



Candidatura N. 36391 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC DI SIZIANO
Codice meccanografico	PVIC81500V
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PAVIA, 58/60
Provincia	PV
Comune	Siziano
CAP	27010
Telefono	0382617348
E-mail	PVIC81500V@istruzione.it
Sito web	http://icsiziano.jimdo.com/
Numero alunni	754
Plessi	PVAA81501Q - SIZIANO PVEE815011 - SIZIANO PVMM81501X - VIA PAVIA - SIZIANO



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 e per la scuola dell'infanzia	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse)
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali 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. 36391 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	IN VIAGGIO CON REDDY	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	IN SCENA CON REDDY	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	RACCONTAMI UNA STORIA	€ 5.682,00
Lingua madre	A SCUOLA DI COMUNICAZIONE DIGITALE	€ 10.764,00
Matematica	GIOCHIAMO A SCACCHI?	€ 10.764,00
Matematica	PSICOMOTRICITA' SULLA 'SCACCHIERA GIGANTE'	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 32.892,00



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: IN VIAGGIO CON REDDY

Descrizione progetto	Il progetto intende promuovere l'apprendimento della Lingua inglese attraverso un approccio multimediale. I bambini verranno coinvolti nelle avventure dell'orsetto Reddy, che viaggia a bordo di una mongolfiera alla ricerca di miele; il suo incontro con Speaker Bee, una simpatica ape che parla l'inglese, costituirà la dimensione narrativa a cui sono ispirati i giochi di questo software. Il bambino dovrà aiutare Reddy a superare una serie di divertenti prove linguistiche, rese ancora più competitive dalla presenza di una dispettosa ape regina che farà di tutto per ostacolare l'orsetto.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto presenta un background familiare medio-alto e, nella maggior parte dei casi, l'utenza beneficia di condizioni economiche dignitose; non sono presenti gravi situazioni di deprivazione materiale. Un'attenta ricognizione della realtà scolastica evidenzia, tuttavia, crescenti segnali di disagio, che si manifestano sotto forma di difficoltà di apprendimento e di integrazione. Sul piano sociale, il territorio risente di una frammentazione culturale che sempre facilita le relazioni interpersonali. A questo si aggiunge il fenomeno dell'immigrazione: la percentuale di alunni stranieri con cittadinanza non italiana nel nostro Istituto è di poco inferiore al 10%. In un contesto sociale sempre più multi-etnico e culturalmente diversificato, il nostro Istituto è chiamato a proporre percorsi formativi inclusivi e innovativi.



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

Obiettivi del progetto

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

L'idea di avviare nella Scuola dell'Infanzia un iter progettuale che coniughi, in un percorso unitario, un approccio alla Lingua inglese e una prima alfabetizzazione all'informatica, fonda il suo presupposto sulla considerazione che i bambini in età prescolare si mostrano incuriositi rispetto all'esistenza di codici linguistici diversi dal proprio e appaiono naturalmente predisposti all'uso del pc.

La modalità ludica caratterizzante la didattica della Scuola dell'Infanzia e la mediazione multimediale con cui si intende condurre il progetto costituiranno le premesse fondamentali affinché le esperienze possano risultare piacevoli, coinvolgenti e significative.

Gli obiettivi specifici di questo progetto sono:

- Prendere conoscenza dell'esistenza di un codice linguistico alternativo al proprio;
- Acquisire capacità di comprensione e produzione;
- Costruire un primo lessico relativo alla lingua inglese;
- Stimolare un primo approccio nei confronti delle nuove tecnologie (a partire dalla conoscenza delle principali componenti del pc...);
- Utilizzare semplici software didattici in prospettiva ludica.
- Sviluppare un'attitudine positiva nei confronti di altri popoli e altre culture.

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

Al termine del precedente anno scolastico, l'Istituto ha sottoposto alle famiglie un questionario di gradimento per rilevare bisogni formativi ed interessi.

Sulla base delle risposte fornite dai genitori a tale questionario, emerge una particolare sensibilità nei confronti dell'apprendimento della Lingua inglese e, parallelamente, l'esigenza di avviare i piccoli ad una prima forma di competenza digitale.

Nella consapevolezza che lo sviluppo precoce di competenze linguistiche digitali può essere la risposta migliore a tali richieste, il nostro Istituto intende coinvolgere in un progetto integrato gli alunni della fascia intermedia (quattro anni) e conclusiva (cinque anni) della Scuola dell'Infanzia. Il fatto che, a partire dall'a.s. 2016/2017, anche la Scuola dell'Infanzia sia dotata di un'Aula laboratorio attrezzata con la LIM offre la possibilità di integrare il primo approccio alla Lingua inglese con l'utilizzo delle TIC.

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.

Dal momento che la Scuola dell'Infanzia lavora a tempo pieno, dal Lunedì al Venerdì, dalle ore 9.00 alle ore 16.00, il progetto verrà attuato il Sabato mattina (durata di ogni incontro: 3 ore).

All'apertura della Scuola provvederà il personale A.T.A., per il quale si predisporrà un piano di turnazione adeguato. Verrà individuata la figura di un insegnante-tutor che, al di fuori dei propri orari di servizio, si renderà disponibile a predisporre la strumentazione adeguata e affiancherà l'esperto esterno durante le attività laboratoriali.

Verrà richiesta la collaborazione dell'Ente locale per garantire le condizioni necessarie alla fruizione dei locali (es. riscaldamento).

Al termine del modulo, si prevede di organizzare una giornata aperta ai genitori; in quest'occasione i bambini esporranno i loro lavori e coinvolgeranno le famiglie inscenando brevi scambi comunicativi in Lingua inglese.

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'Istituzione scolastica promuove, in ogni forma possibile, il raccordo e la collaborazione con le associazioni culturali presenti sul territorio; in particolare, si intende coinvolgere l'Associazione dei genitori, con la quale, già in passato, si è lavorato in modo proficuo. Anche i rapporti fra l'Istituto e l'Ente locale sono improntati alla massima collaborazione, allo scopo di fornire servizi collaterali alla Scuola, funzionali alle esigenze delle famiglie e di promuovere il diritto allo Studio attraverso la realizzazione di specifiche progettualità.

In particolare, al termine del progetto, ci piacerebbe coinvolgere l'AGE e l'Ente locale nell'organizzazione di una giornata aperta alle famiglie e al territorio. In questa occasione, i bambini potranno mostrare i loro lavori e utilizzare le abilità linguistiche acquisite inscenando brevi scambi comunicativi.

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.

Considerato che i bambini imparano meglio "facendo", tutte le attività proposte saranno mirate al loro coinvolgimento attivo nel processo di apprendimento; infatti, saranno privilegiati i momenti dedicati al lavoro di gruppo e l'aspetto ludico del contesto.

La modalità ludica sarà mediata da un contesto narrativo significativo. Le avventure di Reddy, infatti, costituiranno la dimensione narrativa a cui sono ispirati i giochi proposti dal software che si vorrebbe utilizzare. Attraverso un percorso articolato in otto attività, i piccoli utenti saranno accompagnati alla scoperta delle prime parole di uso quotidiano e alle sonorità della Lingua inglese. Il bambino dovrà aiutare Reddy a superare una serie di divertenti prove linguistiche, rese ancora più competitive dalla presenza di una dispettosa ape regina, che farà di tutto per ostacolare l'orsetto.

I bambini saranno guidati alla scoperta di parole e sonorità di una lingua diversa dalla propria, arrivando progressivamente ad impadronirsi di un primo lessico, che comprende contenuti relativi al proprio vissuto.

Inoltre, l'utilizzo di un software specifico offre una maggior garanzia di correttezza dal punto di vista della pronuncia.

A partire dagli stimoli offerti si avvieranno attività laboratoriali basate sulla relazionalità, sulla corporeità e sul gioco simbolico.

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 azioni del PON-FSE.

Nel corso dell'a.s. 2016/2017 è stato avviato, anche nella Scuola dell'Infanzia, un percorso di potenziamento di L2, utilizzando il personale dell'Organico potenziato.

Il progetto si pone in continuità con questa esperienza, prevedendone un ampliamento. Nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa, ampio spazio è stato dedicato al potenziamento delle competenze linguistiche, prevedendo l'introduzione della Lingua inglese anche nella Scuola dell'Infanzia, coerentemente con la "mission" e con gli obiettivi prioritari dell'Istituto.

Fra gli obiettivi di processo individuati nel RAV, abbiamo sottolineato la necessità di approfondire i nuclei essenziali delle discipline con l'utilizzo delle TIC, a cui si aggiunge l'intenzione di offrire percorsi formativi orientati al potenziamento delle competenze linguistiche (non solo in relazione alla lingua madre).

Inclusività

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

La scelta di un approccio digitale, attivando molteplici canali comunicativi, si presta al coinvolgimento di tutti quei bambini che ancora faticano nell'elaborazione linguistica; tramite l'utilizzo di immagini, contributi video, sonorità sarà più facile avvicinare i bambini all'apprendimento della lingua straniera, rispettando le caratteristiche di ogni bambino. Valorizzare i tempi di apprendimento di tutti, infatti, è fondamentale perchè ognuno possa viverci come "competente" e, di conseguenza, possa sentirsi motivato nel partecipare alle attività proposte.

Un progetto di questo tipo garantisce un primo approccio, mediato e sorvegliato, al mondo delle nuove tecnologie anche a quei bambini che provengono da contesti di povertà sociale e culturale.

Infine, la prospettiva ludica che caratterizza l'intera attività fornisce ai bambini un contesto in cui poter sperimentare diverse forme di esperienza, arricchendo il loro repertorio comunicativo.

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.

Come è prassi consolidata nel nostro Istituto, si prevede di rilevare l'impatto di tale progetto sui destinatari, tramite la somministrazione di un questionario di gradimento. Per gli studenti della Scuola dell'Infanzia, il questionario verrà predisposto in formato cartaceo utilizzando gli *smiles*.

Verrà poi predisposto anche un questionario specifico per i genitori in formato digitale, al quale potranno rispondere utilizzando un apposito link pubblicato sul sito della scuola.

I dati ricavati saranno graficamente rielaborati e costituiranno spunto di riflessione per valutare un'eventuale replicabilità dell'iniziativa negli anni successivi.

Per focalizzare quanto il progetto abbia contribuito alla maturazione delle competenze trasversali, il docente-tutor avrà anche il compito di osservare le modalità di interazione dei piccoli alunni, rilevandole utilizzando opportuni strumenti.

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

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

Il progetto verrà illustrato, nelle sue linee generali, al Collegio dei docenti e al Consiglio d'Istituto e verrà presentato alle famiglie nei momenti di apertura della Scuola (assemblee e colloqui). Successivamente, verrà individuato un momento per la condivisione dei tempi e delle modalità organizzative e si provvederà a raccogliere le adesioni.

I materiali prodotti dai bambini verranno esposti in una mostra conclusiva aperta alle famiglie; in quest'occasione, i genitori potranno assistere a piccoli momenti dedicati alla drammatizzazione in lingua inglese.

Le griglie di osservazione utilizzate dal docente tutor per osservare le competenze trasversali, elaborate collegialmente, verranno messe a disposizione di tutti i docenti che, negli anni successivi, intenderanno riproporre esperienze simili.

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.

- Fase 1: illustrazione delle linee generali del Progetto ai genitori durante i momenti di apertura della Scuola (assemblee, colloqui, open day);
- Fase 2: presentazione del Progetto nelle diverse classi, a cura del docente-tutor e degli esperti esterni; in questa fase si possono prevedere anche attività dimostrative che prevedano il coinvolgimento dei bambini.
- Fase 3: acquisizione delle adesioni da parte delle famiglie e suddivisione degli alunni iscritti in piccoli gruppi;
- Fase 4: attuazione del Progetto;
- Fase 5: organizzazione della giornata conclusiva aperta alle famiglie e al territorio (mostra dei lavori e drammatizzazioni);
- Fase 6: monitoraggio del gradimento del Progetto (alunni partecipanti e famiglie);
- Fase 7: valutazioni in merito alla replicabilità del Progetto negli anni successivi.



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
CODING ALL'INFANZIA	pp.56,75	https://icsiziano.jimdo.com/innovazione-didattica/
E-TWINNING	pp.60,84	https://icsiziano.jimdo.com/etwinning/
ECDL	pp.56,76	https://icsiziano.jimdo.com/ecdl/
TRAINING DI POTENZIAMENTO DELLA LINGUA INGLESE PER D.S.A.	pp.59,83	https://icsiziano.jimdo.com/progetti/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
IN VIAGGIO CON REDDY	€ 5.682,00
IN SCENA CON REDDY	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue
Titolo: IN VIAGGIO CON REDDY

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	IN VIAGGIO CON REDDY



Descrizione modulo	Il progetto intende promuovere l'apprendimento della Lingua inglese attraverso un approccio multimediale. I bambini verranno coinvolti nelle avventure dell'orsetto Reddy, che viaggia a bordo di una mongolfiera alla ricerca di miele; il suo incontro con Speaker Bee, una simpatica ape che parla l'inglese, costituirà la dimensione narrativa a cui sono ispirati i giochi di questo software. Il bambino dovrà aiutare Reddy a superare una serie di divertenti prove linguistiche, rese ancora più competitive dalla presenza di una dispettosa ape regina che farà di tutto per ostacolare l'orsetto.
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	PVAA81501Q
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IN VIAGGIO CON REDDY

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

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: IN SCENA CON REDDY

Dettagli modulo

Titolo modulo	IN SCENA CON REDDY
----------------------	--------------------



Descrizione modulo	<p>Nella scuola viene spesso richiesta, anche ai bambini più piccoli, una buona capacità cognitiva, a cui non sempre si accompagna, però, un'adeguata competenza motoria, relazionale ed emotiva.</p> <p>Per questo motivo, a partire dagli stimoli offerti dal primo modulo del progetto, si avvieranno attività laboratoriali basate sulla relazionalità, sulla corporeità e sul gioco simbolico.</p> <p>Attraverso giochi simbolici e teatrali, i bambini arriveranno a conquistare, in modo profondo e spontaneo, alcune importanti competenze verbali, motorie e cognitive e a vivere forti gratificazioni sul piano affettivo e relazionale.</p> <p>Il 'far finta di...', caratteristica universale del gioco infantile, si trasformerà così nel 'fare teatro' e permetterà ai bambini di crescere e di sviluppare la propria creatività, di esprimere paure, sentimenti e incertezze; di allargare la fiducia in se stessi e negli altri; di valorizzare le diversità per un reciproco arricchimento; di liberare la fantasia; di avvicinarsi al mondo della musica e del teatro.</p> <p>Il fine di tale attività non è tanto lo spettacolo, quanto piuttosto il percorso attraverso cui fare scoprire ai bambini le proprie e personalissime capacità creative e comunicative.</p>
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	PVAA81501Q
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IN SCENA CON REDDY

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



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: PRONTI PER PARTIRE... 'SCACCO MATTO' ALLA RETE!!

Descrizione progetto	<p>Tale progetto vuole promuovere lo sviluppo delle competenze di base in tre aree ritenute prioritarie: l'area logico-matematica, l'area-linguistica-espressiva e l'area digitale. Per fare ciò si prevede di articolare il progetto in quattro moduli distinti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Psicomotricità sulla 'scacchiera gigante' (attività propedeutica al gioco degli scacchi); - 'Giochiamo a scacchi?'; - 'Raccontami una storia' (digital storytelling per le classi della Scuola primaria); - 'A scuola di comunicazione digitale' (digital storytelling per le classi della Scuola secondaria).

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto presenta un background familiare medio-alto e, nella maggior parte dei casi, l'utenza beneficia di condizioni economiche dignitose; non sono presenti gravi situazioni di deprivazione materiale. Un'attenta ricognizione della realtà scolastica evidenzia, tuttavia, crescenti segnali di disagio, che si manifestano sotto forma di difficoltà di apprendimento e di integrazione. Sul piano sociale, il territorio risente di una frammentazione culturale che sempre facilita le relazioni interpersonali. A questo si aggiunge il fenomeno dell'immigrazione: la percentuale di alunni stranieri con cittadinanza non italiana nel nostro Istituto è di poco inferiore al 10%. In un contesto sociale sempre più multi-etnico e culturalmente diversificato, il nostro Istituto è chiamato a proporre percorsi formativi inclusivi e innovativi.

Obiettivi del progetto

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

Il **gioco degli scacchi** favorisce l'interazione con gli altri e, soprattutto, pone il soggetto di fronte alla necessità di tener conto del punto di vista altrui. Nel corso di una partita a scacchi, infatti, il bambino impara gradualmente a tener conto della presenza dell'avversario e delle sue mosse. Tale presa di coscienza lo aiuta a superare il suo naturale egocentrismo.

Obiettivi specifici:

- educare al piacere dell'impegno mentale e al rispetto delle regole;
- sviluppare le capacità di analisi, valutazione, sintesi e organizzazione;
- promuovere lo sviluppo delle competenze logico-matematiche e di problem solving;
- rafforzare la memoria e la capacità di astrazione.

Il **digital storytelling** è una tecnica di narrazione che consente di unire il linguaggio analogico con quello digitale, integrando pratiche narrative e mash up di contenuti digitali: l'uso di infografiche, illustrazioni e video esalta il potere metaforico della narrazione e consente agli studenti di comunicare esperienze, valori e idee.

Obiettivi specifici:

- Sensibilizzare gli studenti all'uso di applicazioni digitali per conoscere, creare e comunicare;
- Stimolare le competenze interpersonali attraverso una modalità di apprendimento collaborativo;
- Creare un dialogo sempre più fluido fra saperi formali e informali;
- Inquadrare l'apprendimento in una prospettiva di long life learning, rendendo gli studenti capaci di impegnarsi autonomamente in nuovi apprendimenti.

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

Le rilevazioni scolastiche denotano, sempre più spesso, diffusi deficit di attenzione e concentrazione. Pensare prima di muovere, una necessità che caratterizza il gioco degli scacchi, nell'attuale contesto, è diventato un gesto inusuale. Proprio in quest'ottica, quindi, per promuovere le capacità logico-matematiche di problem solving, abbiamo deciso di inserire, all'interno del progetto, un percorso di avvicinamento al mondo della scacchistica.

Il corso è rivolto a bambini/e che frequentano la Scuola primaria e Secondaria. Si prevede di suddividere i ragazzi più grandi (dalla quarta della Scuola primaria in su) in due fasce di livello; per i bambini delle classi prima e seconda si prevede un percorso di psicomotricità su 'scacchiera gigante', quale attività propedeutica all'apprendimento degli scacchi.

Per potenziare l'area linguistico-espressiva e, parallelamente, promuovere o consolidare le competenze digitali, abbiamo pensato di focalizzare la nostra attenzione sulla narrazione, in un'ottica aperta ai contributi offerti dai nuovi media. Infatti, i nostri studenti sono immersi in un flusso comunicativo in cui navigano o si lasciano trasportare, passando rapidamente in ambienti diversi, moltiplicando le proprie personalità e identità. In quest'ottica, il rapporto con i nuovi media è un tema di stringente attualità.

I moduli di digital story telling si rivolgeranno a tutti gli alunni di Scuola Primaria e Secondaria, con approcci e contenuti differenti.

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.

Si prevede di strutturare il progetto in quattro moduli, da Ottobre/Novembre fino a Maggio, in base al calendario scolastico.

L'attività potrebbe essere strutturata in 10 lezioni per modulo, con lezioni da un'ora e trenta ciascuna.

Orario indicativo delle lezioni può essere dalle 9.00 alle 12.00 del Sabato mattina; in alternativa, dalle 14.00 alle 18.00 di un giorno infrasettimanale (sia per la Scuola primaria che per la Secondaria di I° grado).

Qualora si optasse per le lezioni al sabato mattina, all'apertura della Scuola provvederà il personale ATA, per il quale si predisporrà un piano di turnazione adeguato.

Al termine dei due moduli di scacchi, verrà svolto un torneo presso l'Istituto scolastico con premi per i primi classificati, in assoluto e suddivisi per età, e attestati di partecipazione per tutti coloro che hanno frequentato il corso.

Per l'organizzazione di questa giornata, faremo riferimento ad esperienze di apertura della scuola al territorio già sperimentate negli anni precedenti: le Energiadi, Ra-giocando (mostra di giochi matematici).

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'Istituzione scolastica promuove, in ogni forma possibile, il raccordo e la collaborazione con le associazioni culturali presenti sul territorio; in particolare, si intende coinvolgere l'Associazione dei genitori, con la quale, già in passato, si è lavorato in modo proficuo. Anche i rapporti fra l'Istituto e l'Ente locale sono improntati alla massima collaborazione, allo scopo di fornire servizi collaterali alla Scuola, funzionali alle esigenze delle famiglie e di promuovere il diritto allo Studio attraverso la realizzazione di specifiche progettualità.

In particolare, al termine dei moduli di scacchi, ci piacerebbe coinvolgere l'AGE e l'Ente locale nell'organizzazione di una giornata aperta alle famiglie e al territorio. In questa occasione, verranno proposte delle 'sfide' che impegneranno ragazzi e adulti, chiamati a mettere in campo le loro abilità.

Per quanto riguarda i moduli di digital storytelling, ci piacerebbe coinvolgere l'AGE e l'Ente locale nella realizzazione di un momento formativo aperto ai genitori sulle tematiche legate all'utilizzo della rete da parte degli adolescenti. Si ritiene in questo modo di rispondere a un'esigenza dell'utenza più volte emersa.

Due anni fa il nostro Istituto ha promosso, con ampio coinvolgimento delle famiglie, un percorso formativo sul rispetto delle regole, al quale hanno partecipato personalità del mondo culturale e sportivo; gli incontri sono stati organizzati anche negli spazi del Teatro parrocchiale.



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.

L'intero progetto si inquadra in un'ottica prettamente laboratoriale: attraverso un approccio di *learning by doing* bambini e ragazzi avranno un ruolo attivo nella costruzione di saperi significativi.

Per i moduli di **scacchistica**, ad un iniziale approccio più ludico, finalizzato soprattutto alla promozione della psicomotricità, seguirà un percorso più strutturato, che condurrà gli studenti, attraverso l'acquisizione di specifiche regole, alla costruzione di un pensiero astratto.

Nel gioco degli scacchi le funzioni educative più evidenti sono le funzioni socializzante, cognitiva ed etica, ma questo non significa che l'affettività, le emozioni e la sensibilità debbano essere poste in secondo piano. Attraverso un adeguato approccio, le funzioni del gioco degli scacchi saranno valorizzate in una prospettiva educativa.

Per i moduli di **digital storytelling**, l'approccio prevalente sarà quello dell'apprendimento cooperativo, privilegiando il lavoro in piccoli gruppi. Per i bambini più piccoli si utilizzeranno software dalla grafica accattivante e intuitiva (ad esempio, Storybird), al fine di stimolarne la creatività; i ragazzi più grandi saranno coinvolti con una metodologia 'attiva', che richieda loro di 'inventare', partendo da dati e conoscenze, ponendo la loro creatività al centro del percorso di apprendimento.

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.

L'analisi compiuta nella sezione 2.2 del RAV ci ha consentito di individuare, tra le priorità che l'Istituto si è assegnato per il prossimo triennio, quella di sviluppare le capacità logiche di problem solving e le competenze linguistiche di base. In conseguenza di ciò, obiettivi di processo ritenuti prioritari sono:

- potenziare la didattica basata sull'analisi di situazioni e di dati, in un'ottica laboratoriale;
- promuovere un approfondimento dei nuclei essenziali delle discipline con l'utilizzo delle TIC.

La scelta di coinvolgere in un progetto di questo tipo sia gli alunni della Scuola primaria che gli alunni della Scuola secondaria risponde ai principi ispiratori del nostro Curricolo verticale, permettendo di promuovere la continuità didattica tra ordini di scuola e di garantire equità nell'offerta formativa.

In particolare, in coerenza con quanto previsto dal modello di Certificazione delle Competenze adottato dall'Istituto, il nostro obiettivo è quello che ogni alunno, al termine del primo ciclo d'istruzione, sia in possesso di un pensiero logico strutturato in modo tale da consentirgli di affrontare problemi e situazioni complesse. Inoltre, deve essere in grado di utilizzare con consapevolezza le nuove tecnologie.

Il progetto si integrerebbe con altre progettualità d'Istituto (Ora del Codice, Rally matematico transalpino, la chimica con i LEGO, E-twinning...) per promuovere lo sviluppo delle competenze di base.



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)

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.

Alcuni studi dimostrano che il **gioco degli scacchi** aiuta i cosiddetti scolari deboli, favorendone un miglioramento delle capacità cognitive e socio-affettive. Per questo motivo, in molti paesi europei si lavora per introdurre il gioco degli scacchi come materia scolastica.

In particolare, nel nostro Istituto, molti scolari con deficit della concentrazione e dell'attenzione potrebbero trarre giovamento da questa pratica. Considerando che casi di aggressività e iperattività nelle nostre classi stanno aumentando in modo preoccupante, gli scacchi potrebbero essere utilizzati per aiutare gli alunni a pilotare la concentrazione, a dirigere l'attenzione e a focalizzare.

Inoltre, il gioco degli scacchi utilizza un linguaggio universale, pertanto si presta a superare qualsiasi tipo di barriera culturale e a favorire l'inclusione degli alunni stranieri. Si tratta anche di un gioco 'povero', che non prevede l'utilizzo di attrezzature costose, e, in quanto tale, può essere avvicinato anche da studenti in condizioni di svantaggio socio-economico.

Per quanto riguarda il **Digital storytelling**, l'utilizzo di tale tecnica può consentire a ciascun alunno di procedere con il proprio ritmo, valorizzandone le capacità e assecondandone lo stile di apprendimento; inoltre, dal momento che la narrazione digitale permette di usare linguaggi diversi da quelli analogici, agli alunni con difficoltà è offerta la possibilità di esprimersi utilizzando canali alternativi a quelli prettamente verbali.

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.

Come è prassi consolidata nel nostro Istituto, si prevede di rilevare l'impatto di tale progetto sui destinatari, tramite la somministrazione di un questionario di gradimento. Per gli studenti della Scuola secondaria, il questionario verrà predisposto in formato digitale e sarà reso accessibile tramite apposito link pubblicato sul sito della Scuola; per gli alunni della Scuola primaria, il questionario, opportunamente semplificato, verrà somministrato in forma cartacea al termine del progetto.

Analogamente, verrà predisposto un questionario specifico per i genitori, chiamati ad esprimere anche suggerimenti e considerazioni.

I dati ricavati saranno graficamente rielaborati e costituiranno spunto di riflessione per valutare un'eventuale replicabilità dell'iniziativa negli anni successivi.

Per focalizzare quanto il progetto abbia contribuito alla maturazione delle competenze di base (trasversali e, più nello specifico, attinenti all'area logico-matematica e linguistico-espressiva), il docente-tutor avrà anche il compito di osservare le abilità di problem solving e la maturazione delle competenze digitali, rilevandole utilizzando opportuni strumenti.



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

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

Il progetto verrà illustrato, nelle sue linee generali, al Collegio dei docenti e al Consiglio d'Istituto e verrà presentato alle famiglie nei momenti di apertura della Scuola (assemblee e colloqui). Successivamente, verrà individuato un momento per la condivisione dei tempi e delle modalità organizzative e si provvederà a raccogliere le adesioni.

Per quanto riguarda i moduli relativi agli scacchi, nel prospetto di adesione sarà richiesto anche di precisare l'eventuale familiarità dell'alunno con questo gioco, in modo da poter individuare gruppi di livello omogenei. Qualora l'attività dovesse incontrare il gradimento degli studenti, ci piacerebbe riproporre il progetto con modalità differenti anche negli anni successivi, ad esempio coinvolgendo gli alunni che hanno partecipato in un'attività di tutoraggio nei confronti dei compagni ancora principianti (eventualmente anche in orario scolastico).

Per quanto riguarda i moduli di digital storytelling, contestualmente all'adesione, sarà richiesto alle famiglie di sottoscrivere una liberatoria per l'acquisizione e la diffusione di contributi fotografici e video. I materiali multimediali prodotti dagli studenti saranno condivisi con due modalità: lezione aperta e/o pubblicazione sul sito della scuola.

I materiali messi a disposizione dall'esperto esterno per l'auto-formazione verranno opportunamente condivisi con tutti i docenti dell'Istituto interessati a proporre esperienze simili nelle proprie classi.

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.

- Fase 1: illustrazione delle linee generali del Progetto ai genitori durante i momenti di apertura della Scuola (assemblee, colloqui, Consigli di classe aperti alla componente genitori...);
- Fase 2: presentazione del Progetto nelle diverse classi, a cura del docente-tutor e degli esperti esterni; in questa fase si possono prevedere anche attività dimostrative che prevedano il coinvolgimento degli alunni.
- Fase 3: acquisizione delle adesioni da parte delle famiglie e suddivisione degli alunni iscritti in gruppi di livello;
- Fase 4: attuazione del Progetto;
- Fase 5: organizzazione della giornata conclusiva aperta alle famiglie e al territorio (moduli scacchi);
- Fase 6: monitoraggio del gradimento del Progetto (alunni partecipanti e famiglie);
- Fase 7: valutazioni in merito alla replicabilità del Progetto negli anni successivi.



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
E-TWINNING	p.60, p.84	https://icsiziano.jimdo.com/etwinning/
ECDL	p.76	https://icsiziano.jimdo.com/ecdl/
L'ORA DEL CODICE	p.56, p.75	https://icsiziano.jimdo.com/innovazione-didattica/
RALLY MATEMATICO TRANSALPINO	p.58, p.78	https://icsiziano.jimdo.com/iniziative-ed-eventi/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
CEM Centro educativo multimediale di Pavia. Intervento esperti-formatori sull'utilizzo in chiave didattica delle TIC.		Esperti-formatori sull'utilizzo in chiave didattica delle TIC.				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
RACCONTAMI UNA STORIA	€ 5.682,00
A SCUOLA DI COMUNICAZIONE DIGITALE	€ 10.764,00
GIOCHIAMO A SCACCHI?	€ 10.764,00
PSICOMOTRICITA' SULLA 'SCACCHIERA GIGANTE'	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 32.892,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli



Modulo: Lingua madre
Titolo: RACCONTAMI UNA STORIA

Dettagli modulo

Titolo modulo	RACCONTAMI UNA STORIA
Descrizione modulo	<p>Il percorso di Digital Storytelling per la Scuola primaria prevede, attraverso l'utilizzo di diversi software online, di stimolare lo sviluppo delle competenze digitali di base attraverso la creazione di racconti creativi di natura diversa (p.e. transmedia storytelling, visual storytelling, narrative storytelling). I bambini saranno gradualmente chiamati a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - navigare e ricercare informazioni; - memorizzare e recuperare le informazioni; - interagire con le tecnologie; - condividere e commentare contenuti; - gestire l'identità digitale; - creare contenuti; - saper comporre, correggere e redigere. <p>Si prevede di dividere gli studenti in gruppi di lavoro (2/3 studenti). L'attività verrà svolta nel laboratorio informatico, che consentirà ai gruppi di utilizzare PC connessi in rete.</p> <p>Con questo progetto si intende sensibilizzare gli studenti all'uso di applicazioni digitali per creare e comunicare; infatti, attraverso una metodologia di learning by doing, saranno i bambini stessi a creare un prodotto multimediale da condividere. I risultati ottenuti serviranno per riflettere sugli aspetti creativi e motivazionali degli alunni, ma anche sulle capacità di collaborare con gli altri (sia nel tempo classe, sia online); i progetti realizzati serviranno a stimolare una riflessione condivisa sulle competenze digitali acquisite e sull'utilizzo di tali competenze per l'attività scolastica; a ciò si affiancherà una prima forma di riflessione sugli aspetti legati alla sicurezza in rete.</p>
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PVEE815011
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RACCONTAMI UNA STORIA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €



	TOTALE					5.682,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: A SCUOLA DI COMUNICAZIONE DIGITALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	A SCUOLA DI COMUNICAZIONE DIGITALE
Descrizione modulo	<p>Il percorso di Digital Storytelling per la Scuola secondaria di I° grado prevede di stimolare i ragazzi a raccontare storie digitali non soltanto attraverso la produzione testuale, ma anche attraverso l'integrazione di immagini, video, applicazioni software, link e citazioni provenienti dalla rete. Ciò porterà gli studenti ad approfondire e a riflettere sulle proprie competenze, in termini di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper ricercare in rete contenuti corretti, affidabili e legali; - saper organizzare, elaborare e semplificare i risultati della ricerca; - saper contestualizzare i contenuti digitali ricercati (p.e. saper corredare il testo con gli immagini adeguate); - saper organizzare e creare la propria storia; - saper curare i contenuti in termini formali (grammatica, ortografia, struttura ...); - saper presentare la propria storia oralmente in classe e condividere riflessioni sul lavoro svolto. <p>Le attività verranno svolte in piccoli gruppi (3/4 studenti) nel Laboratorio informatico, dove sarà possibile utilizzare PC connessi in rete.</p> <p>I risultati ottenuti aiuteranno gli studenti a riflettere non soltanto sugli aspetti creativi e motivazionali di un lavoro capace di integrare l'approccio tradizionale della ricerca scolastica e l'approccio digitale, ma anche sulle capacità di gestire le ricerche in rete, sulle modalità di lettura digitale, sulla consapevolezza nel valutare l'affidabilità delle informazioni e sulle competenze di contestualizzare i contenuti ricercati.</p> <p>Inoltre, attraverso questo modulo, si intende promuovere anche un uso sicuro e legale della rete informatica per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, chat, social network, protezione degli account, download etc.).</p>
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	29/06/2019
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	PVMM81501X
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A SCUOLA DI COMUNICAZIONE DIGITALE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: GIOCHIAMO A SCACCHI?

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCHIAMO A SCACCHI?
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende avvicinare gli studenti al gioco degli scacchi, riconoscendo a questa attività una forte valenza formativa. In particolare, si intende promuovere l'abilità di affrontare una serie di problemi in situazioni quotidiane, utilizzando strategie e modelli matematici di pensiero; parallelamente, tale attività aiuterà gli studenti a migliorare la capacità di concentrazione e focalizzazione.</p> <p>Ogni lezione sarà articolata in 4 possibili momenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Esposizione teorica su scacchiera magnetica; 2. Partite simultanee; 3. Partite tra allievi (individuali e a squadre), sotto la supervisione degli istruttori; 4. Quiz e problemi scacchistici, da risolvere singolarmente e in gruppi. <p>Per focalizzare quanto il progetto abbia contribuito alla maturazione delle competenze di base, il docente-tutor avrà anche il compito di osservare le abilità di problem solving messe in campo dagli studenti, rilevandole utilizzando opportuni strumenti.</p>
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	29/06/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	PVEE815011 PVMM81501X
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCHIAMO A SCACCHI?

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €



Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: **Matematica**

Titolo: **PSICOMOTRICITA' SULLA 'SCACCHIERA GIGANTE'**

Dettagli modulo

Titolo modulo	PSICOMOTRICITA' SULLA 'SCACCHIERA GIGANTE'
Descrizione modulo	Per gli alunni di classe prima e seconda verrà proposto un percorso didattico da noi chiamato "Psicomotricità su scacchiera gigante": un'attività altamente propedeutica all'apprendimento del gioco degli scacchi. Non si tratta propriamente di una didattica scacchistica, ma di un'attività correlata alla conoscenza dello spazio in relazione al corpo, con tutto ciò che può divenire sperimentabile dagli alunni su una scacchiera da pavimento di 4 m. x 4 m.: linee verticali, orizzontali, diagonali, giochi di catture, movimento tra le caselle etc... Ci si attende lo sviluppo di una maggiore padronanza spaziale, importante prerequisito per l'apprendimento del gioco vero e proprio negli anni successivi.
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	PVEE815011
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PSICOMOTRICITA' SULLA 'SCACCHIERA GIGANTE'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
IN VIAGGIO CON REDDY	€ 11.364,00
PRONTI PER PARTIRE... 'SCACCO MATTO' ALLA RETE!!	€ 32.892,00
TOTALE PROGETTO	€ 44.256,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 36391)
Importo totale richiesto	€ 44.256,00
Num. Delibera collegio docenti	409/A22
Data Delibera collegio docenti	24/02/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	704/A22
Data Delibera consiglio d'istituto	30/03/2017
Data e ora inoltro	05/05/2017 08:57:20
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	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>IN VIAGGIO CON REDDY</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>IN SCENA CON REDDY</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "IN VIAGGIO CON REDDY"	€ 11.364,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>RACCONTAMI UNA STORIA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>A SCUOLA DI COMUNICAZIONE DIGITALE</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GIOCHIAMO A SCACCHI?</u>	€ 10.764,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IC DI SIZIANO (PVIC81500V)

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: PSICOMOTRICITA' SULLA 'SCACCHIERA GIGANTE'	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "PRONTI PER PARTIRE... 'SCACCO MATTO' ALLA RETE!!"	€ 32.892,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 44.256,00	