematica;
- Giochi di squadra e scommesse e matematica;
- La natura e la matematica;
- La progettazione e stampa in 2D e 3D di modelli dopo studio matematico;
- Chimica e matematica con software dedicati;
- Fisica e matematica con software dedicati;
- Musica e matematica;
- Excel, Derive, Cabri, Geogebra, App per la grafica e le funzioni;
- Sperimentazioni CASIO MIUR;
- Matematica e tecnologia;
- Semplificazione matematica di problemi complessi;
- Progetto AudioLibri matematici .

Proposta finale (RISULTATI ATTESI)

I risultati attesi sono l'elevamento delle competenze in ambito matematico anche ai fini orientativi. Di ogni attività prevista potrà essere valutato l'effettivo livello di prestazione raggiunto sulla scorta dell'effettivo impegno mostrato nella risoluzione dei quesiti proposti, sul raggiungimento del risultato in termini di soluzione, di risultato e di formalizzazione digitale.

Tutto avverrà attraverso un laboratorio attivo in cui le nuove tecnologie assumono un carattere prioritario nella semplificazione e nella facilitazione dei percorsi affrontati. I percorsi tematici vedranno la matematica nell'arte, nella tecnologia, nelle scienze sperimentali, nella vita reale.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Valutazione del prodotto in termini di compito di prestazione/autentico o di realtà attraverso valutazione delle competenze trifocale (soggettiva, intersoggettiva ed oggettiva).

Valutazioni con schede di osservazione sistematiche durante gli step di ciascun laboratorio.

Integrazione attività con quelle della classe e disseminazione interna alla scuola da parte degli studenti: valutazione competenza nel trasferire modalità di lavoro del laboratorio matematico/digitale.

Data inizio prevista 15/10/2018

Data fine prevista 31/05/2019



| | |
|---------------------------------------|---|
| Tipo Modulo | Matematica |
| Sedi dove è previsto il modulo | CBMM19600G |
| Numero destinatari | 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATHS CREATOR Brigida 1

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Quantità | N. so ggetti | Importo voce |
|------------|---------------|----------------------|-----------------|----------|--------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70,00 €/ora | | | 2.100,00 € |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30,00 €/ora | | | 900,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: MATHS CREATOR Bernacchia

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Titolo modulo | MATHS CREATOR Bernacchia |
|----------------------|--------------------------|



**Descrizione
modulo**

L'obiettivo di questo MODULO PON è lavorare in moduli per lo sviluppo di particolari attitudini al ragionamento logico, per la risoluzione di problemi e per il calcolo mentale rapido con metodologia didattica innovativa e uso del digitale. Nell'ambito della classe, spesso, non si ricevono giusti stimoli poiché è necessario avere spazi e tempi non convenzionali e possibilità di organizzazione di una lezione meno canonica e in una classe predisposta ed aumentata con le tecnologie. La didattica per competenze può diventare un punto di arrivo se si cala nei problemi di realtà e se vede nella matematica una "macchina di risoluzione dei problemi" anche non necessariamente matematici. Corsi con attività multidisciplinari (matematica-arte, matematica-tecnologia, matematica-scienze; matematica-altro, costituiscono percorsi educativo-didattici innovativi rispetto al solito modo di impostare la lezione di matematica. Le unità di apprendimento di matematica del modulo devono abbandonare i confini tradizionali del testo di matematica e andare oltre indagando campi e contesti non propriamente matematici per giungere ad un vero e proprio problem solving. Questo per formare l'allievo a privilegiare il ragionamento logico rispetto alla scelta di una mera regola e formula da applicare. Le proposte del progetto, sono veramente innovative nei contenuti e nei metodi con cui vengono presentate e definite.

Il laboratorio, l'esperienza, il vissuto dei discenti, le situazioni problematiche, le nuove tecnologie, assumono un'importanza fondamentale nel processo di insegnamento apprendimento della matematica.

Il gruppo di studenti eterogeneo affronterà sessioni di laboratorio in cui dovrà essere membro attivo e collaborare in base alle proprie capacità e possibilità. Gli studenti in un modulo intero impareranno risolvere problemi reali in un cantiere di problemi di carattere trasversale anche con uso del pc o tablet con interconnessioni con la Lingua 2 e 3 e la lingua madre. Il digitale diventa modo per stimolare, agevolare, affiancare, entusiasmare ed annullare le difficoltà e le differenze. Il modulo ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività pratiche (algoritmi, procedure, rappresentazioni grafiche 2D e 3D filmati o foto) e digitali. Le lezioni suddivise in porzioni di 2-3 ore verranno suddivise in una breve parte teorica e da una lunga sessione di laboratorio attiva sfruttando le metodologie della flipped e del BYOD. Utili anche esercitazioni mediate sulla riflessione linguistica sia in L1 che L2 (CLIL).

In alcune sessioni potrà essere previsto gemellaggio E-Twinning.

FINALITA' EDUCATIVE E COGNITIVE:

- migliorare l'interazione tra pari nel piccolo gruppo;
- compiere l'inclusione piena di alunni BES;
- potenziare il ragionamento logico trasversale;
- applicare conoscenze in contesti più ampi;
- sviluppare competenze di livello elevato rispetto a problemi concreti;
- generare uno spirito critico nei confronti di alcuni aspetti problematici;
- migliorare la performance e la prestazione in relazione al tempo di risoluzione dei quesiti;
- acquisire un metodo di lavoro efficace;
- fare analisi, ipotesi, arrivare a teorie e a modelli propri;
- sviluppo di competenze matematiche/scientifiche e digitali;
- formalizzare con linguaggio idoneo.

METODOLOGIA:

Lezioni interattive con utilizzo della LIM e del laboratorio di informatica sperimentazione CASIO. Uso di fonti del piano nazionale ministeriale M@t.abel., uso libro digitale e materiali in Power Point. Uso di programmi specifici tipo Cabri e Geogebra.

Laboratorio matematico (come nella bottega artigiana): realizzazione modelli, manufatti, tavole, schemi, mappe, documenti, ricerche, presentazioni, fogli di calcolo con particolare cura per i prodotti di natura digitale.

Gli esercizi previsti dal laboratorio sono adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA).

OBIETTIVI FORMATIVI

- Migliorare la comunicazione sincrona ed asincrona, lineare/reticolare;
- Stimolare all'uso dei diversi linguaggi: verbale, visivo, audiovisivo, multimediale;
- Garantire l'alternanza tra lavoro individuale, in coppie, in piccoli gruppi, collettivo;
- Potenziare le competenze relazionali e sociali

- Potenziare la capacità di trasferire in altri contesti le conoscenze acquisite in ambito disciplinare specifico (interdisciplinarietà);
- Svolgere attività di recupero metodologico e delle attività di base per alunni che presentano diverse difficoltà;
- Potenziare una didattica laboratoriale per la risoluzione dei problemi;
- Utilizzare un percorso logico per arrivare a un risultato matematico con uso di software;
- Spiegare e discutere su un percorso proprio per la risoluzione di un problema o quesito;
- Utilizzare conoscenze ed abilità matematiche in un argomento non strettamente matematico (fisica, chimica, scienze);
- Formulare ipotesi e verificare le stesse giungendo alla formalizzazione di una teoria risolutiva;
- Potenziare il calcolo mentale;
- Usare algoritmi nuovi; creare app e piccoli software;
- Utilizzare fogli di calcolo, programmi specifici (geogebra, cabri, derive, ecc);
- Usare calcolatrici scientifiche CASIO in possesso nella scuola per precedente sperimentazione e relativo emulatore e app su telefono/portatile.

CONTENUTI:

Fase iniziale: La narrazione della matematica: lo storytelling matematico per abituare all'interazione e all'ascolto.

Presentazione casi e problemi complessi tra cui:

- Sezione aurea : applicazioni trasversali (arte, fotografia);
- Biometria corpo umano e architettura ;
- Scienze investigative e matematica;
- Giochi di squadra e scommesse e matematica;
- La natura e la matematica;
- La progettazione e stampa in 2D e 3D di modelli dopo studio matematico;
- Chimica e matematica con software dedicati;
- Fisica e matematica con software dedicati;
- Musica e matematica;
- Excel, Derive, Cabri, Geogebra, App per la grafica e le funzioni;
- Sperimentazioni CASIO MIUR;
- Matematica e tecnologia;
- Semplificazione matematica di problemi complessi;
- Progetto AudioLibri matematici .

Proposta finale (RISULTATI ATTESI)

I risultati attesi sono l'elevamento delle competenze in ambito matematico anche ai fini orientativi. Di ogni attività prevista potrà essere valutato l'effettivo livello di prestazione raggiunto sulla scorta dell'effettivo impegno mostrato nella risoluzione dei quesiti proposti, sul raggiungimento del risultato in termini di soluzione, di risultato e di formalizzazione digitale.

Tutto avverrà attraverso un laboratorio attivo in cui le nuove tecnologie assumono un carattere prioritario nella semplificazione e nella facilitazione dei percorsi affrontati. I percorsi tematici vedranno la matematica nell'arte, nella tecnologia, nelle scienze sperimentali, nella vita reale.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Valutazione del prodotto in termini di compito di prestazione/autentico o di realtà attraverso valutazione delle competenze trifocale (soggettiva, intersoggettiva ed oggettiva).

Valutazioni con schede di osservazione sistematiche durante gli step di ciascun laboratorio.

Integrazione attività con quelle della classe e disseminazione interna alla scuola da parte degli studenti: valutazione competenza nel trasferire modalità di lavoro del laboratorio matematico/digitale.

| | |
|-----------------------------|------------|
| Data inizio prevista | 15/10/2018 |
| Data fine prevista | 31/05/2019 |



| | |
|---------------------------------------|---|
| Tipo Modulo | Matematica |
| Sedi dove è previsto il modulo | CBMM19600G |
| Numero destinatari | 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATHS CREATOR Bernacchia

| 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: MATHS CREATOR Schweitzer-Difesa Grande

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|--|
| Titolo modulo | MATHS CREATOR Schweitzer-Difesa Grande |
|----------------------|--|



**Descrizione
modulo**

L'obiettivo di questo MODULO PON è lavorare in moduli per lo sviluppo di particolari attitudini al ragionamento logico, per la risoluzione di problemi e per il calcolo mentale rapido con metodologia didattica innovativa e uso del digitale. Nell'ambito della classe, spesso, non si ricevono giusti stimoli poiché è necessario avere spazi e tempi non convenzionali e possibilità di organizzazione di una lezione meno canonica e in una classe predisposta ed aumentata con le tecnologie. La didattica per competenze può diventare un punto di arrivo se si cala nei problemi di realtà e se vede nella matematica una "macchina di risoluzione dei problemi" anche non necessariamente matematici. Corsi con attività multidisciplinari (matematica-arte, matematica-tecnologia, matematica-scienze; matematica-altro, costituiscono percorsi educativo-didattici innovativi rispetto al solito modo di impostare la lezione di matematica. Le unità di apprendimento di matematica del modulo devono abbandonare i confini tradizionali del testo di matematica e andare oltre indagando campi e contesti non propriamente matematici per giungere ad un vero e proprio problem solving. Questo per formare l'allievo a privilegiare il ragionamento logico rispetto alla scelta di una mera regola e formula da applicare. Le proposte del progetto, sono veramente innovative nei contenuti e nei metodi con cui vengono presentate e definite.

Il laboratorio, l'esperienza, il vissuto dei discenti, le situazioni problematiche, le nuove tecnologie, assumono un'importanza fondamentale nel processo di insegnamento apprendimento della matematica.

Il gruppo di studenti eterogeneo affronterà sessioni di laboratorio in cui dovrà essere membro attivo e collaborare in base alle proprie capacità e possibilità. Gli studenti in un modulo intero impareranno risolvere problemi reali in un cantiere di problemi di carattere trasversale anche con uso del pc o tablet con interconnessioni con la Lingua 2 e 3 e la lingua madre. Il digitale diventa modo per stimolare, agevolare, affiancare, entusiasmare ed annullare le difficoltà e le differenze. Il modulo ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività pratiche (algoritmi, procedure, rappresentazioni grafiche 2D e 3D filmati o foto) e digitali. Le lezioni suddivise in porzioni di 2-3 ore verranno suddivise in una breve parte teorica e da una lunga sessione di laboratorio attiva sfruttando le metodologie della flipped e del BYOD. Utili anche esercitazioni mediate sulla riflessione linguistica sia in L1 che L2 (CLIL).

In alcune sessioni potrà essere previsto gemellaggio E-Twinning.

FINALITA' EDUCATIVE E COGNITIVE:

- migliorare l'interazione tra pari nel piccolo gruppo;
- compiere l'inclusione piena di alunni BES;
- potenziare il ragionamento logico trasversale;
- applicare conoscenze in contesti più ampi;
- sviluppare competenze di livello elevato rispetto a problemi concreti;
- generare uno spirito critico nei confronti di alcuni aspetti problematici;
- migliorare la performance e la prestazione in relazione al tempo di risoluzione dei quesiti;
- acquisire un metodo di lavoro efficace;
- fare analisi, ipotesi, arrivare a teorie e a modelli propri;
- sviluppo di competenze matematiche/scientifiche e digitali;
- formalizzare con linguaggio idoneo.

METODOLOGIA:

Lezioni interattive con utilizzo della LIM e del laboratorio di informatica sperimentazione CASIO. Uso di fonti del piano nazionale ministeriale M@t.abel., uso libro digitale e materiali in Power Point. Uso di programmi specifici tipo Cabri e Geogebra.

Laboratorio matematico (come nella bottega artigiana): realizzazione modelli, manufatti, tavole, schemi, mappe, documenti, ricerche, presentazioni, fogli di calcolo con particolare cura per i prodotti di natura digitale.

Gli esercizi previsti dal laboratorio sono adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA).

OBIETTIVI FORMATIVI

- Migliorare la comunicazione sincrona ed asincrona, lineare/reticolare;
- Stimolare all'uso dei diversi linguaggi: verbale, visivo, audiovisivo, multimediale;
- Garantire l'alternanza tra lavoro individuale, in coppie, in piccoli gruppi, collettivo;
- Potenziare le competenze relazionali e sociali



- Potenziare la capacità di trasferire in altri contesti le conoscenze acquisite in ambito disciplinare specifico (interdisciplinarietà);
- Svolgere attività di recupero metodologico e delle attività di base per alunni che presentano diverse difficoltà;
- Potenziare una didattica laboratoriale per la risoluzione dei problemi;
- Utilizzare un percorso logico per arrivare a un risultato matematico con uso di software;
- Spiegare e discutere su un percorso proprio per la risoluzione di un problema o quesito;
- Utilizzare conoscenze ed abilità matematiche in un argomento non strettamente matematico (fisica, chimica, scienze);
- Formulare ipotesi e verificare le stesse giungendo alla formalizzazione di una teoria risolutiva;
- Potenziare il calcolo mentale;
- Usare algoritmi nuovi; creare app e piccoli software;
- Utilizzare fogli di calcolo, programmi specifici (geogebra, cabri, derive, ecc);
- Usare calcolatrici scientifiche CASIO in possesso nella scuola per precedente sperimentazione e relativo emulatore e app su telefono/portatile.

CONTENUTI:

Fase iniziale: La narrazione della matematica: lo storytelling matematico per abituare all'interazione e all'ascolto.

Presentazione casi e problemi complessi tra cui:

- Sezione aurea : applicazioni trasversali (arte, fotografia);
- Biometria corpo umano e architettura ;
- Scienze investigative e matematica;
- Giochi di squadra e scommesse e matematica;
- La natura e la matematica;
- La progettazione e stampa in 2D e 3D di modelli dopo studio matematico;
- Chimica e matematica con software dedicati;
- Fisica e matematica con software dedicati;
- Musica e matematica;
- Excel, Derive, Cabri, Geogebra, App per la grafica e le funzioni;
- Sperimentazioni CASIO MIUR;
- Matematica e tecnologia;
- Semplificazione matematica di problemi complessi;
- Progetto AudioLibri matematici .

Proposta finale (RISULTATI ATTESI)

I risultati attesi sono l'elevamento delle competenze in ambito matematico anche ai fini orientativi. Di ogni attività prevista potrà essere valutato l'effettivo livello di prestazione raggiunto sulla scorta dell'effettivo impegno mostrato nella risoluzione dei quesiti proposti, sul raggiungimento del risultato in termini di soluzione, di risultato e di formalizzazione digitale.

Tutto avverrà attraverso un laboratorio attivo in cui le nuove tecnologie assumono un carattere prioritario nella semplificazione e nella facilitazione dei percorsi affrontati. I percorsi tematici vedranno la matematica nell'arte, nella tecnologia, nelle scienze sperimentali, nella vita reale.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Valutazione del prodotto in termini di compito di prestazione/autentico o di realtà attraverso valutazione delle competenze trifocale (soggettiva, intersoggettiva ed oggettiva).

Valutazioni con schede di osservazione sistematiche durante gli step di ciascun laboratorio.

Integrazione attività con quelle della classe e disseminazione interna alla scuola da parte degli studenti: valutazione competenza nel trasferire modalità di lavoro del laboratorio matematico/digitale.

Data inizio prevista 15/10/2018

Data fine prevista 31/05/2019



| | |
|---------------------------------------|---|
| Tipo Modulo | Matematica |
| Sedi dove è previsto il modulo | CBMM19600G |
| Numero destinatari | 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATHS CREATOR Schweitzer-Difesa Grande

| 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

| Progetto | Costo |
|---|--------------------|
| TOP SKILLS - MATHS AND ITALIAN GENERATION | € 44.905,20 |
| TOTALE PROGETTO | € 44.905,20 |

| | |
|--|---|
| Avviso | 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 48396) |
| Importo totale richiesto | € 44.905,20 |
| Num. Delibera collegio docenti | VERBALE N.4 Delibera n. 27 |
| Data Delibera collegio docenti | 13/01/2016 |
| Num. Delibera consiglio d'istituto | VERBALE N. 2 Delibera n.10 |
| Data Delibera consiglio d'istituto | 30/10/2016 |
| Data e ora inoltro | 15/05/2017 09:52:01 |
| 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 | Si |

Riepilogo moduli richiesti

| Sottoazione | Modulo | Importo | Massimale |
|------------------------------|---|------------|-----------|
| 10.2.2A - Competenze di base | Lingua madre: <u>SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 2</u> | € 4.873,80 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Lingua madre: <u>SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Brigida 1</u> | € 4.977,90 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Lingua madre: <u>SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Bernacchia</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Lingua madre: <u>SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Schweitzer</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Lingua madre: <u>SCRITTURA CREATIVA DA 0.0 A 3.0 Plesso Difesa Grande</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Matematica: <u>MATHS CREATOR Brigida 2</u> | € 4.561,50 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Matematica: <u>MATHS CREATOR Brigida 1</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Matematica: <u>MATHS CREATOR Bernacchia</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 'O. BERNACCHIA-M. BRIGIDA'
(CBMM19600G)

| | | | |
|------------------------------|--|--------------------|-------------|
| 10.2.2A - Competenze di base | Matematica: <u>MATHS CREATOR</u> <u>Schweitzer-Difesa Grande</u> | € 5.082,00 | |
| | Totale Progetto "TOP SKILLS - MATHS AND ITALIAN GENERATION" | € 44.905,20 | € 45.000,00 |
| | TOTALE CANDIDATURA | € 44.905,20 | |