

**Candidatura N. 19478**  
**10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	3 CD 'N. FRAGGIANNI'
<b>Codice meccanografico</b>	BAEE061009
<b>Tipo istituto</b>	SCUOLA PRIMARIA
<b>Indirizzo</b>	VIA VITRANI N.1
<b>Provincia</b>	BT
<b>Comune</b>	Barletta
<b>CAP</b>	76121
<b>Telefono</b>	0883334318
<b>E-mail</b>	BAEE061009@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.scuolafraggianni.gov.it
<b>Numero alunni</b>	738
<b>Plessi</b>	BAAA061015 - VIA CHIEFFI 38 BAAA061037 - VIA RIZZITELLI BAEE061009 - 3 CD 'N. FRAGGIANNI' BAEE06101A - VIA VITRANI I/II 2? CD

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 19478 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Pietro Mennea "Fun club!"	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Attività motoria in gioco	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Classi in movimento	€ 5.682,00
Potenziamento della lingua straniera	THE MAGIC THEATRE	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	Storie interattive	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Numeri in gioco	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Parole in gioco	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 38.574,00</b>

**Articolazione della candidatura**

**10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità**

**10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti**

**Sezione: Progetto**

**Progetto**

<b>Titolo progetto</b>	A scuola imparo facendo e sperimentando.
<b>Descrizione progetto</b>	Il progetto intende coinvolgere gli alunni in attività di potenziamento delle competenze di base attraverso strategie innovative, che afferiscano alla stimolazione di tutte le intelligenze, in un ambiente caratterizzato da forte inclusività e crescita personale.

**Sezione: Caratteristiche del Progetto**

**Contesto di riferimento**

*Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.*

*(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)*

La scuola è ubicata in una zona semi centrale della città, dove sono presenti diverse realtà socio-culturali: medio-basse nella zona del centro storico e medie nel quartiere Medaglie d'Oro. Le famiglie influiscono notevolmente sulla considerazione del ruolo della scuola nella società, attivando comportamenti non sempre coerenti con il percorso di crescita psico-sociale degli alunni. Le famiglie sono composte, per la maggior parte, da genitori entrambi impegnati in attività lavorative, che dedicano poco tempo ai propri figli, riversando in loro ansie e paure, sostituendosi a loro nel percorso di apprendimento significativo. A ciò si aggiunge la presenza di bambini stranieri, prevalentemente cinesi, che hanno una frequenza saltuaria e spesso necessitano di apprendere l'italiano come lingua funzionale allo studio. Inoltre, in questi ultimi anni, il numero di alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento è notevolmente aumentato; il riconoscimento spesso avviene nelle classi terminali, dopo che gli alunni hanno ormai interiorizzato una scarsa fiducia in loro stessi e bassa motivazione, che interferisce con il conseguimento del successo formativo.

### Obiettivi

*Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.*

*(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)*

Il progetto mira al consolidamento delle abilità di base, attraverso l'attivazione delle varie intelligenze, personalizzando i percorsi e i tempi di apprendimento. Gli obiettivi che si intendono perseguire sono i seguenti:

- a) attivare percorsi significativi di apprendimento attraverso approcci non formali, prevalentemente basati sul learning by doing;
- b) favorire la curiosità intellettuale attraverso percorsi sperimentali per 'prove ed errori', che coinvolgano gli alunni in situazioni concrete;
- c) migliorare le conoscenze e le abilità linguistiche in Italiano, attraverso giochi e metodologie personalizzate, che favoriscano la riflessione sui propri stili di apprendimento e sulle dinamiche della metacognizione;
- d) ampliare la padronanza informatiche, intese come approccio critico ai nuovi media, pensiero computazionale e autonomia nella ricerca;
- e) sviluppare strategie logico-matematiche per incrementare il problem solving e il pensiero divergente;
- f) ampliare le occasioni di armonico sviluppo corporeo, attraverso attività motorie, che, coinvolgendo piccoli gruppi, attivino corretti comportamenti verso gli altri e l'assunzione di uno stile di vita salutare.

Tali obiettivi rispecchiano le priorità dell'Istituzione scolastica, che è attenta alla personalizzazione, ha potenziato l'Educazione fisica, aderendo al progetto nazionale 'Sport di classe', realizza laboratori di ampliamento dell'offerta formativa relativi all'informatica e potenziamento dell'Italiano durante le ore di contemporaneità.

### Caratteristiche dei destinatari

*(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)*

Gli alunni coinvolti appartengono alle classi seconde, terze, quarte e quinte. Alunni eterogenei per capacità, motivazione ed estrazione sociale, che amplieranno l'orario curricolare, con attività pomeridiane, articolate in piccoli gruppi per sviluppare il cooperative learning e dunque l'assunzione di responsabilità affinché il gruppo ottenga risultati condivisi.

Saranno coinvolti gli alunni con disturbi specifici di apprendimento con i quali si potranno sperimentare strategie alternative rispetto a quelle messe in pratica in orario curricolare.

Ci saranno, altresì alunni diversamente abili, alunni demotivati e stranieri (in adozione o figli di stranieri) per i quali la personalizzazione servirà per incentivare il processo di crescita della persona fisica e del cittadino consapevole e responsabile.

**Indicare quali azioni specifiche ( di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare**  
*Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.*  
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per motivare gli alunni e attivare una didattica accattivante si realizzeranno spazi interattivi e coinvolgenti, che di volta in volta saranno utilizzati da piccoli gruppi, con diverse metodologie e approcci. Le soluzioni flessibili saranno funzionali alle attività ludico-didattiche volte all'interesse verso nuovi orizzonti della conoscenza. La biblioteca e la LIM offriranno occasioni e spunti per produrre materiali interattivi, in cui il libro cartaceo è superato in favore dell'e-book. La palestra e gli atri interni ed esterni all'istituzione scolastica potranno diventare scenario di rappresentazione e performance in sostituzione dei banchi e degli obsoleti metodi induttivi. Il giardino esterno sarà adibito a giochi di gruppo per il consolidamento delle conoscenze e abilità in Italiano e Matematica.

**Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico**  
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le attività progettuali saranno realizzate con l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico, grazie alla collaborazione del personale ATA (assistente amministrativi e Collaboratori Scolastici) e di un docente utilizzato in altri compiti ex art. 113 del D.D. del 1974, attualmente occupato quale bibliotecario. La scuola supererà, con la flessibilità oraria, l'apertura solo antimeridiana, per diventare luogo di aggregazione sociale e apertura alle esigenze formative dell'utenza. Con l'apertura oltre l'orario scolastico l'istituzione utilizzerà spazi altrimenti inutilizzati in attività volte al contrasto della dispersione scolastica. Offrirà agli alunni poco motivati occasioni di studio, di lavoro, di gioco, garantendo una formazione completa della personalità, in un momento formativo ed evolutivo della stessa di primaria importanza.

**Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto**  
*Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.*  
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Tutti i progetti prevedono un approccio prevalentemente laboratoriale, incentrato sulla didattica per scoperta, che coinvolga gli alunni in lavori di gruppo, peer to peer, per sviluppare, accanto alle conoscenze e abilità disciplinari, le competenze sociali. Il lavoro per piccoli gruppi consentirà agli alunni di potenziare la propria motivazione, apprendere tecniche di autocorrezione per approdare alla metacognizione. Si punterà a facilitare le interazioni verbali in modo corretto, contestuale e coerente, grazie a tempi più distesi in un clima di apprendimento favorevole e sereno, scevro da valutazioni numeriche o giudizi sanzionatori. Per i progetti di potenziamento in Italiano e Matematica si punterà sull'utilizzo di Pc e LIM, con giochi accattivanti e nello stesso tempo istruttivi. Per le attività motorie si favorirà il sano agonismo con la partecipazione a gare interne, motivanti e prevalentemente di gruppo. L'attività informatica punterà sul coding e l'Inglese sull'interazione verbale, attraverso l'allestimento di uno spettacolo teatrale conclusivo.

**Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF**  
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa intende potenziare gli apprendimenti matematici e di Lingua Italiana, attraverso l'ampliamento dell'orario curricolare, che è stato portato da 27 a 29 ore. Le altre aree, oggetto di potenziamento, riguardano per l'appunto, l'Educazione fisica, l'Informatica e la Lingua Inglese.

La scuola ha, difatti, aderito al Progetto CLIL, nonchè alla formazione digitale, all'ora del Coding e al progetto 'Sport di classe' con il potenziamento del monte ore annuo di Educazione fisica (da 1 a 2 ore settimanali).

Questa progettualità è finalizzata alla formazione del futuro cittadino, che attraverso le competenze informatiche e della Lingua inglese, attento a un sano stile di vita, può collocarsi nei contesti europei che, già da tempo, hanno attivato una formazione meno disciplinare e più trasversale.

**Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio**  
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Nonostante non siano previsti contributi economici alla realizzazione del progetto da soggetti pubblici e privati del territorio, poichè la realtà del Sud, vivendo una profonda crisi economica, non permette di cofinanziare progetti scolastici, la scuola è entrata in rete con altre scuole del territorio per garantire una formazione specifica in ambito linguistico e informatico. In ambito linguistico si è aderiti alla rete per una ricerca azione sulla didattica CLIL. Per quanto attiene alla formazione digitale la scuola partecipa al PNSD e è una delle scuole aderenti alla rete 'Curricoli Digitali'. Quanto all'aspetto motorio, sono in atto progetti gratuiti di promozione di alcune specialità sportive: calcio e ginnastica artistica. Inoltre la scuola ha aderito al progetto 'Sport di Classe', che prevede l'incremento delle ore destinate all'educazione fisica, con l'affiancamento di un tutor per due ore mensili.

**Carattere innovativo del progetto**  
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La gestione del progetto sarà incentrata soprattutto sull'utilizzo di metodologie innovative, sia dal punto di vista degli ambienti, sia dal punto di vista degli strumenti e delle tecniche di insegnamento utilizzate. Si prediligerà una forma di approccio innanzitutto accattivante per i giovanissimi utenti, al fine di stimolare le loro menti all'apprendimento. Per i progetti di tecnologia, si mirerà alla conoscenza e all'acquisizione di competenze nuove, legate all'utilizzo delle TIC in maniera trasversale a tutte le discipline; analogamente nell'insegnamento della Lingua inglese si tenderà a promuovere l'uso di metodologie come la CLIL, che sta assumendo sempre più importanza nel processo di apprendimento. Avendo la scuola di oggi assunto un carattere totalmente differente rispetto al passato, in termini di metodologie e strumenti, anche nel potenziamento delle competenze di base scopo principale sarà quello di elevare le suddette competenze attraverso una didattica innovativa e attraente, pur perseguendo obiettivi curricolari.

**Risultati attesi**  
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per quanto riguarda l'intero percorso formativo che si intende portare avanti, ci si attendono i seguenti risultati:

- Saper utilizzare un linguaggio corretto relativamente alle specifiche discipline;
- Acquisire abilità e recuperare le competenze di base;
- Recuperare autostima e metacognizione per un corretto apprendimento dei contenuti disciplinari;
- Saper interagire in piccolo e grande gruppo, collaborando per un fine comune;
- Potenziare le proprie capacità comunicative;
- Relazionarsi adeguatamente sia con il gruppo dei coetanei sia con l'adulto;
- Innalzare il livello generale di competenze;
- Approfondire determinati argomenti, ove necessario, relativamente a lacune individuali;
- Utilizzare le nuove tecnologie per il reperimento di informazioni utili all'apprendimento, oltre che come strumento di collaborazione e condivisione;
- Approcciarsi in maniera positiva alle varie discipline.

**Sezione: Progetti collegati della Scuola**

**Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione**

**scolastica o previsti nel PTOF**

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
"Curricoli digitali" - Rete di scuole	No	2016/2017		<a href="http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof">http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof</a>
'Racconti in cloud'	Si		50	<a href="http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof">http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof</a>
PROGETTO P.O.R. "Diritti a scuola"	Si		61	<a href="http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof">http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof</a>
Ricerca azione "CLIL"- RETI DI SCUOLE	No	2016/2017		<a href="http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof">http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof</a>
Sport di classe	Si		49	<a href="http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof">http://www.scuolafraggianni.gov.it/documenti/pof</a>

**Sezione: Coinvolgimento altri soggetti**

Nessun partenariato inserito.

Nessuna collaborazione inserita.

**Sezione: Riepilogo Moduli**

**Riepilogo moduli**

Modulo	Costo totale
Pietro Mennea "Fun clubl"	€ 5.682,00
Attività motoria in gioco	€ 5.082,00
Classi in movimento	€ 5.682,00
THE MAGIC THEATRE	€ 5.682,00
Storie interattive	€ 5.082,00
Numeri in gioco	€ 5.682,00
Parole in gioco	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 38.574,00</b>

**Sezione: Moduli**

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico  
Titolo: Pietro Mennea "Fun clubl"



**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Pietro Mennea "Fun club!"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto mira a:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contribuire, attraverso un'adeguata educazione al movimento, alla formazione integrale della persona;</li> <li>2. costruire un sistema integrato educativo - sportivo che collega ed interconnette mondi diversi;</li> <li>3. offrire percorsi che consentano ad ognuno di orientarsi e scegliere autonomamente l'attività sportiva più consona ai propri bisogni ed interessi, al fine di mantenere sempre viva la motivazione allo sport gettando, inoltre, le basi per l'assunzione di corretti stili di vita.</li> <li>4. realizzare la massima inclusione della disabilità, attraverso il gioco sport.</li> </ol> <p>Attraverso una progettualità condivisa ed integrata che muova dal gioco ed un'offerta organica di educazione motoria, si intendono evitare anche i rischi di specializzazione sportiva precoce e di abbandono prematuro dell'attività sportiva per sovraccarico psichico e fisico.</p> <p>Promozione dell' agio e del benessere dei bambini;</p> <p>promozione dell' attività sportiva e prevenzione della dispersione sportiva nella fascia pomeridiana; prevenzione del disagio.</p> <p><b>FINALITA' DEL PROGETTO</b></p> <p>Costruire un'offerta ampia e articolata di attività motorie da realizzare in ambito scolastico, coinvolgendo l'intero gruppo di alunni.</p> <p>Prestare attenzione alle caratteristiche di crescita dei bambini.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-educare ad un corretto e sano sviluppo psico-fisico;</li> <li>-favorire l' acquisizione dell' autonomia, dell' autostima, della capacità di collaborazione</li> <li>-favorire la consapevolezza della propria corporeità, la coordinazione motoria, lo sviluppo dell' equilibrio psico-fisico;</li> <li>-sviluppare la capacità di affrontare le difficoltà e la consapevolezza delle proprie possibilità</li> <li>-determinare un corretto approccio alla competizione</li> <li>-soddisfare le esigenze di gioco e di movimento in un clima collaborativo e cooperativo</li> </ul> <p>I percorsi di educazione motoria non</p>

	<p>prevedono una proposta centrata su specifiche discipline sportive, ma sul gioco, sul movimento e sulla corporeità; un primo approccio allo sport come occasione per far crescere il patrimonio motorio e culturale degli alunni/e. Saranno quindi previsti giochi finalizzati alla conoscenza del proprio corpo nella sua globalità e nei suoi segmenti Stafette, Ruba palla, spalliera cieca, Caccia all'oggetto, gioco a coppie. ATTIVITA' CON PALLONI DIVERSI 1. Palloni di vario genere (da pallacanestro, da pallavolo, da calcio, da pallamano, di gomma, di gommapiuma, da ritmica, ecc.). I bambini utilizzano i palloni in forma libera e, al segnale, devono cambiare tipo di palla. 2. Idem, ma con l'utilizzo dei guanti STAFFETTA: CACCIA ALL'OGGETTO Ricavare sui lati. GIOCO A COPPIE. Inoltre verranno proposti vari tipi di gioco sport: Pallavolo, Basket, atletica leggera, Tennis.</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE06101A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi 10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 10 - Campo scuola
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Pietro Mennea "Fun club"**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-----------	--------------

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

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: Attività motoria in gioco**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	Attività motoria in gioco
Descrizione modulo	<p>L'educazione motoria riveste una grande importanza ai fini della formazione integrale della persona durante l'età evolutiva e nelle diverse fasce di età e le più recenti evidenze scientifiche internazionali attribuiscono all'educazione attraverso il movimento un ineludibile ruolo preventivo e formativo. Le attività motorie e il gioco - momenti essenziali dell'attività motoria e dello sport - rispondono ad un bisogno primario della persona e, attraverso una corretta azione interdisciplinare, contribuiscono al suo sviluppo armonico, e, promuovendo la cultura del rispetto dell'altro, del rispetto delle regole, sono veicolo di inclusione sociale e di contrasto alle problematiche legate al disagio.</p> <p><b>CONTENUTI</b></p> <p>Questo progetto ha l'intento di far assumere nella popolazione scolastica, come corretto stile di vita:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la pratica di un'attività fisica regolare e continuativa;</li> <li>- di promuovere l'educazione alla pratica dell'attività motoria in modo da valorizzare la relazione tra sport e salute favorendone lo sviluppo e il coordinamento motorio;</li> <li>- di educare al rispetto di sé, degli altri e delle regole nel gioco di squadra;</li> <li>- di sviluppare una sana e giocosa competizione supportata da una modalità festosa e positiva di fare tifo;</li> <li>- di fornire una base di esperienze motorie a tutti gli alunni diversificando le proposte e le</li> </ul>



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
e l'Innovazione Tecnologica e Digitale  
Ministero delle Politiche Regionali  
Ministero del Turismo e del Commercio Estero  
Ministero della Sanità  
Ministero della Giustizia  
Ministero dell'Interno  
Ministero della Difesa  
Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti  
Ministero delle Attività Produttive  
Ministero delle Pari Opportunità  
Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali  
Ministero della Salute  
Ministero della Cultura  
Ministero dell'Agricoltura, delle Politiche Rurali e delle Foreste  
Ministero dell'Università e della Ricerca  
Ministero della Giustizia  
Ministero dell'Interno  
Ministero della Difesa  
Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti  
Ministero delle Attività Produttive  
Ministero delle Pari Opportunità  
Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali  
Ministero della Salute  
Ministero della Cultura  
Ministero dell'Agricoltura, delle Politiche Rurali e delle Foreste

Scuola 3 CD 'N. FRAGGIANNI'  
(BAEE061009)

	<p>attività.</p> <p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> Obiettivo principale è:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- di far conoscere ai bambini le caratteristiche dei vari sport di squadra basati su determinati gesti tecnici e regole di gioco.</li> <li>- di suscitare e/o consolidare nei bambini la consuetudine all'attività sportiva come fattore di crescita civile e sociale .</li> </ul> <p>Si proporranno ai bambini attività di gioco polivalenti, basate su: - schemi motori statici e dinamici,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- capacità coordinative, capacità condizionali, che permetteranno agli allievi di conseguire nuove abilità motorie.</li> </ul> <p>Inoltre queste attività favoriranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la socializzazione,</li> <li>- il rispetto di sé e degli altri,</li> <li>- rispetto delle regole,</li> <li>- la competizione positiva, ad accettare le sconfitte.</li> </ul> <p><b>SPORT</b> Corsa campestre , Atletica su pista (veloce – staffetta - lancio del vortex - salto in lungo - salto in alto).</p> <p>Basket, Volley, Calcio a 7.</p> <p><b>METODOLOGIA</b> Sarà valorizzata l'esperienza di ognuno e del gruppo tenendo conto delle caratteristiche individuali per far conseguire ai bambini sempre più autonomia e competenza motoria.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	07/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAEE06101A
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	<p>15 - Studio assistito di gruppo</p> <p>10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi</p> <p>5 - Educazione fra pari</p>

<b>Target</b>	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p>
---------------	--

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Attività motoria in gioco**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: Classi in movimento**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	<b>Classi in movimento</b>

<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le attività saranno proposte in maniera ludica per favorire l'integrazione e le relazioni interpersonali.</p> <p>Le lezioni saranno programmate tenendo conto non solo delle finalità didattiche, ma anche delle acquisizioni ed ai successi progressi, alle difficoltà incontrate e alle manifestazioni di interesse.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b></p> <p>1 Sviluppare l'autonomia, la capacità di iniziativa personale e il senso critico;</p> <p>2 Consolidare e affinare, a livello concreto, gli schemi motori statici e dinamici indispensabili al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti;</p> <p>3 imparare a collaborare e coordinarsi in attività di gruppo;</p> <p>4 Favorire l'interiorizzazione e la trasformazione delle tendenze aggressive.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAEE06101A
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Studio assistito di gruppo 10 - Studio assistito individualizzato 10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
<b>Target</b>	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Classi in movimento**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Potenziamento della lingua straniera**  
**Titolo: THE MAGIC THEATRE**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	THE MAGIC THEATRE
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Obiettivo del progetto è quello di accostare i bambini alla lingua inglese sollecitando in loro la consapevolezza dell'esistenza di diversi codici linguistici per esprimere le proprie emozioni e comunicare i propri bisogni. Utilizzando il gioco mimico teatrale si intende favorire la comprensione, la comunicazione e l'apprendimento della lingua straniera.</p> <p><b>CONTENUTI</b></p> <p>Il Progetto comprende i seguenti contenuti e modalità organizzative:</p> <p>Acting-out (attività mimico gestuale) Story-telling con "appoggio" visuo-lessicale Role-plays Attività di decontestualizzazione e di consolidamento lessicale e semantico Attività psicomotoria rapportata al canto e alla musica</p> <p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire la familiarizzazione con un codice linguistico diverso;</li> <li>• Favorire l'interesse verso l'apprendimento di una lingua straniera</li> <li>• Favorire la conoscenza delle proprie possibilità e mezzi di espressione personali;</li> <li>• Favorire l'apprendimento di significati per imitazione, per osservazione e attraverso i gesti;</li> </ul> <p><b>METODOLOGIA</b></p> <p>? educazione al corpo: psicomotricità ? consolidamento della L1 per facilitare l'acquisizione della L2</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017

<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento della lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAEE06101A
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Educazione fra pari
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento
<b>Lingua</b>	Inglese
<b>Livello lingua</b>	Livello Base - A1

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: THE MAGIC THEATRE**

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Innovazione didattica e digitale**  
**Titolo: Storie interattive**

**Dettagli modulo**



Titolo modulo	Storie interattive
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Le finalità di tale corso saranno due:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La prima, quella di portare i partecipanti ad essere in grado di assegnare compiti ad un computer, creando piccole storie interattive, in cui personaggi virtuali detti sprite parlano, si muovono, interagiscono tra loro e con l'utente umano del computer; il tutto usando SCRATCH un linguaggio ideato al Massachusetts Institute of Technology,</li> <li>- La seconda, abituare i ragazzi al lavoro in cloud utilizzando, durante tutto il percorso, esclusivamente web apps, preferibilmente multipiattaforma, quindi fruibili indifferentemente su PC, tablet, smartphone. Grazie ad applicazioni gratuite messe a disposizione da GOOGLE ed altri, creeranno presentazioni e racconteranno storie animate, integrando anche i lavori realizzati in SCRATCH.</li> </ul> <p>Il metodo d'insegnamento consisterà in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- brevi lezioni frontali utili per l'impostazione iniziale del lavoro, la configurazione dei dispositivi personali che i frequentanti avranno portato da casa (modalità di lavoro BYOD, Bring Your Own Device), l'illustrazione delle fasi di svolgimento dell'attività didattica;</li> <li>- discussioni creative (brainstorming) da questi momenti nascerà la definizione dei compiti da realizzare, le linee guida necessarie al raggiungimento degli obiettivi, si sceglieranno gli argomenti da trattare nei prodotti digitali; questi argomenti riguarderanno discipline diverse, non sarà un corso di "didattica sull'informatica" ma di "didattica con l'informatica";</li> <li>- ricorso sistematico alle esercitazioni per un approccio pratico alla materia; alcune di queste attività concrete sono pensate per favorire l'attività creativa, in modo da consentire il passaggio dal "sapere" al "saper fare", dalla conoscenza all'abilità;</li> <li>- stimolo al lavoro di gruppo tra docenti e alunni che, pur richiedendo tempi lunghi, non potrà essere trascurato per il suo notevole potenziale formativo.</li> </ul> <p>Durante tutto il lavoro svolto si sottolineerà l'importanza di far tesoro dei problemi e degli errori procedurali per utilizzarli come fonte di informazione per i compiti futuri.</p> <p>Strumenti didattici e tecnologici:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La LIM: si tratta di una condizione necessaria in un corso di questo tipo; sarà il</li> </ul>

	<p>centro della didattica, il punto di convergenza dei dati prelevati da internet e dei prodotti digitali          realizzati sui dispositivi personali, inoltre essa stessa sarà strumento per creare artefatti informatici grazie alle sue caratteristiche di interattività e multimedialità;          - I dispositivi mobili personali dei frequentanti: per imparare ad usare smartphone e tablet come strumenti per l'apprendimento, strumenti per la didattica e non fonti di distrazione.</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE06101A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Studio assistito di gruppo 10 - Studio assistito individualizzato 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Storie interattive**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €

<b>TOTALE</b>					5.082,00 €
---------------	--	--	--	--	------------

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: Numeri in gioco**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	Numeri in gioco
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Sviluppo del pensiero logico e di un atteggiamento positivo nei confronti della matematica in chiave ludica .</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Privilegiare l'interconnessione tra fare e pensare;</li> <li>• Riconoscere il ruolo educativo del gioco;</li> <li>• Cogliere il rapporto trasversale tra la matematica e tutte le altre discipline;</li> <li>• Lavorare insieme agli altri per obiettivi comuni da raggiungere;</li> <li>• Ricercare soluzioni in situazioni di problem solving.</li> </ul> <p><b>ATTIVITA'</b></p> <p>Proporre matematica ricreativa,offrendo problemi divertenti,giochi matematici,paradossi logici,umorismo matematico e strumenti di calcolo.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BAEE06101A
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	<p>10 - Studio assistito individualizzato</p> <p>10 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi</p> <p>10 - Laboratori con produzione di lavori individuali</p>

<b>Target</b>	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p>
---------------	--

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Numeri in gioco**

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: Parole in gioco**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Parole in gioco
----------------------	-----------------

<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Valorizzare le esperienze e le conoscenze degli alunni, nel rispetto dei diversi stili cognitivi, privilegiando la fantasia e il pensiero divergente. Sensibilizzare i bambini all'ascolto, alla lettura, alla comprensione e alla rielaborazione di un testo scritto, attraverso diverse forme espressive .</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo della capacità di ascolto e di attenzione;</li> <li>• Sviluppo della capacità di codificazione-decodificazione di parole-immagini;</li> <li>• Sviluppo della capacità di elaborazione, sintesi e rappresentazione;</li> <li>• Arricchimento delle capacità linguistiche sia comprensive che espressive;</li> <li>• Lettura per immagini;</li> <li>• Avvicinamento al libro come strumento formativo, occasione di svago, prodotto della fantasia e della creatività.</li> </ul> <p><b>ATTIVITA'</b></p> <p>Parole in rima, cruciverba, acrostici, anagrammi, rebus, indovinelli, scrittura creativa, fiaba, favola e mito. Attività di gruppo, lettura collettiva, giochi di drammatizzazione, disegni individuali, costruzione di cartelloni collettivi, ricerca di immagini e notizie con l'ausilio di strumenti multimediali, costruzione di un libro individuale cartaceo.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>09/01/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/05/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>BAEE06101A</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>
<p><b>Distribuzione ore per modalità didattica</b></p>	<p>10 - Studio assistito individualizzato 10 - Lezioni addizionali individualizzate 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo</p>

<p><b>Target</b></p>	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p>
----------------------	--

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Parole in gioco**

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



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo  
Direzionale Centrale per Programmazione, Ricerca e  
Innovazione per il settore dell'istruzione per  
l'infanzia e la formazione degli adulti

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E APPRENTICE PER LA PROMOZIONE DEL FSE-FCER

Scuola 3 CD 'N. FRAGGIANNI'  
(BAEE061009)

## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 19478)
Importo totale richiesto	€ 38.574,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	pr.3076/B3-D3 28/09/16-del.26
Data Delibera collegio docenti	28/09/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	pr.3089/b3-d3 29/09/16-del.177
Data Delibera consiglio d'istituto	28/09/2016
Data e ora inoltro	08/11/2016 12:06:10

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Pietro Mennea "Fun club!"</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Attività motoria in gioco</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Classi in movimento</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>THE MAGIC THEATRE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Storie interattive</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Numeri in gioco</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Parole in gioco</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "A scuola imparo facendo e sperimentando."	€ 38.574,00	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 38.574,00</b>	<b>€ 40.000,00</b>