



## Candidatura N. 37550 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	RUBIERA
<b>Codice meccanografico</b>	REIC83600R
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	PIAZZA XXIV MAGGIO N. 13
<b>Provincia</b>	RE
<b>Comune</b>	Rubiera
<b>CAP</b>	42048
<b>Telefono</b>	0522626265
<b>E-mail</b>	REIC83600R@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icrubiera.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1406
<b>Plessi</b>	REAA83601N - RUBIERA CAP.- VIA LEOPARDI REAA83602P - RUBIERA CAP.-V.MARTIRI RESISTEN REAA83603Q - LOC. FONTANA REEE83601V - RUBIERA CAP. - DE AMICIS REEE83602X - SAN FAUSTINO REEE836031 - RUBIERA CAP. - L. ARIOSTO REEE836042 - RUBIERA-MARCO POLO REMM83601T - RUBIERA " E. FERMI"



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Miglioramento nelle attività di pre-calcolo e/o della pre-scrittura (es.: completare tracciati, riprodurre graficamente forme, etc.)
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	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. 37550 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Linguaggi	MANI MATEMATICHE	€ 5.682,00
Musica	ASCOLTARE ATTRAVERSO LA MUSICA	€ 5.682,00
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	CREAMONDO	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 17.046,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA	€ 5.682,00
Italiano per stranieri	VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA 2	€ 5.082,00
Lingua madre	LIBRARSÌ 2	€ 5.682,00
Lingua madre	LIBRARSÌ	€ 5.682,00
Lingua madre	LIBRARSÌ 3	€ 5.682,00
Matematica	MASTERMAT	€ 5.682,00
Matematica	MASTERMAT 2	€ 5.682,00
Matematica	MASTERMAT 3	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.856,00</b>



## Articolazione della candidatura

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

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

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: CREAMONDO: INCONTRARE LA TERRA E SEMINARE STORIE

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Riteniamo che i servizi educativi siano i contesti privilegiati nei quali si delineano le relazioni dei bambini con il mondo che li circonda fatto di oggetti, adulti e pari. Auspichiamo conseguentemente che le scuole siano luoghi di socializzazione e di apprendimento, nei quali prendano forma le singole competenze e vengano sollecitate e sostenute le potenzialità dei singoli. Il progetto si pone in continuità con percorsi già in essere nel nostro Istituto e servirà per potenziare l'offerta formativa. In particolare si vuole cercare di potenziare la matematica dalla scuola dell'infanzia ampliando l'orario di apertura per poter garantire a tutti gli studenti lo sviluppo di una solida formazione di base. Parallelamente si attiveranno un modulo di musica, che può essere inserita come prosecuzione e ampliamento del percorso di matematica e un modulo di arte.</p> <p>Il percorso di matematica si pone in verticale rispetto alle criticità emerse dalle prove Invalsi nel nostro Istituto e si cercherà di attivare, sin dai primi anni del bambino, quelle curiosità rispetto al mondo che li circonda e le relative domande che possono porsi.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Il Comune di Rubiera si estende su un territorio di 25,30 kmq con una densità di 585 abitanti per kmq, tra le più elevate della Provincia di Reggio E. La popolazione residente del comune di Rubiera ha registrato, nel periodo 2003-2015 un costante aumento. Il comune di Rubiera è caratterizzato da una forte immigrazione da altri comuni e dall'estero. La suddivisione della popolazione straniera per classi di nascita, mostra come la maggior parte degli individui appartenga alla fascia d'età della popolazione attiva. La scuola è stata ed è importante per l'integrazione dei ragazzi in età scolare e delle loro famiglie.

Con riguardo allo scenario territoriale provinciale, il Comune di Rubiera risulta collocato all'interno del Distretto ceramico, ma con influenze e relazioni marcate sia con il settore meccanico di Reggio Emilia che con il manifatturiero di Carpi. La sua collocazione territoriale lo vede inoltre baricentrico rispetto alle aree ad elevata densità insediativa delle province di Modena e Reggio Emilia, "cuore" del sistema produttivo manifatturiero regionale. La crisi con la quale stiamo convivendo ormai da sei anni non è ancora superata. Difficoltà ed incertezze continuano a connotare la vita delle persone e delle imprese.

## Obiettivi del progetto

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

Potenziare la matematica dalla scuola dell'infanzia ampliando l'orario di apertura per poter garantire a tutti gli studenti lo sviluppo di una solida formazione di base, poiché è stato verificato che una maggior partecipazione alla scolarizzazione pre-primaria è fortemente correlata con risultati più elevati nei quindicenni.

L'obiettivo è promuovere un insieme di nuovi modelli di insegnamento capaci di mettere gli alunni al centro del processo formativo per migliorarne il risultato negli apprendimenti contrastando dispersione ed esclusione.

Rafforzare l'identità personale, l'autonomia e le competenze consolidando le capacità sensoriali, percettive, motorie e sociali.

Il progetto propone interventi formativi finalizzati all'innalzamento e al rafforzamento delle competenze di base in campo linguistico, matematico, scientifico e tecnologico come indicato dal Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola – competenza e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, attraverso attività concrete, giochi motori, uso di tecnologia digitale e musica.

Attraverso la scoperta e la valorizzazione dei talenti individuali vuol offrire l'opportunità alle bambine e ai bambini di sviluppare abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche, intellettive.

Sviluppare gli aspetti motivazionali e relazionali del gruppo classe grazie a un'esperienza corale con regole precise.



### Caratteristiche dei destinatari

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

L'Istituto somministrerà un questionario di analisi dei bisogni alle famiglie i cui figli sono iscritti presso le scuole dell'infanzia per verificare le diverse esigenze, che possono essere di tipo organizzativo (cioè i genitori hanno la necessità di trovare una collocazione al figlio per motivi di lavoro anche nei periodi in cui la scuola è chiusa), ma anche di tipo pedagogico didattico (alunni che mostrano una maggiore difficoltà ad acquisire le competenze specifiche della scuola dell'infanzia, alunni che mostrano interesse nel potenziare i percorsi proposti e che si possono dimostrare elementi positivi nei confronti dei loro compagni). A tale scopo saranno intervistate anche le docenti della scuola dell'infanzia in modo tale da avere un quadro sempre più preciso del gruppo classe che si andrà a creare.

### 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.*

Il potenziamento delle competenze di base può essere concretizzato attuando eventi didattici in un ambiente educativo vissuto come formativo da docenti e studenti.

Le attività oggetto della proposta progettuale possono avere una durata biennale ed essere, quindi, realizzate dal momento dell'autorizzazione fino al termine dell'anno scolastico 2018-2019, durante l'anno scolastico oppure nel periodo estivo. Nello specifico si intende aprire i locali scolastici il sabato mattina, le prime due settimane di luglio e l'ultima di agosto fino all'inizio delle attività didattiche. Ogni apertura, sia durante l'anno che nel periodo estivo, avrà durata di tre ore giornaliere. Gli esperti saranno selezionati come da normativa vigente, il personale ATA sarà selezionato in base alla disponibilità che ciascuna unità esprimerà tenendo anche conto del piano ferie concordato con il DSGA.



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 RUBIERA (REIC83600R)

**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.*

L'Istituto comprensivo di Rubiera ha promosso, con l'appoggio dell'Amministrazione comunale, un percorso verticale di potenziamento della logica matematica, dalla scuola dell'infanzia sino ai 99 anni attraverso la formazione specifica degli insegnanti, l'utilizzo degli spazi e attività ludiche con gli alunni. Durante queste attività i docenti sono supportati da esperti esterni (che collaborano con l'Università di Modena e Reggio Emilia). In quest'ottica si intende perseguire l'obiettivo del potenziamento delle intelligenze logico-matematica, spaziale e corporeo-cinestetica, perseguendo altresì obiettivi formativi quali individuare collegamenti e relazioni, collaborare e partecipare, rafforzare l'autostima.

Da tempo l'IC di Rubiera persegue la promozione didattica e culturale degli studenti, in particolare quella degli alunni con svantaggi e/o deficit culturali attraverso iniziative realizzate in concerto con l'Amministrazione Comunale. La creazione di un "circuito integrato" tra gli sforzi posti in essere dalla scuola e dalla municipalità sono parte di una sinergia collaudata, ma da rendere sempre più strutturale.

I progetti sono stati via via formulati e proposti dopo attente verifiche e riletture condivise fra responsabili dell'ente e referenti di progetto, interessando più aree disciplinari tra cui in specifico la matematica, l'arte, il digitale e gli alunni con bisogni educativi speciali.



## 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.*

Riteniamo che i servizi educativi siano i contesti privilegiati nei quali si delineano le relazioni dei bambini con il mondo che li circonda fatto di oggetti, adulti e pari. Auspichiamo conseguentemente che le scuole siano luoghi di socializzazione e di apprendimento, nei quali prendano forma le singole competenze e vengano sollecitate e sostenute le potenzialità dei singoli. Spazi di esperienze nei quali la logica ed il suo sviluppo trovano terreno fertile e occasioni di approfondimento attraverso il gioco e la creatività, anche in ambito espressivo. Ci riferiamo al concetto di “bambini competenti”, in possesso di specifiche potenzialità percettive, che esplicitano le informazioni inviate loro dall’ambiente, attraverso un sofisticato processo di selezione, elaborazione e organizzazione. Un percorso educativo dove i bambini siano capaci di assumere un ruolo attivo nel rapporto con la realtà e con l’ambiente.

Per queste motivazioni i servizi educativi prescolari possono trasformarsi in contesti nei quali elaborare “saperi” sull’infanzia, riscoprire nell’ambito dell’approccio alla logica quanto ancora tendenzialmente sfugge all’occhio adulto.

I percorsi proposti andranno quindi a proseguire attività didattiche già in essere presso le sezioni della scuola dell’infanzia: promozione della logica matematica e anche progetti di musica e arte in modo da favorire la continuità di iniziative ragionate e sentite come prioritarie dall’Istituzione scolastica.





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 RUBIERA (REIC83600R)

### 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 proposto si intende come prosecuzione del percorso già in essere che vede collaborare l'Istituto e l'Amministrazione comunale nel potenziamento di competenze logico-matematiche fin dalla scuola dell'infanzia. I docenti hanno seguito un percorso di formazione tenuto da esperti che collaborano con l'Università di Modena e Reggio Emilia volto a creare nuove forme di relazione con il mondo dei bambini per renderli più competenti ed autonomi nel loro processo formativo, attraverso l'utilizzo degli spazi e di materiali atti a stimolare la loro curiosità e la formulazione di ipotesi. Questo disegno viene poi perseguito anche nella scuola primaria e nella secondaria di primo grado con ulteriori percorsi e proposte agli alunni: giochi matematici, giochi degli scacchi, giochi di ruolo, coding, programmazione con Arduino e Raspberry.

Anche nell'extrascuola sono organizzati, dal gruppo 'Corderdojo Rubiera', pomeriggi in cui si propongono attività per un'utenza che va dai 3 ai 99 anni che perseguono questi obiettivi.



## 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.*

Le attività che verranno proposte avranno una forte connotazione di partecipazione, non solo, ma prenderanno forma dalle iniziative dei bambini, intesi come pluralità dei punti di vista e delle culture, favorendo, così, forme di mediazione culturale e articolandosi in una molteplicità di occasioni e di iniziative per costruire il dialogo e il senso di appartenenza ad una comunità. La partecipazione genera e alimenta sentimenti e cultura di solidarietà, responsabilità ed inclusione, produce cambiamento e nuove culture che si misurano con la dimensione della contemporaneità e dell'internazionalità.

L'integrazione e la valorizzazione delle diversità si attuerà anche attraverso la partecipazione di alunni con bisogni educativi speciali aiutati da compagni di classe con funzione di tutoraggio, promuovendo l'effetto cordata, per il quale l'alunno in difficoltà è inserito all'interno di un contesto, in cui ogni allievo si situa in un determinato punto rispetto alle sue capacità, che vengono così sostenute e valorizzate all'interno del gruppo dei pari, nella prospettiva dell'apprendimento cooperativo. In un clima così definito non sarà solo possibile offrire uno spazio specifico anche ai bambini con "apparenti difficoltà" di disagio negli apprendimenti, ma questa impostazione laboratoriale dell'esperienza sarà in grado di sostenerli e favorirli proprio nel processo costruttivo degli apprendimenti.



## Impatto e sostenibilità

*Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.*

La valutazione del percorso non verterà sulla misurazione delle capacità e delle abilità in senso stretto, ma più di ogni altra cosa sarà monitorato il percorso di crescita di ogni bambino, da cui possano affiorare i tratti individuali, le modalità di approccio ed interazione, lasciando emergere di volta in volta risorse e potenzialità, come bisogni e talvolta difficoltà. In linea con le nuove Indicazioni Nazionali quindi la valutazione assumerà esclusivamente una funzione formativa, di accompagnamento dei processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento continuo. Essa verrà effettuata privilegiando la metodologia della documentazione, come processo che produce tracce, memoria e riflessione, rende visibili le modalità di formazione e , soprattutto, rende possibili gli adattamenti del progetto educativo iniziale alle concrete risposte dei bambini. La documentazione è parte strutturante le teorie educative e didattiche, in quanto dà valore e rende esplicita, visibile e valutabile la natura dei processi di apprendimento soggettivi e di gruppo dei bambini e degli adulti, individuati attraverso l'osservazione.

Fondamentale alla valutazione sarà anche il contributo delle famiglie, alle quali saranno somministrati questionari per richiedere il loro punto di vista sull' efficacia, la struttura del percorso e per delineare una rappresentazione del bambino in un dato momento della sua evoluzione, intravedendo opportunità e delineandone i tratti unici e significativi.



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

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

Il progetto verrà pubblicizzato sul sito dell'Istituto e negli organi collegiali, anche ai rappresentanti dei genitori.

I percorsi che proponiamo sono già in essere presso la nostra scuola; il finanziamento, che eventualmente otterremo servirà ad incrementare i tempi. Questo per giustificare il fatto che le attività proposte saranno portate avanti grazie all'attenzione che l'Istituto e l'Amministrazione comunale pongono verso le attività proposte nella scuola. Il progetto prevede una ricaduta per l'intera istituzione scolastica in termini di materiali e risorse, di esperienze di una didattica diversa da diffondere fra i docenti dell'Istituto e da reinvestire per un'innovazione crescente delle strategie didattiche. L'esperienza educativa che si realizza nella scuola dell'infanzia assume conseguentemente pieno significato se la documentazione realizzata in itinere viene rivista, ricostruita e valutata, cioè interpretata, nel confronto e con il contributo di diversi punti di vista, come accade per i modelli pedagogici più avanzati.

La documentazione fotografica e narrativa sarà caricata su documenti condivisi attraverso le Google suite dell'Istituto per essere a disposizione di tutti i docenti.

Affinché la documentazione sia intesa come testimonianza diretta e fruibile anche delle famiglie, si creeranno e si stamperanno QRCode di video, fotografie scattate ai bambini e dai bambini che verranno poi raccolte e consegnate ai genitori.



**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.*

Le esigenze degli alunni e delle loro famiglie sono il punto di partenza per progettare qualsiasi tipo di intervento o percorso da attuare nel nostro Istituto. In particolare verrà attuata un'indagine nelle famiglie degli alunni che frequentano la scuola dell'infanzia sulle necessità di ordine logistico e soprattutto educativo.

L'indagine sarà curata attraverso la somministrazione ai genitori di questionari, nei quali si prenderanno in considerazione esigenze rispetto ai tempi di permanenza a scuola in orario extrascolastico (prevalenza periodo estivo, sabato e orario).

Le docenti della scuola dell'infanzia saranno poi intervistate rispetto alle esigenze degli alunni e delle attività didattiche che più richiedono attenzione, ma anche rispetto a quelle che riscontrano maggiore entusiasmo nei bambini.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Danza e ritmo	pag. 18	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Logichiamo a scuola	Pag. 20	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Musica	Pag. 19	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
MANI MATEMATICHE	€ 5.682,00
ASCOLTARE ATTRAVERSO LA MUSICA	€ 5.682,00
CREAMONDO	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 17.046,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

Modulo: Linguaggi

Titolo: MANI MATEMATICHE

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
Titolo modulo	MANI MATEMATICHE



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto nasce dal desiderio di accompagnare i bambini della scuola dell'infanzia, alla scoperta dello spazio, della logica, dei numeri, attraverso attività di sperimentazione motoria, sensoriale e di gamed based learning.</p> <p>Le attività di logica e di matematica alla scuola dell'infanzia hanno una connotazione molto particolare. Infatti, oltre ad essere sviluppate in laboratori specifici nascono molto spesso nel corso delle esperienze che i bambini svolgono quotidianamente. Nel laboratorio logico-matematico i bambini esplorano la realtà, imparando a organizzare le proprie esperienze attraverso azioni consapevoli quali il raggruppare, il contare, l'ordinare, l'orientarsi e il rappresentare con disegni e parole. Per organizzare un laboratorio è necessario sapere già cosa si vuole far scoprire ai bambini, senza anticipare nulla, infatti il laboratorio è tale se il bambino potrà scoprire da solo. Ciò avviene se esso supera lo spazio strutturato della sezione, per diventare un 'esploratore' dell'ambiente che lo circonda.</p> <p>Gli spazi e i materiali saranno così strutturati in modo da facilitare la curiosità del bambino e la voglia di mettersi in gioco.</p> <p>Gli insegnanti assecondano, sostengono e indirizzano il processo "naturale" nello sviluppo della competenze simboliche e formali in contesti logici, spaziali, e numerici, del mondo vivente e del sistema ambientale, ponendosi come guida senza mai scavalcare le idee e la sperimentazione creativa dei bambini.</p> <p>Il progetto "logico-matematico", prevede un percorso di attività organizzate in incontri di conoscenza e scoperta dove sperimentando si impara a confrontare, a ordinare, a compiere stime approssimative, a formulare ipotesi, a verificarle con strumentazioni adeguate, a interpretare, a intervenire consapevolmente sulla realtà.</p> <p>Il bambino che riflette e ragiona con strumenti logici adeguati diventa sempre più consapevole della sua "posizione" nel mondo, delle sue potenzialità di agire su di esso e di diventare protagonista delle sue scelte.</p> <p>Si proporranno esperienze interessanti attraverso un approccio al concetto di numero con l'utilizzo di materiali, strumentazioni e artefatti specifici, per favorire l'apprendimento della dimensione cardinale e ordinale ed il concetto di misura. Parallelamente sarà sperimentato l'inserimento di un robot programmabile per avvicinare il concetto di quantità a quello di misurazione.</p> <p>La proposta elaborata deriva da specifiche consapevolezze costruite intorno alle esperienze sulla logica proposte nel nostro territorio dall'Amministrazione Comunale all'interno dei nidi d'infanzia. Un'esperienza durata più anni e tuttora in corso, che ci ha permesso di conoscere le competenze che già bambini di fascia 0/3 anni possiedono relativamente alle azioni sul contare, sulla misurazione, sull'attribuzione "di un ordine", sulla costruzione di corrispondenze, attraverso un meccanismo di trasferimento di conoscenze e competenze, attivate da un contesto all'altro, da una struttura sperimentata all'altra.</p> <p>Riteniamo infatti di poter affermare che i risultati ottenuti in questa lettura sugli approcci del mondo infantile - da 0 a 3 anni - a concetti aritmetico-geometrici, siano assolutamente innovativi, aprendo riflessioni sull'innata predisposizione ad un pensiero logico che sembra andare perduto, in molti casi, con la crescita e nella scolarizzazione.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>15/01/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>15/09/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Linguaggi</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>REAA83602P</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>25 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**



**Scheda dei costi del modulo: MANI MATEMATICHE**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	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 €
Opzionali	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: Musica**

**Titolo: ASCOLTARE ATTRAVERSO LA MUSICA**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	ASCOLTARE ATTRAVERSO LA MUSICA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le conoscenze in campo neuroscientifico dichiarano uno stretto rapporto tra la musica e lo sviluppo cognitivo del bambino: è dunque certo che le esperienze musicali precoci favoriscano i processi di sviluppo. Si parte dal presupposto che i bambini già dalla prima infanzia possiedano specifiche potenzialità nell'ambito delle competenze musicali sulle quali la scuola può e deve intervenire per aumentare le conoscenze e i benefici relazionali derivati da questo tipo di esperienza.</p> <p>Queste considerazioni ci collegano al progetto Nati per la Musica (NpM), promosso dall'Associazione Culturale Pediatri in collaborazione con il Centro per la Salute del Bambino e la Società Italiana per l'Educazione Musicale, patrocinato dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Questo progetto, in essere nel nostro Comune, si propone di sostenere – con il coinvolgimento di pediatri, genitori, ostetriche, personale che opera in consultori, asili e scuole – attività che mirino ad accostare precocemente il bambino al mondo dei suoni e alla musica. L'apporto dei pediatri è fondamentale al fine di sensibilizzare le famiglie di tutti i bambini sull'importanza della musica quale componente irrinunciabile per la crescita dell'individuo inteso nella sua globalità. Questa esperienza, iniziata nei primi anni di vita, procede all'interno dei nidi e delle scuole dell'infanzia nelle quali gli educatori e gli insegnanti rendono consueti momenti di esplorazione musicale, anche attraverso laboratori insieme ai genitori e suggeriscono l'ascolto musicale in ambito familiare. Esperienza sostenute anche dalle biblioteche che promuovono l'ascolto della musica mettendo a disposizione raccolte musicali adatte ai bambini in età prescolare, organizzano momenti di ascolto di musica dal vivo in collaborazione con le scuole di musica e i musicisti attivi sul territorio e/o incontri e laboratori musicali per bambini.</p> <p>In questo contesto si colloca la proposta relativa al percorso di musica avanzato in questo progetto, senza dimenticare la forte pluridisciplinarietà della disciplina per esempio con la matematica per il ritmo, le sequenze, visti come primi approcci al pensiero aritmetico per una circolare unitarietà del sapere e della conoscenza.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	15/09/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Musica





<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	REAA83603Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ASCOLTARE ATTRAVERSO LA MUSICA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	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 €
Opzionali	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: Espressione creativa (pittura e manipolazione)

Titolo: CREAMONDO

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CREAMONDO
----------------------	-----------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto, già attivo all'interno del nostro istituto, prevede dei percorsi d'arte nelle scuole dell'infanzia dell'I.C., tenuti dalla docente di potenziamento di Arte e Immagine della scuola secondaria di primo grado. Gli elaborati prodotti dagli alunni potranno essere utilizzati per allestire gli spazi scolastici, essere pubblicati sul giornalino della scuola e/o essere inseriti in altri eventi espositivi, al fine di gratificare e motivare i bambini, promuovendo una personalizzazione creativa degli spazi, incoraggiando un'identificazione degli studenti con la scuola ed il territorio. Come espresso nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del 2012, la fruizione del patrimonio artistico e la pratica artistico-espressiva sono elementi fondamentali per la formazione della persona, fin dalla prima infanzia: essi agevolano lo sviluppo di capacità espressive, motorio-manipolative e logico-spaziali, mentre favoriscono in modo interdisciplinare la conoscenza e la comprensione di se stessi e degli altri, dei materiali esplorati, dell'ambiente naturale, della società e della cultura in cui viviamo.</p> <p>Attraverso la sperimentazione progressiva di un metodo di osservazione e valutazione dei messaggi visivi, si incoraggia nei bambini il riconoscimento delle emozioni e lo sviluppo di capacità percettive, critiche ed estetiche. Per mezzo della pratica laboratoriale si guidano i bambini a coltivare il piacere dell'invenzione ed all'acquisizione progressiva di metodologie progettuali, per realizzare messaggi visivi personali e/o di gruppo. Il contesto del laboratorio si fonda sul cooperative learning e sulla peer education, attraverso condivisione di idee, spazi e materiali, la collaborazione e la suddivisione di ruoli ed incarichi. Il carattere universale del linguaggio visivo, inoltre, costituisce uno strumento potente per favorire anche processi di inclusione, integrazione ed educazione interculturale, che rafforzino la conoscenza ed il confronto con la diversità. Il progetto si propone di rispondere ad obiettivi prioritari di istituto definiti nel PTOF, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la promozione di una didattica laboratoriale e per competenze;</li> <li>- la predisposizione di azioni che favoriscano la continuità educativa.</li> </ul> <p>Le attività, caratterizzate da una dimensione ludica ed esplorativa, si svilupperanno in momenti di osservazione ed interpretazione condivisa di immagini o racconti e momenti pratico-laboratoriali, uniti in un unico processo di apprendimento. Partendo da stimoli differenti, si promuove la sperimentazione di tecniche e materiali, finalizzata alla produzione di elaborati individuali e/o di gruppo, come forme di espressione e comunicazione.</p> <p>Attraverso la sperimentazione pratica di diverse tecniche artistiche, si invitano i bambini a trasformare le emozioni e suggestioni vissute in composizioni visive. Il raggiungimento degli obiettivi formativi e di quelli educativi relativi ai progetti sviluppati verrà valutato dall'insieme dei docenti coinvolti nei percorsi. Esso si baserà non tanto sull'osservazione degli elaborati prodotti, ma sull'osservazione sistematica delle reazioni emotive, delle risposte verbali e delle azioni compiute dai bambini durante le attività, dei metodi di lavoro sviluppati e delle strategie relazionali maturate.</p> <p>Tramite il dialogo diretto coi bambini, svolto durante il corso dell'attività ed a posteriori, si cercherà di promuovere in essi processi di meta cognizione delle proprie conoscenze e competenze.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>15/01/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>15/09/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Espressione creativa (pittura e manipolazione)</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>REAA83601N</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**



**Scheda dei costi del modulo: CREAMONDO**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	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 €
Opzionali	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>



## 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: RADICI PER CRESCERE PIU' CONSAPEVOLI

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>La promozione delle competenze di base pone le fondamenta, le radici, per un inserimento degli alunni nel mondo che li circonda e permette loro di leggerlo, di sviluppare un pensiero critico e di adattarsi ai rapidi cambiamenti ai quali sono esposti nella contemporaneità, diventando anno dopo anno indipendenti e sviluppando percorsi, rami, legati ai propri interessi ed alle proprie inclinazioni. La scuola aperta la possiamo immaginare come una grande serra dove si coltivano alberi attraverso competenze e conoscenze. Secondo questa visione la scuola si propone come collettore tra il "dentro" e il "fuori", rilancia la sua funzione di ambiente di socializzazione, si afferma come agenzia in grado di formare i ragazzi e far acquisire loro competenze, conoscenze e abilità necessarie per vivere e interagire nella società dell'informazione e della conoscenza.</p> <p>Le attività che proporremo sono volte a creare un'empatia maggiore tra alunno e scuola, in modo tale che i ragazzi possano viverla come luogo non più distante dalla realtà ma piuttosto come una possibilità che possa loro offrire opportunità al passo con i tempi.</p> <p>Lo sviluppo delle competenze di base verrà offerto ai ragazzi anche attraverso nuove modalità educative come per esempio il writing and reading workshop, il coding, passando per la creazione di manufatti cartacei e digitali che, rompendo la logica strettamente disciplinare, si rivolgono alla totalità dell'alunno, attraverso percorsi multidisciplinari e multimediali volti a far emergere e valorizzare tutti i talenti.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



## Contesto di riferimento

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

Il Comune di Rubiera si estende su un territorio di 25,30 kmq con una densità di 585 abitanti per kmq, tra le più elevate della Provincia di Reggio E. La popolazione residente del comune di Rubiera ha registrato, nel periodo 2003-2015 un costante aumento. Il comune di Rubiera è caratterizzato da una forte immigrazione da altri comuni e dall'estero. La suddivisione della popolazione straniera per classi di nascita, mostra come la maggior parte degli individui appartenga alla fascia d'età della popolazione attiva. La scuola è stata ed è importante per l'integrazione dei ragazzi in età scolare e delle loro famiglie.

Con riguardo allo scenario territoriale provinciale, il Comune di Rubiera risulta collocato all'interno del Distretto ceramico, ma con influenze e relazioni marcate sia con il settore meccanico di Reggio Emilia che con il manifatturiero di Carpi. La sua collocazione territoriale lo vede inoltre baricentrico rispetto alle aree ad elevata densità insediativa delle province di Modena e Reggio Emilia, "cuore" del sistema produttivo manifatturiero regionale. La crisi con la quale stiamo convivendo ormai da sei anni non è ancora superata. Difficoltà ed incertezze continuano a connotare la vita delle persone e delle imprese.



## Obiettivi del progetto

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

Visti i risultati di Pisa 2015 per l'UE (in particolare si è rilevato che il 15% degli studenti quindicenni non è in grado di affrontare compiti che richiedano almeno una capacità minima e la predisposizione a pensare autonomamente in uno degli ambiti testati) e gli allarmanti dati sull'analfabetismo funzionale in Italia (al 70%), potenziare le competenze di base è sicuramente la strada che potrà aiutare i ragazzi a *"trovare la realizzazione personale e, più tardi nella vita, trovare un lavoro e partecipare nella società"*. Sono stati individuati un complesso di obiettivi volti a potenziare ed a rendere appunto strutturale questa offerta formativa:

a) Potenziare l'apertura pomeridiana degli spazi scolastici, creando spazi autonomi che possono essere fruiti dagli studenti, ma anche dalla cittadinanza nel suo complesso.

b) Favorire l'ampliamento dei percorsi curriculari, con lo sviluppo, il rinforzo ed il recupero delle competenze, al fine di migliorare i processi di apprendimento

c) Promuovere un insieme di nuovi modelli di insegnamento capaci di mettere gli alunni al centro del processo formativo e finalizzati a migliorarne il risultato negli apprendimenti contrastando dispersione ed esclusione.

d) potenziare i livelli di apprendimento degli allievi, con riferimento alle aree disciplinari di base (comunicazione in lingua italiana e nelle lingue straniere, competenze scientifiche e matematiche).



### Caratteristiche dei destinatari

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

Alunni del primo ciclo. L'azione posta in essere si rivolge alle fasce sociali più esposte all'insuccesso scolastico: immigrati, classi sociali disagiate, famiglie in difficoltà, alunni con problemi di apprendimento. Tuttavia in un'ottica di effettiva integrazione, inclusione e cittadinanza attiva, si vogliono proporre iniziative non solo circoscritte a chi è esposto direttamente al fenomeno dell'insuccesso scolastico. Se da un lato il recupero ed il tutoring sono da anni rivolti a studenti con un rallentamento dei percorsi di studio, un profilo sociale problematico ed esposti alla ripetenza ed all'insuccesso, miriamo anche ad attivare iniziative che possano potenziare la socializzazione nel contesto scolastico, trasversalmente.

Siamo convinti della maggior efficacia di processi di apprendimento in cui non si creino spazi dedicati esclusivamente a determinate tipologie di utenza. La nostra esperienza ci spinge con determinazione ad un complesso di azioni didattiche in cui oltre ad implementare le competenze di base, là dove si manifestano più carenti, sia garantita anche la socializzazione e il contatto tra realtà sociali diverse, quindi fra destinatari disomogenei.

### 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.*

Il potenziamento delle competenze di base può essere concretizzato attuando eventi didattici in un ambiente educativo vissuto come formativo da docenti e studenti.

Le attività oggetto della proposta progettuale possono avere una durata biennale ed essere, quindi, realizzate dal momento dell'autorizzazione fino al termine dell'anno scolastico 2018-2019, durante l'anno scolastico in orario extrascolastico oppure nel periodo estivo .

I locali scolastici saranno aperti per la proposta delle attività per almeno tre pomeriggi a settimana e per tre ore ogni pomeriggio.

Per lo specifico dell'Istituzione scolastica il personale ATA è già organizzato per tutte le aperture pomeridiane dalle 14 alle 19. Inoltre si intendono proseguire le attività sino al 15 luglio e riavviarle l'ultima settimana di agosto per consentire ai ragazzi di recuperare l'abbrivio necessario per iniziare correttamente il nuovo anno scolastico.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola RUBIERA (REIC83600R)

**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.*

Da tempo l'IC di Rubiera persegue la promozione didattica e culturale degli studenti, in particolare quella degli alunni con svantaggi e/o deficit culturali attraverso iniziative realizzate in concerto con l'Amministrazione Comunale. La creazione di un "circuito integrato" tra gli sforzi posti in essere dalla scuola e dalla municipalità sono parte di una sinergia collaudata, ma da rendere strutturale.

L'Amministrazione Comunale di Rubiera collabora a più livelli con l'Istituto Comprensivo attraverso l'offerta di differenti progetti di qualificazione, determinando il conseguente arricchimento dell'offerta formativa della scuola. La collaborazione si è manifestata attraverso diverse forme e modalità, nella ricerca di una continua e significativa risposta ai bisogni dell'Istituto. I progetti sono stati via via formulati e proposti dopo attente verifiche e riletture condivise fra responsabili dell'ente e referenti di progetto, interessando più aree disciplinari tra cui in specifico la matematica, l'arte, il digitale e gli alunni con bisogni educativi speciali.

Molto consolidata è anche la collaborazione con 'Pangea, cooperativa sociale', presente nel nostro Istituto con i suoi educatori che affiancano e potenziano il lavoro dei docenti curricolari verso quegli alunni con svantaggi e/o deficit culturali e cognitivi.





## 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 didattiche previste sono quelle del *learning by doing*, dell' *outdoor training*, per sperimentare con libertà, del *Teal* che permette di unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su *device*, per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione e del *Project based learning*. Il *setting* della classe verrà ridefinito in modo da promuovere il *cooperative learning* e l'attività di *peer tutoring*.

Nel complesso degli ambiti che andremo ad indicare nel presente progetto, per il potenziamento della lingua madre seguiremo la metodologia del *Writing e reading workshop* inteso come laboratorio rinascimentale, nel quale ci sia un maestro che modella con le sue pratiche e insegna anche in un rapporto individuale con l'apprendista-allievo che, a sua volta, sperimenta tecniche di scrittura, trascorre tempo nella pratica e crea prodotti veri per un pubblico reale.

Per il potenziamento delle competenze di matematica si farà riferimento a compiti di realtà, per far comprendere agli alunni la dimensione fisica e tangibile della matematica nella realtà che ci circonda. Utilizzeremo strumenti di simulazione per manipolare oggetti matematici; la collegheremo al coding per ragionare sulla logica e proporremo giochi da tavolo che permettano anche di lavorare su competenze cognitive (pensiero astratto, problem solving, logica matematica, memoria di lavoro, pensiero tattico/strategico, pianificazione, valutazione del rischio, valutazione probabilistica).



### 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.*

**Alfabetizzazione:** nel nostro IC sono presenti 214 alunni stranieri su 1500 studenti; sono già attuati percorsi extracurricolari per lo sviluppo delle competenze linguistico-comunicative. La scuola secondaria attua il Progetto Tutoring: azioni a contrasto della dispersione scolastica”; il progetto è rivolto a ragazzi di terza media che vivono forme di disagio scolastico e/o relazionale e prevede l'attivazione di laboratori in vista della preparazione dell'esame di licenza.

L'IC di Rubiera ha anche aderito al PON- FSE- inclusione sociale e lotta al disagio.

**Lingua madre:** è attivo il progetto di lettura atto a sviluppare l'abitudine alla lettura individuale per migliorare la comprensione del testo.

Anche il bando sugli atelier educativi, che l'Istituto si è aggiudicato, verte a creare uno spazio nel quale trovano un punto d'incontro tradizione e innovazione; il trait d'union è rappresentato dal libro, fruito, creato, aumentato in una contaminazione di linguaggi e di strumenti espressivi.

**Matematica:** sono attuati i seguenti progetti: recupero di matematica sulle competenze di base, Progetto Logichiamo a scuola. Torneo Geometrico e giochi matematici.

**Sportello psico-pedagogico:** da diversi anni è attivo presso la scuola uno Sportello Psico-pedagogico che può essere utilizzato, seppur con modalità differenti, da insegnanti, genitori ed alunni. Il servizio ha lo scopo di promuovere il benessere e intervenire sulle situazioni di disagio che si manifestano in ambito scolastico.



## Inclusività

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

Il progetto è centrato su una didattica laboratoriale volta a privilegiare l'attività pratica e il *learning by doing*, promuovere la fiducia nelle proprie abilità e accrescere l'autostima. Gli alunni con problemi comportamentali, di relazione e/o di apprendimento lavoreranno alla pari con gli altri in un percorso comune e condiviso di scoperta e di costruzione. Attraverso la valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni si favorirà l'esplorazione e la scoperta, incoraggiando l'apprendimento collaborativo, promuovendo la consapevolezza del proprio modo di apprendere, attuando interventi adeguati nei riguardi delle diversità. In un'ottica di effettiva integrazione, inclusione e cittadinanza attiva, si vogliono proporre iniziative non solo circoscritte a chi è esposto direttamente al fenomeno della dispersione, ma far interagire alunni con varie competenze e talenti in modo da far emergere le potenzialità di ognuno per una coralità di intenti.

## 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.*

Saranno somministrati questionari per la rilevazione delle competenze e sulle aspettative sia in entrata che in uscita.

L'operazione di verifica e valutazione dell'efficacia delle attività sopra descritte verrà condotta *in itinere* sulla base di griglie costituite da *items* elaborati in base alla natura dei percorsi e dei risultati attesi. Dette griglie, saranno strutturate tenendo conto di tutte le potenzialità messe in gioco nell'articolazione del progetto. In tal senso, verranno considerate quattro direttrici: la dimensione emotiva, quella metacognitiva, quella delle competenze e quella relazionale. In ogni caso, la valutazione, manterrà sempre un carattere promozionale, formativo ed orientativo, anche in forza del desiderio di infondere negli alunni coinvolti una sempre maggiore sicurezza.

In particolare per gli alunni di prima alfabetizzazione si prevederanno uscite sul territorio per valutare l'acquisizione dell'italiano base in contesti comunicativi semplici e non.



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

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

Il progetto verrà comunicato sul sito dell'Istituto, nel Consiglio d'Istituto, nei consigli di classe e interclasse ed ai rappresentanti dei genitori.

I percorsi che proponiamo sono già in essere presso la nostra scuola; il finanziamento, che eventualmente otterremo, ci servirà ad incrementare i tempi ed a potenziare l'offerta. Questo per giustificare il fatto che, oltre la sua conclusione, le attività proposte saranno sicuramente portate avanti, grazie all'attenzione che l'Istituto pone verso le fasce sociali più esposte all'insuccesso scolastico. Aver avuto la possibilità di implementarlo ci darà l'occasione di proporre percorsi sempre più strutturati e con proposte innovative.

Lo spazio dedicato all'atelier educativo è un luogo in cui vorremmo portare avanti percorsi legati alla promozione della lettura e della scrittura, anche attraverso la produzione di materiale multimediale, di attività legate al *tinkering*, di recensioni digitali, che andranno ad aumentare, con *QRcode*, i libri della biblioteca comunale e quelli della scuola.

Il progetto prevede una ricaduta per l'intera istituzione scolastica in termini di materiali e risorse riutilizzabili, di esperienze di una didattica diversa da diffondere fra i docenti dell'Istituto e da reinvestire per un'innovazione crescente delle strategie didattiche.

La documentazione fotografica e narrativa sarà caricata su documenti condivisi attraverso le Google suite dell'Istituto per essere messi a disposizione di tutti i docenti.



**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.*

Le esigenze degli alunni e delle loro famiglie sono il punto di partenza per progettare qualsiasi tipo di intervento o percorso da attuare nel nostro Istituto. In particolare verrà attuata un'indagine sulle necessità di alfabetizzazione all'interno del nucleo familiare degli alunni di prima e seconda generazione presenti nella nostra scuola.

Durante gli incontri di alfabetizzazione verranno inseriti momenti aperti alle mamme degli alunni da alfabetizzare, in modo che questi ultimi possano porsi come tutor dei loro genitori. Spesso infatti capita che la difficoltà nell'integrazione sia ostacolata anche da un'abitudine delle famiglie a comunicare nella propria lingua madre. Inserire i genitori, in particolare le mamme, in alcuni di questi incontri, può favorire, da una parte, la crescita dell'autostima dell'alunno che può collaborare ed insegnare agli adulti, dall'altra, sviluppare un rapporto tra i genitori che vengono messi in contatto e creare momenti in cui possono confrontarsi.



## 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
@lla tua biblioteca	Pag. 20	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Geometriko	Pag. 20	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Giochi matematici	Pag. 20	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Lettura	Pag. 20	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Logichiamo a scuola	Pag. 20	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Logichiamo a scuola: giochi matematici	Pag. 20	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Percorso Tutoring	Pag. 19	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Potenziamento logicomatematico	Pag. 20	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>
Progetto AMA	Pag. 19	<a href="http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf">http://www.icrubiera.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016%20-2019.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA	€ 5.682,00
VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA 2	€ 5.082,00



LIBRARSI 2	€ 5.682,00
LIBRARSI	€ 5.682,00
LIBRARSI 3	€ 5.682,00
MASTERMAT	€ 5.682,00
MASTERMAT 2	€ 5.682,00
MASTERMAT 3	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.856,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Italiano per stranieri**

**Titolo: VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'Istituto Comprensivo di Rubiera si colloca in una realtà a forte processo migratorio. Perciò si intende potenziare il progetto volto a realizzare l'integrazione degli alunni stranieri attraverso laboratori di alfabetizzazione. L'acquisizione della lingua, infatti, è lo strumento fondamentale del processo di comunicazione e di integrazione, soprattutto nel caso di alunni che si trovano a confrontarsi con una realtà scolastica per molti aspetti diversa da quella d'origine. L'inserimento di un alunno straniero in classe richiede un intervento didattico immediato di prima alfabetizzazione in lingua italiana che gli consenta di acquisire le competenze minime per comprendere e farsi capire. In seguito, dovrà imparare a gestire i diversi usi e registri nella nuova lingua: l'italiano per comunicare e l'italiano per studiare, attraverso il quale apprendere altre discipline e riflettere sulla lingua stessa.</p> <p>Il percorso si pone l'obiettivo di affrontare le tematiche essenziali della lingua Italiana per gli studenti di origine straniera, o per chi presenta particolari fragilità nella disciplina, andando oltre l'alfabetizzazione di base e proponendo esercitazioni pratiche e di stampo laboratoriale che rafforzino le competenze. Le modalità didattiche contemplano il cooperative learning, l'interazione creativa con la scrittura, il confronto per piccoli gruppi e forme di didattica personalizzate. Anche le attività ludiche e di cooperazione, come giochi e lavori di gruppo che prevedono l'utilizzo di oggetti concreti e la condivisione di capacità ed esperienze, assumono rilevanza particolare. Alla luce di quanto evidenziato il laboratorio di italiano L2 si pone, quindi, come uno spazio pensato e gestito per facilitare l'apprendimento e lo studente, con tutto il proprio vissuto culturale ed emotivo, ne diventa protagonista.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Italiano per stranieri
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	REEE83601V REMM83601T
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	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 €
Opzionali	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: Italiano per stranieri

Titolo: VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA 2

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'Istituto Comprensivo di Rubiera si colloca in una realtà a forte processo migratorio. Perciò si intende potenziare il progetto volto a realizzare l'integrazione degli alunni stranieri attraverso laboratori di alfabetizzazione. L'acquisizione della lingua, infatti, è lo strumento fondamentale del processo di comunicazione e di integrazione, soprattutto nel caso di alunni che si trovano a confrontarsi con una realtà scolastica per molti aspetti diversa da quella d'origine. L'inserimento di un alunno straniero in classe richiede un intervento didattico immediato di prima alfabetizzazione in lingua italiana che gli consenta di acquisire le competenze minime per comprendere e farsi capire. In seguito, dovrà imparare a gestire i diversi usi e registri nella nuova lingua: l'italiano per comunicare e l'italiano per studiare, attraverso il quale apprendere altre discipline e riflettere sulla lingua stessa.</p> <p>Il percorso si pone l'obiettivo di affrontare le tematiche essenziali della lingua Italiana per gli studenti di origine straniera, o per chi presenta particolari fragilità nella disciplina, andando oltre l'alfabetizzazione di base e proponendo esercitazioni pratiche e di stampo laboratoriale che rafforzino le competenze. Le modalità didattiche contemplano il cooperative learning, l'interazione creativa con la scrittura, il confronto per piccoli gruppi e forme di didattica personalizzate. Anche le attività ludiche e di cooperazione, come giochi e lavori di gruppo che prevedono l'utilizzo di oggetti concreti e la condivisione di capacità ed esperienze, assumono rilevanza particolare. Alla luce di quanto evidenziato il laboratorio di italiano L2 si pone, quindi, come uno spazio pensato e gestito per facilitare l'apprendimento e lo studente, con tutto il proprio vissuto culturale ed emotivo, ne diventa protagonista.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Italiano per stranieri





<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	REMM83601T
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	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: Lingua madre**  
**Titolo: LIBRARI 2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LIBRARI 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'IC di Rubiera ha ottenuto il finanziamento per gli atelier educativi e, lo spazio, è stato progettato e pensato come potenziale punto d'incontro tra tradizione e innovazione; il trait d'union è rappresentato dal libro, fruito, creato, aumentato in una contaminazione di linguaggi e di strumenti espressivi. Il nostro intento è di potenziare le competenze di lingua madre non proponendo sterili esercitazioni di grammatica, ma coinvolgendo gli alunni nella lettura e nella scrittura.</p> <p>Lo spazio biblioteca con scaffali colorati, reading nooks, tavoli collaborativi e parete scrivibile è dedicato all'immersione, confronto, ideazione e progettazione.</p> <p>Lo spazio fablab con dotazioni per la fabbricazione digitale, art station, attrezzature per il tinkering, stampa 3d, digital storytelling, produzione podcast, diventa il centro per la creazione di artefatti che ruotano attorno al prodotto libro.</p> <p>Il libro sarà al centro di progetti STEAM. La promozione della lettura si ottiene se l'oggetto libro è socializzato, creato e ricreato anche facendo ricorso al digitale e al gioco (Game Based Learning). Il libro può essere punto di partenza: gli studenti avranno la possibilità di aumentarlo con i propri contenuti, con recensioni, nuove storie, dando vita a personaggi anche attraverso il tinkering e la stampa 3D in una contaminazione di linguaggi, tra artigianato digitale e manualità. Allo stesso il libro è punto d'arrivo, prodotto creato dagli stessi studenti a partire da un artefatto digitale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	REMM83601T
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LIBRARSI 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	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 €
Opzionali	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: Lingua madre**  
**Titolo: LIBRARSI**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LIBRARSI
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'IC di Rubiera ha ottenuto il finanziamento per gli atelier educativi e, lo spazio, è stato progettato e pensato come potenziale punto d'incontro tra tradizione e innovazione; il trait d'union è rappresentato dal libro, fruito, creato, aumentato in una contaminazione di linguaggi e di strumenti espressivi. Il nostro intento è di potenziare le competenze di lingua madre non proponendo sterili esercitazioni di grammatica, ma coinvolgendo gli alunni nella lettura e nella scrittura.</p> <p>Lo spazio biblioteca con scaffali colorati, reading nooks, tavoli collaborativi e parete scrivibile è dedicato all'immersione, confronto, ideazione e progettazione.</p> <p>Lo spazio fablab con dotazioni per la fabbricazione digitale, art station, attrezzature per il tinkering, stampa 3d, digital storytelling, produzione podcast, diventa il centro per la creazione di artefatti che ruotano attorno al prodotto libro.</p> <p>Il libro sarà al centro di progetti STEAM. La promozione della lettura si ottiene se l'oggetto libro è socializzato, creato e ricreato anche facendo ricorso al digitale e al gioco (Game Based Learning). Il libro può essere punto di partenza: gli studenti avranno la possibilità di aumentarlo con i propri contenuti, con recensioni, nuove storie, dando vita a personaggi anche attraverso il tinkering e la stampa 3D in una contaminazione di linguaggi, tra artigianato digitale e manualità. Allo stesso il libro è punto d'arrivo, prodotto creato dagli stessi studenti a partire da un artefatto digitale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	REEE83601V
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: LIBRARSI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	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 €
Opzionali	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: Lingua madre**  
**Titolo: LIBRARSI 3**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LIBRARSI 3
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'IC di Rubiera ha ottenuto il finanziamento per gli atelier educativi e, lo spazio, è stato progettato e pensato come potenziale punto d'incontro tra tradizione e innovazione; il trait d'union è rappresentato dal libro, fruito, creato, aumentato in una contaminazione di linguaggi e di strumenti espressivi. Il nostro intento è di potenziare le competenze di lingua madre non proponendo sterili esercitazioni di grammatica, ma coinvolgendo gli alunni nella lettura e nella scrittura.</p> <p>Lo spazio biblioteca con scaffali colorati, reading nooks, tavoli collaborativi e parete scrivibile è dedicato all'immersione, confronto, ideazione e progettazione.</p> <p>Lo spazio fablab con dotazioni per la fabbricazione digitale, art station, attrezzature per il tinkering, stampa 3d, digital storytelling, produzione podcast, diventa il centro per la creazione di artefatti che ruotano attorno al prodotto libro.</p> <p>Il libro sarà al centro di progetti STEAM. La promozione della lettura si ottiene se l'oggetto libro è socializzato, creato e ricreato anche facendo ricorso al digitale e al gioco (Game Based Learning). Il libro può essere punto di partenza: gli studenti avranno la possibilità di aumentarlo con i propri contenuti, con recensioni, nuove storie, dando vita a personaggi anche attraverso il tinkering e la stampa 3D in una contaminazione di linguaggi, tra artigianato digitale e manualità. Allo stesso il libro è punto d'arrivo, prodotto creato dagli stessi studenti a partire da un artefatto digitale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	REEE83601V
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LIBRARI SI 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	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 €
Opzionali	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: Matematica**  
**Titolo: MASTERMAT**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MASTERMAT
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La riflessione del corpo docente va verso un insegnamento della matematica che parte da un approccio di "costruzione" e di scoperta. L'attività si svolgerà proponendo esercitazioni pratiche che rafforzino le competenze di base. Si vuole presentare la materia sotto forma di scoperta e non solo di mera applicazione di regole. Sarà fatto uso di materiali per la costruzione di artefatti e di software specifici di simulazione e dinamici, per manipolare oggetti matematici e verificare varianti e invarianti; collegheremo il percorso al coding per ragionare sulla logica, studiandone i principi fondamentali anche attraverso il tinkering e offriremo, in linea con quello che già viene proposto nel nostro istituto, giochi da tavolo che permettano di lavorare, tra le altre, su competenze cognitive (pensiero astratto, problem solving, memoria di lavoro, pensiero tattico/strategico, pianificazione, valutazione del rischio, valutazione probabilistica).</p> <p>In quest'ottica la lezione sarà da intendersi come un insieme strutturato di attività volte alla costruzione di significati relativamente agli oggetti matematici; è un'esperienza assimilabile alla bottega rinascimentale, nella quale gli apprendisti imparavano facendo e vedendo fare, comunicando fra loro e con gli esperti. La costruzione di significati, nel laboratorio, è strettamente legata, da una parte, all'uso degli strumenti utilizzati nelle varie attività, dall'altra, alle interazioni tra le persone che si sviluppano durante l'esercizio di tali attività.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	REEE83601V
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MASTERMAT

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	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 €
Opzionali	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: Matematica**  
**Titolo: MASTERMAT 2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MASTERMAT 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La riflessione del corpo docente va verso un insegnamento della matematica che parte da un approccio di "costruzione" e di scoperta. L'attività si svolgerà proponendo esercitazioni pratiche che rafforzino le competenze di base. Si vuole presentare la materia sotto forma di scoperta e non solo di mera applicazione di regole. Sarà fatto uso di materiali per la costruzione di artefatti e di software specifici di simulazione e dinamici, per manipolare oggetti matematici e verificare varianti e invarianti; collegheremo il percorso al coding per ragionare sulla logica, studiandone i principi fondamentali anche attraverso il tinkering e offriremo, in linea con quello che già viene proposto nel nostro istituto, giochi da tavolo che permettano di lavorare, tra le altre, su competenze cognitive (pensiero astratto, problem solving, memoria di lavoro, pensiero tattico/strategico, pianificazione, valutazione del rischio, valutazione probabilistica).</p> <p>In quest'ottica la lezione sarà da intendersi come un insieme strutturato di attività volte alla costruzione di significati relativamente agli oggetti matematici; è un'esperienza assimilabile alla bottega rinascimentale, nella quale gli apprendisti imparavano facendo e vedendo fare, comunicando fra loro e con gli esperti. La costruzione di significati, nel laboratorio, è strettamente legata, da una parte, all'uso degli strumenti utilizzati nelle varie attività, dall'altra, alle interazioni tra le persone che si sviluppano durante l'esercizio di tali attività.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	REMM83601T
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MASTERMAT 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	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 €
Opzionali	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: Matematica Titolo: MASTERMAT 3

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MASTERMAT 3
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La riflessione del corpo docente va verso un insegnamento della matematica che parte da un approccio di "costruzione" e di scoperta. L'attività si svolgerà proponendo esercitazioni pratiche che rafforzino le competenze di base. Si vuole presentare la materia sotto forma di scoperta e non solo di mera applicazione di regole. Sarà fatto uso di materiali per la costruzione di artefatti e di software specifici di simulazione e dinamici, per manipolare oggetti matematici e verificare varianti e invarianti; collegheremo il percorso al coding per ragionare sulla logica, studiandone i principi fondamentali anche attraverso il tinkering e offriremo, in linea con quello che già viene proposto nel nostro istituto, giochi da tavolo che permettano di lavorare, tra le altre, su competenze cognitive (pensiero astratto, problem solving, memoria di lavoro, pensiero tattico/strategico, pianificazione, valutazione del rischio, valutazione probabilistica).</p> <p>In quest'ottica la lezione sarà da intendersi come un insieme strutturato di attività volte alla costruzione di significati relativamente agli oggetti matematici; è un'esperienza assimilabile alla bottega rinascimentale, nella quale gli apprendisti imparavano facendo e vedendo fare, comunicando fra loro e con gli esperti. La costruzione di significati, nel laboratorio, è strettamente legata, da una parte, all'uso degli strumenti utilizzati nelle varie attività, dall'altra, alle interazioni tra le persone che si sviluppano durante l'esercizio di tali attività.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/02/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	REEE83601V
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MASTERMAT 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	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 €
Opzionali	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>



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
CREAMONDO: INCONTRARE LA TERRA E SEMINARE STORIE	€ 17.046,00
RADICI PER CRESCERE PIU' CONSAPEVOLI	€ 44.856,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 61.902,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 37550)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 61.902,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	n.ro 2
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	28/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	n.ro 5
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	25/11/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	19/04/2017 17:33:21
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Linguaggi: <u>MANI MATEMATICHE</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>ASCOLTARE ATTRAVERSO LA MUSICA</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>CREAMONDO</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "CREAMONDO: INCONTRARE LA TERRA E SEMINARE STORIE"</b>	<b>€ 17.046,00</b>	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>VIVERE UN PAESE, VIVERE LA SUA LINGUA 2</u>	€ 5.082,00	





10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LIBRARSI 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LIBRARSI</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LIBRARSI 3</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MASTERMAT</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MASTERMAT 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MASTERMAT 3</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "RADICI PER CRESCERE PIU' CONSAPEVOLI"</b>	<b>€ 44.856,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 61.902,00</b>	