



Candidatura N. 21329 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	N. 1 PORTO TORRES
Codice meccanografico	SSIC841007
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PRINCIPE DI PIEMONTE, 27/29
Provincia	SS
Comune	Porto Torres
CAP	07046
Telefono	079501283
E-mail	SSIC841007@istruzione.it
Sito web	www.comprensivo1portotorres.gov.it
Numero alunni	1210
Plessi	SSAA841014 - PORTO TORRES 1 - VIA BALAI SSAA841025 - PORTO TORRES 1 -VIA DELLE VIGNE SSAA841036 - PORTO TORRES 1 - BORGONA SSEE841019 - PRIMARIA CASTELLACCIO SSEE84102A - PRIMARIA DESSI SSMM841018 - S.M. "BRUNELLESCHI" (IC 1)



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 21329 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Terra...mare...vento	€ 13.564,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	arqueo-geo-trekking	€ 7.082,00
Musica strumentale; canto corale	Orchestriamo	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	'Il Futuro chiama il passato'	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Scaccomania	€ 5.682,00
Educazione alla legalità	A scuola di sostenibilità	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.374,00



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto

La scuola non ha più pareti

Descrizione progetto

Le parole chiave del nostro progetto sono prevenzione del disagio e promozione del benessere a scuola poiché siamo convinti che il primo passo, nella lotta alla dispersione scolastica, è la creazione di situazioni di apprendimento gratificanti e motivanti; per ricreare la spinta motivazionale all'apprendimento e alla conoscenza abbiamo pensato a dei moduli la cui tematica si avvicina agli interessi dei ragazzi che vivono nella nostra città e nel nostro mondo "tecnologico"; ciascun modulo, infatti, si caratterizza per due valenze, la prima tecnologica con cui far presa sui ragazzi abili nell'uso degli strumenti tecnologici ma non sempre fruitori consapevoli e critici; la seconda riguarda la pratica progettuale di ciascun laboratorio che impegna l'alunno a trasportare le sue conoscenze e abilità nella messa in opera di un vero e proprio progetto, nei diversi ambiti, da quello sportivo (Partecipazione ad una regata, organizzazione di un torneo di scacchi) a quello musicale (Organizzazione di un evento concerto) dalla costruzione di app da utilizzare come guida turistica all'organizzazione di percorsi di archeotrekking per la scoperta del proprio territorio fino a cimentarsi nella riprogettazione e riappropriazione di spazi interni ed esterni alla scuola lasciati all'incuria e al disuso.

Assodato che i bassi livelli di competenze incidono sulla disaffezione allo studio e sulla demotivazione, solitamente non si tiene tuttavia in adeguata considerazione il ruolo di una didattica orientativa; che invece è alla base dei nostri progetti e li permea nella misura in cui l'alunno scopre le sue potenzialità, le sue risorse e punti di forza nonché le sue attitudini. I moduli del progetto si pongono in tale ottica, sollecitando gli studenti a conoscere se stessi, il territorio e la società in cui vivono, in modo da divenire i personaggi principali del proprio progetto di vita e partecipare allo studio e alla vita scolastica, familiare e sociale in modo attivo e responsabile.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il territorio di Porto Torres si colloca in un contesto socioculturale eterogeneo, poiché molti dei suoi abitanti provengono da altre località della Sardegna e da diverse regioni italiane e di etnie diverse. I giovani trovano momenti aggreganti nello sport e in gruppi per preadolescenti (scout-sport) associazioni di volontariato per la tutela dell'ambiente, associazioni culturali per la valorizzazione delle tradizioni del territorio, scuola civica di musica. Un valido servizio, adeguato alle esigenze del territorio, è rappresentato dalla biblioteca comunale. Analizzando il quadro socio economico della città, si evidenziano fenomeni di emarginazione e disgregazione comuni alle aree di crisi economica e sociale. Essi sono dovuti prevalentemente al fallimento delle attività di industrializzazione, legate al settore chimico, verso cui erano concentrate tutte le attese del territorio. Infatti, l'industrializzazione degli anni Sessanta, la conseguente immigrazione e il radicale cambiamento del sistema economico hanno determinato la frantumazione e la dispersione del patrimonio di cultura, di tradizioni e di costumi della comunità. Il collasso dell'industria chimica e la recente crisi economica hanno portato a conseguenze drammatiche sul piano socio-economico, determinando un tasso di disoccupazione elevatissimo. La grave crisi economica che interessa la città costringe una parte della forza lavorativa ad accettare lavori stagionali o saltuarie occupazioni al di fuori dell'isola o all'estero. La condizione di disagio economico e culturale si riflette nei comportamenti dei ragazzi, rendendoli spesso insicuri, disorientati, scarsamente motivati all'apprendimento e soggetti a comportamenti a rischio. Tali situazioni sfociano purtroppo in condizioni di disagio o abbandono con un importante tasso di dispersione scolastica.



Obiettivi

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

1. Ridurre l'insuccesso degli studenti, abbattere il tasso di abbandoni e prevenire la dispersione scolastica
2. potenziare l'inclusione scolastica e il diritto allo studio degli alunni con Bisogni Educativi Speciali valorizzandone le differenze
3. Garantire a tutti gli alunni il raggiungimento delle competenze 'Chiave', non solo di tipo cognitivo ma anche sociali e relazionali
4. Orientare efficacemente gli alunni per divenire cittadini capaci e consapevoli
5. educare al confronto e alla convivenza nel rispetto di se stessi e dell'altro
6. Acquisire consapevolezza degli effetti delle proprie azioni

Il progetto si pone in continuità con le iniziative che l'istituto porta avanti (Potenziamento attività sportiva e sport integrato, laboratori artistico espressivo teatrali, laboratori di educazione razionale emotiva, laboratori di musica, ecc..) con una particolare *attenzione al sostegno delle varie forme di diversità, di disabilità o di svantaggio, di bisogni educativi speciali, di tipo affettivo, cognitivo e sociale evitando che la differenza si trasformi in disuguaglianza ed emarginazione, certi che il processo educativo acquisti una valenza significativa solo se avvia un graduale processo di trasformazione*

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I destinatari del progetto sono gli alunni a rischio di abbandono e dispersione (alunni provenienti da famiglie con background familiare disagiato e con condizioni socio economiche svantaggiate, alunni con problemi negli apprendimenti, alunni fortemente demotivati) che abbiano necessità di interventi didattici svolti con metodologie innovative, ludico creative e laboratoriali, alternative alla didattica tradizionale, al fine di incentivare la motivazione e l'interesse all'apprendimento. Con questo progetto si intende inoltre dare una risposta efficace ad una richiesta di aiuto che proviene in primis non solo dagli studenti ma anche dai genitori che spesso si sentono inadeguati a svolgere la loro funzione educativa. Le scuole, in questo contesto, diventano il canale primario per la formazione culturale e operano per prevenire e contenere il disagio giovanile. Da qui nasce l'esigenza di tenere la scuola aperta anche in orario pomeridiano, proprio al fine di offrire agli studenti del territorio un sano e accattivante luogo di aggregazione e di promozione culturale per sopperire alla grave situazione di degrado in cui versa la nostra comunità.



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 N. 1 PORTO TORRES
(SSIC841007)

Indicare quali azioni specifiche (di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare

Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le azioni specifiche che si intendono realizzare sono:

- apertura pomeridiana delle scuole ed estensione delle attività nel periodo seguente la fine delle lezioni. In tal modo si intende contribuire al miglioramento della costruzione del "progetto di vita" di ogni alunno, fornendo le basi che permettono a ciascuno di affrontare in modo positivo e responsabile le esperienze fuori dal contesto scolastico; per strutturare la propria personalità l'alunno deve avere modelli sicuri che offrano protezione, e senso di sicurezza, aiutandolo a costruire un vissuto positivo che passi per l'accettazione, il riconoscimento e la stima.

-attività integrative, in particolare quelle sportive, in orario extrascolastico. -formazione sul campo attraverso campi scuola che costituiscono un consolidamento del lavoro che viene realizzato in ambito scolastico, favorendo dinamiche positive e stimoli all'apprendimento di contrasto alla dispersione scolastica. Il campo scuola è "un modo di fare scuola non a scuola": gli alunni si trovano in un contesto formativo, educativo e relazionale più reale e coinvolgente che offre un grande potenziale di apprendimento emotivo e cognitivo favorendo lo sviluppo delle competenze ma offrendo anche un'opportunità per lavorare sulle proprie potenzialità, accrescendo l'autostima, scoprendo e valorizzando le proprie risorse.

-la pratica laboratoriale che implica l'esperienza del 'fare': s'innescano su spinte motivazionali orientate alla ricerca di senso di ciò che si fa e allo sviluppo delle conoscenze e abilità. La metodologia laboratoriale implica un approccio che risponde ai bisogni sociali e comunicativi più autentici degli alunni, costituisce un contesto flessibile per sviluppare il sentimento di sentirsi parte attiva e riconosciuta di una comunità. A tal fine l'attività è orientata nel rendere l'atmosfera della scuola improntata ad un clima di benessere tale da sviluppare, nel modo maggiormente proficuo, il processo di apprendimento/formazione.

- tra le varie azioni si propone anche la riqualificazione degli spazi scolastici sia interni che esterni inutilizzati e/o degradati; i ragazzi prenderanno parte alla ideazione e progettazione dello spazio in modo che diventi a misura di bambino/adolescente; così gli alunni si renderanno protagonisti attivi in maniera costruttiva e migliorativa con una conseguente riappropriazione degli spazi, sviluppando un forte senso di responsabilità e appartenenza;

- impiego delle ICT per migliorare l'insegnamento/apprendimento, in quanto forniscono alla didattica tradizionale aspetti innovativi e creativi, contribuiscono a sviluppare capacità quali lavorare in gruppo e collaborare e non ultimo si adattano facilmente al livello di abilità e conoscenze di ciascun alunno, favorendo un apprendimento di tipo individualizzato e autonomo, traguardo importante per gli alunni con particolari fragilità.

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

Le attività oltre l'orario scolastico saranno assicurate sfruttando in parte l'apertura della scuola al pomeriggio per ragioni organizzative e amministrative. Nel periodo successivo alla fine delle lezioni, successivamente al 10 giugno 2017, le attività proseguiranno al di fuori dell'edificio scolastico, nei campi scuola, presso le sedi delle associazioni partner del progetto presenti nel comune.

Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto

Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc. (Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le Metodologie che si intendono utilizzare saranno le seguenti:

- il training che presuppone il pieno coinvolgimento degli studenti nella relazione educativa e che prevede giochi di ruolo e cooperazione, simulazione, discussioni sulle esperienze in corso
- il learning by doing che prevede l'apprendimento attraverso il fare, l'operare e le azioni
- il cooperative learning che ha il fine di favorire lo sviluppo di una responsabilità individuale e contemporaneamente di gruppo
- il brainstorming che consiste nello stimolare gli alunni facendo emergere le idee dei membri di un gruppo che sono ulteriormente analizzate e discusse
- il problem solving che consiste nell'attivazione di processi cognitivi per analizzare, affrontare, risolvere situazioni problematiche
- la didattica per competenze per imparare ad utilizzare conoscenze, abilità e risorse personali, per risolvere problemi, per gestire situazioni, assumere e portare a termine compiti nei vari contesti, sociali, di studio, personali.
- la didattica metacognitiva per rendere ciascun studente consapevole del proprio apprendimento, autonomo nell'implementarlo, responsabile nel ricostruirne il senso e le motivazioni
- la didattica laboratoriale che si fonda su una metodologia che valorizza l'approccio sperimentale alla risoluzione di problemi e ne esalta le potenzialità formative, prevedendo una sequenza di attività in cui l'alunno non è un esecutore che mette in pratica operazioni suggerite, ma colui che riflette sulle sequenze e sulle modalità con cui condurre l'esperimento, lo realizza, raccoglie i dati, analizza risultati e li comunica.

Questo approccio di lavoro consente, attraverso una sollecitazione sistematica degli allievi ad esprimere il loro punto di vista, confrontarlo con i compagni e sottoporre a verifica le proprie affermazioni, di accrescere le loro abilità logico-linguistiche e progettuali, le loro capacità di osservare e di porsi domande, di valutare ciò che conoscono e di rapportarsi con gli altri

Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Tra i diversi progetti inseriti nel PTOF se ne evidenziano alcuni che sono in continuità con il progetto descritto:

- Percorso di studio triennale ad indirizzo sportivo, per diffondere la conoscenza e la pratica sportiva attraverso alcune discipline come Equitazione, Atletica, Trekking, Pallavolo, Vela, Canoa, Calcio a 5, Basket. E' dal 2013 che l'Istituto Comprensivo n° 1 di Porto Torres porta avanti un progetto di vela che, anno dopo anno, si arricchisce di nuove iniziative, ma che mantiene sempre le stesse importanti finalità: *cultura del mare e della navigazione come strumento di educazione, formazione, inclusione sociale e terapia per gli allievi con abilità diverse e lotta alla dispersione scolastica per gli allievi in difficoltà.*

- Progetto per la promozione della cultura musicale a scuola. All'interno del nostro Istituto è riconoscibile una diffusione di buone pratiche nell'educazione musicale per la presenza di personale docente formatosi autonomamente e/o grazie a precedenti progetti scolastici. Attualmente, in linea con l'orientamento consolidato nel tempo ed in virtù della flessibilità organizzativa concessa dall'autonomia scolastica, si ha il potenziamento dell'insegnamento della Musica su numerose classi. Tale potenziamento si attua mediante la maggiorazione delle ore settimanali destinate alla disciplina. Il progetto musicale, che si avvale anche della pratica della musicoterapia, a partire dalla Scuola dell'Infanzia sino alla Scuola Secondaria, intende sviluppare la valenza formativa dell'esperienza musicale, intesa non solo come argomento specifico di apprendimento teorico e tecnico, ma anche e soprattutto come catalizzatore di ulteriori esperienze gratificanti e significative per alunni, al fine di favorire l'integrazione degli alunni con particolari difficoltà.

- Progetto del Piano di Miglioramento dell'Istituto che si prefigge la diffusione dell'uso delle didattiche metacognitive e laboratoriali al fine del miglioramento degli esiti negli apprendimenti logico-matematici e scientifici attraverso la didattica ludica (Gioco degli scacchi). Il progetto prevede la Formazione degli insegnanti sulle potenzialità offerte dal gioco degli scacchi, attraverso l'organizzazione di seminari e incontri tra le scuole della rete, per mettere in evidenza le ricadute cognitive, sociali ed emotive di questa pratica sportiva, l'attivazione di laboratori di scacchi nelle scuole della rete, attraverso l'intervento e la regia di esperti esterni e la partecipazione a gare e competizioni scolastiche ed extra-scolastiche (CONI - FSI), l'avvio di una collaborazione con l'Università sugli aspetti relativi alla sperimentazione, al monitoraggio dei processi e alla valutazione degli esiti.



Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- **L'Ente Parco Nazionale dell'Asinara** ha manifestato il proprio interesse per un modulo progettuale (Terra, Mare, Vento) sia per gli aspetti connessi alle attività istituzionali di educazione ambientale sia per la valenza sociale di ampliamento dell'Offerta formativa e di contrasto alla dispersione scolastica, offrendo la disponibilità a sostenere la scuola negli aspetti logistici durante eventuali soggiorni degli alunni sull'isola.
- **Direzione Didattica V Circolo – scuola capofila della rete di scuole di cui fa parte l'Istituto Comprensivo n.1 di Porto Torres per il Piano di Miglioramento**
- - **Laboratorio RIPAM- Dipartimento di Storia - Università degli Studi di Sassari**
-

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il punto di forza del nostro progetto risiede nella sinergia di tre aspetti innovativi: - uso di strumenti e contenuti digitali con cui reinventare una didattica nuova, permettendo agli alunni di creare i loro sussidi e materiali di studio, garantire un apprendimento costruttivo e interattivo. - formazione sul campo attraverso campi scuola che costituiscono un consolidamento del lavoro che viene realizzato in ambito scolastico, "un modo di fare scuola non a scuola": Gli alunni si troveranno immersi in contesto formativi reali, educativo e relazionali più coinvolgenti che offrono un grande potenziale di apprendimento emotivo e cognitivo favorendo lo sviluppo delle competenze ma offrendo anche un'opportunità per lavorare sulle proprie potenzialità, accrescendo l'autostima, scoprendo e valorizzando le proprie risorse. - l'impiego di metodologie innovative e l'attuazione della didattica per competenze.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- Riduzione della percentuale dei non ammessi per non validità dell'anno scolastico - Riduzione del tasso di abbandoni ed insuccessi. - Miglioramento dei risultati di fine quadrimestre e delle prove invalsi attraverso implementazione delle competenze e delle funzioni cognitive di base - Potenziamento delle abilità logico matematiche e trasversalmente la maturazione di competenze linguistiche adeguate e funzionali alla meta cognizione - Acquisizione e potenziamento delle competenze digitali - Raggiungimento del benessere individuale e collettivo e di un corretto e sereno rapporto con la scuola, lo studio, gli insegnanti e i compagni. Riduzione di episodi di prevaricazione e bullismo, di esclusione, di emarginazione degli alunni più "Fragili".

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
'Monumenti Aperti'	No	2015/2016		http://www.comprendivo1portotorres.gov.it/wp-content/uploads/2016/07/PROGETTAZIONE-IN-VERTICALE-MONUMENTI-APERTI-1.pdf
Musica per crescere	Sì		15	http://www.comprendivo1portotorres.gov.it/PTOF/Allegato_4_Progetto_musica.pdf
Progetto Vela "Con il vento"	No	2015/2016		http://www.comprendivo1portotorres.gov.it/progetto-di-vela-con-il-vento-scuola-secondaria-di-1grado-a-s-20152016/
Scacchi a Scuola	Sì		50-52	http://www.comprendivo1portotorres.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF_2015-2016.pdf
musica e terapia	Sì		15	http://www.comprendivo1portotorres.gov.it/PTOF/Allegato_8_MUSICA_&_TERAPIA.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti



Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Convenzione pluriennale per un progetto di Educazione Ambientale con attività velica denominato "Terra...mare...vento". L'Ente Parco Nazionale dell'Asinara collaborerà con L'Istituto Comprensivo n.1 per il triennio 2017/2019 con disponibilità a far conoscere il territorio e il suo mare.	1	ENTE PARCO NAZIONALE DELL'ASINARA	3787/2016	28/10/2016	Si
Disponibilità per un progetto di Educazione sportivo Ambientale con attività velica denominato 'Terra...mare...vento'. La Lega Navale Italiana Sezione dell'Asinara collaborerà con L'Istituto Comprensivo n.1 con disponibilità a proseguire le attività del progetto 'Con il vento' già attivato nell'anno scolastico 2015/2016 e in continuità con i contenuti e obiettivi del modulo 'Terra ...Mare...Vento'	1				No
Disponibilità a fornire per progetti di Educazione Sportiva- ambientale 'Terra...mare...vento' e "Il Futuro chiama il passato", le figure professionali e le attrezzature individuate in sinergia con L'Istituto Comprensivo n.1.	1				No
Convenzione tra il laboratorio Ripam e l'Istituto Comprensivo n.1 di Porto Torres per la fornitura di consulenza archeologica necessaria alla corretta realizzazione del modulo progettuale 'Il Futuro chiama il passato'.	1	Università degli Studi di Sassari			Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
formazione rete di scuole per progettare azioni comuni	SSEE005006 5 CIRCOLO SS - SANDRO PERTINI	6492/09	09/11/2016	Si

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
--------	--------------



Terra...mare...vento	€ 13.564,00
arqueo-geo-trekking	€ 7.082,00
Orchestriamo	€ 5.682,00
'Il Futuro chiama il passato'	€ 5.682,00
Scaccomania	€ 5.682,00
A scuola di sostenibilità	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.374,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: Terra...mare...vento

Dettagli modulo

Titolo modulo	Terra...mare...vento
Descrizione modulo	<p>Il progetto TERRA,MARE e VENTO usa il mondo della vela per avvicinare i ragazzi, che frequentano la scuola, alle bellezze del territorio di Porto Torres e alle opportunità che esso offre. Il progetto si pone anche l'obiettivo di far conoscere il Parco Nazionale dell' Asinara attraverso uno stage di alcuni giorni presso l'Isola, cercando di stimolare in essi l'interesse verso il proprio territorio per conoscerlo, tutelarlo , per saper trovare in esso opportunità lavorative e soprattutto per preservarlo e restituirlo integro alle future generazioni.</p> <p>Il mondo della vela si presta inoltre a sviluppare nei ragazzi la capacità di lavorare in gruppo per raggiungere una meta comune.</p> <p>Le attività consisteranno in :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lezioni con uso del computer, app multimediali e lezioni all'aperto tenute da velisti esperti certificati - lezione sui nodi e parti della barca - uscite in barca e canoa - osservazioni del cielo stellato - test di valutazione - stage settimanale nel Parco Nazionale Asinara; - visita guidata alla capitaneria di porto. <p>Gli obiettivi che gli allievi dovranno raggiungere sono i seguenti:</p>



- CONOSCERE IL PROPRIO TERRITORIO: AMBIENTE TERRESTRE, MARINO E L'ATMOSFERA.
- CONOSCERE LE PRINCIPALI COSTELLAZIONI DELL'EMISFERO SETTENTRIONALE.
- SAPERSI ORIENTARE DURANTE IL DI' E LA NOTTE CON L'OSSERVAZIONE DEGLI ASTRI.
- SAPER USARE UNA BUSSOLA.
- CONOSCERE LA STRUTTURA DI UNA BARCA A VELA.
- CONOSCERE E SAPER ESEGUIRE I PRINCIPALI NODI MARINARESCHI.
- SAPER RICONOSCERE I VENTI.
- SAPER CONDURRE NELLE DIVERSE ANDATURE UNA BARCA A VELA.
- CONOSCERE E SAPER CONDURRE UNA CANOA..
- ACQUISTARE MAGGIORE FIDUCIA IN SE STESSI E NEGLI ALTRI GRAZIE AL LAVORO DI GRUPPO.
- ACQUISTARE UNA MAGGIORE CONFIDENZA NEI CONFRONTI DEL MARE.
- CONOSCERE LE NORME DI UNA NAVIGAZIONE SICURA.
- CONOSCERE I RUDIMENTI DI PRIMO SOCCORSO IN MARE.

-Le lezioni teoriche si terranno nei locali della scuola e nei locali della Lega Navale Italiana e saranno tenute da velisti esperti certificati.

-Le lezioni pratiche saranno svolte a bordo di barche messe a disposizione dai soci della Lega Navale Italiana per tutti i partecipanti. Tutte le lezioni pratiche saranno coadiuvate dai tutor del progetto anche essi velisti ed iscritti alla L.N.I. ed alla F.I.V.

-Le lezioni sui laser verranno tenute da un istruttore certificato F.I.V.

-Verranno effettuate anche delle uscite in canoa guidate da personale esperto iscritto all'associazione a.s.d. kayakers nord sardegna ka.no.sr.

-Attività di stage: campo scuola all'Asinara
Gli alunni parteciperanno allo stage di una settimana presso il Parco Nazionale Isola dell'Asinara. Lo stage consisterà nel trascorrere 5 giorni (4 notti) presso l'ostello presente nel Parco . Il lunedì e il venerdì i ragazzi saranno impegnati in attività teorico pratiche di conoscenza diretta degli aspetti legati alla flora, alla fauna terrestre e marina del parco, gestite dal personale esperto del parco.

Nelle giornate di martedì, mercoledì e



	<p>giovedì i ragazzi saranno impegnati in attività marinesche su diversi catamarani condotti da skipper di professione e noleggiati appositamente, sui quali metteranno in pratica le conoscenze acquisite durante la fase precedente del corso.</p> <p>le metodologie che si utilizzeranno sono il problem solving, il brainstorming, il cooperative learning, il peer tutoring, role playing e naturalmente il Learning by doing, l'apprendimento attraverso l'esperienza e il fare. Le competenze interessate dal progetto sono quelle linguistiche (Comunicazione nella madrelingua e comunicazione nel linguaggio specifico velico), matematiche, scientifiche e tecnologiche, competenze digitali, sociali e civiche; nel modulo si va anche ad incentivare lo spirito di iniziativa e imprenditorialità.</p> <p>La verifica dei risultati raggiunti si svolgerà tramite osservazioni sistematiche, prove pratiche e test orientate a valutare: disponibilità e interesse, partecipazione e impegno personale, competenze relazionali acquisite, acquisizione di conoscenze sulle tematiche trattate, capacità di condurre un'imbarcazione sotto la supervisione e con la guida di un tutor, superamento di dinamiche conflittuali, acquisizione della capacità di rielaborazione dei contenuti appresi e delle esperienze vissute.</p>
Data inizio prevista	16/01/2017
Data fine prevista	14/07/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	SSEE84102A SSMM841018
Numero destinatari	13 Allievi (Primaria primo ciclo) 7 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60
Distribuzione ore per modalità didattica	4 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 4 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 30 - Campo scuola 18 - uscite di canottaggio, lezioni pratiche di vela su derive



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Terra...mare...vento

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	20	2.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	20	4.164,00 €
	TOTALE					13.564,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: archeo-geo-trekking

Dettagli modulo

Titolo modulo	archeo-geo-trekking
----------------------	---------------------



Descrizione modulo

Si può fare scuola fuori dall'aula. Le molteplici problematiche di disagio sociale e scolastico presenti nel nostro Istituto, inducono ad impegnarsi particolarmente nella prevenzione della dispersione scolastica, sia sul piano del recupero dei numerosi alunni che presentano problemi nella alfabetizzazione di base, sia in quello relazionale, per garantire a tutti gli alunni il pieno successo formativo.

In relazione ai bisogni rilevati appare pertanto preminente la necessità da parte della scuola di:

- creare spazi e ambienti di apprendimento adeguati ai bisogni in cui l'alunno possa muoversi, esplorare, creare, acquisire e fare;
- favorire lo sviluppo delle competenze e della motivazione;
- sperimentare strategie didattiche alternative centrate sull'apprendimento tali da attivare un maggiore interesse e coinvolgimento degli alunni;
- integrare sinergicamente l'offerta formativa dell'Istituto con quella del territorio.

Nell'ambito della immensa varietà di percorsi educativo-formativi possibili per gli alunni, la pratica sportiva rappresenta una vera e propria strategia per un apprendimento 'a tutto tondo', ove vengono chiamate in causa la sfera motoria, emotiva, espressiva, comunicativa, sociale e tutte insieme conducono ad una crescita armoniosa dell'individuo stesso, che ne potrà trarre indiscutibile beneficio. Rispetto alle attività didattiche tradizionali, quelle essenzialmente pratiche rappresentano una modalità che rende possibile comportamenti, relazioni, ruoli e processi che meglio si adattano e corrispondono alle esigenze dei diversi stili cognitivi e di apprendimento degli alunni, compresi quelli H, quelli con BES e quelli in situazione di svantaggio.

L'attività pratica può infatti rappresentare un luogo di produttività e di gratificazione individuale e collettiva.

La didattica laboratoriale centrata sull'esperienza corporea ha il merito non solo di stimolare e mettere in moto bisogni e motivazioni, ma anche di originare nuovi bisogni e nuove motivazioni, che si qualificano come dei veri e propri interessi formativi. Consente infatti la trasferibilità dei saperi impiegando il corpo come canale apprenditivo, attraverso cui far acquisire conoscenze e abilità, ma anche come un vero e proprio canale comunicativo, in



grado di veicolare emozioni e sentimenti. L'intelligenza motoria interagisce e sostiene altre funzioni cognitive, come quella di utilizzare il linguaggio, riconoscere, rappresentare forme e spazi, determinare una struttura logica e gerarchica delle informazioni di cui dispone, conoscere i propri limiti e le proprie potenzialità.

Il progetto prevede la realizzazione di percorsi educativi e didattici che offrano pari opportunità di apprendimento a tutti gli alunni mediante un'efficace personalizzazione e individualizzazione degli interventi pedagogico-didattici e si propone di promuovere l'adozione di strategie didattiche innovative centrate sull'apprendimento e funzionali non alla trasmissione di conoscenze ma alla loro costruzione attiva, e alla maturazione di competenze autonomamente spendibili in contesti diversi di studio e di realtà. Il modello proposto, un percorso di archeo-geo-trekking, risulta caratterizzato dai seguenti aspetti:

1. Interdisciplinarietà

- a) Scienze motorie (trekking urbano)
- b) Geografia (orienteeing e lettura del paesaggio)
- c) Storia (archeologia)

a) Il trekking urbano è un nuovo modo di conoscere un territorio. È una forma di mobilità sostenibile che privilegia gli angoli più interessanti della città. Attraverso itinerari specifici , gli alunni avranno la possibilità di immergersi nell'arte e nella natura, facendo contemporaneamente del sano movimento

b) L'eco-orienteeing, è una rielaborazione dell'orienteeing che mette in relazione sport, scuola, beni culturali e ambientali. Oltre all'attività di orientamento ed esplorazione i ragazzi potranno acquisire conoscenze di tipo naturalistico, ecologico e storico. Attraverso la forma ludica e regole semplici (una carta muta, una bussola, indizi ed enigmi da risolvere) agli alunni sarà consentita la fruizione di siti archeologici e ambienti naturali.

c) Attenzione alla stratificazione storica dei luoghi : l'escursione prevederà, oltre alla pratica del trekking , una lettura dei cambiamenti avvenuti nel corso dei secoli attraverso l'analisi di siti archeologici presenti nel territorio e relativi all'antica colonia di Turrus Libissonis . La città viene considerata come laboratorio di apprendimento e come museo in senso lato.



2. Interazione con gli enti locali per la realizzazione dell'escursione condividendo obiettivi di fruizione, conservazione, recupero del territorio con la volontà di mettere in relazione tra loro storia, territorio, paesaggio, costruzione della memoria.

Gli obiettivi che il progetto si propone di raggiungere sono i seguenti :

- coinvolgere gli alunni nella realizzazione di un progetto dentro e fuori dall'aula creando una pluralità di ambienti di apprendimento, di situazioni autentiche e reali di apprendimento ovvero introdurre la realtà a scuola;
- promuovere strategie didattiche e organizzative capaci di coinvolgere in apprendimenti significativi gli alunni consentendo agli di cimentarsi in veri e propri compiti autentici in cui dimostrano cosa sanno fare con ciò che sanno;
- elevare il successo scolastico migliorando i livelli di apprendimento e gli esiti scolastici;
- favorire la piena integrazione scolastica degli alunni;
- acquisire consapevolezza delle proprie potenzialità per favorire i processi di orientamento;
- migliorare l'autostima;
- rendere gli alunni protagonisti del proprio processo di apprendimento;
- migliorare la motivazione all'apprendimento, sviluppare le capacità attentive e di concentrazione;
- promuovere una maggiore sensibilizzazione sui problemi dell'ambiente, della tutela e difesa del territorio
- rendere la scuola un polo di promozione educativa, culturale e sociale in raccordo col territorio e i suoi bisogni.
- recuperare/consolidare/potenziare il dialogo educativo e formativo.

Pertanto si attendono i seguenti risultati:

- un aumento del livello di autostima e della motivazione ad apprendere;
- una maggiore integrazione degli alunni h, dsa e a forte rischio di insuccesso scolastico all'interno delle classi;
- aumento della percentuale di risposta positiva in relazione ai bisogni formativi degli alunni;
- una maggiore integrazione degli interventi fra tutti gli attori coinvolti nei processi di formazione;
- un miglioramento del clima scolastico fra le varie componenti:docenti, genitori, alunni;



	<p>- una maggiore integrazione della scuola nel territorio.</p> <p>Il progetto prevede le seguenti fasi di realizzazione :</p> <p>Il gruppo di alunni svolgerà un laboratorio di preparazione al trekking in cui saranno introdotti la conoscenza del territorio urbano, gli aspetti ambientali, naturalistici, culturali, storici e artistici dei luoghi raggiunti dai trekking, le nozioni base della tecnica trekking, l'orientamento e lettura della mappa, le nozioni di mobilità sostenibile. I ragazzi, poi, effettueranno un percorso a piedi attraverso la città con esperti accompagnatori : un archeologo, un esperto di orienteering ed un istruttore di trekking. Gli alunni documenteranno l'esperienza, che sarà divulgata agli altri alunni della scuola e pubblicata sul sito della scuola.</p>
Data inizio prevista	16/01/2017
Data fine prevista	14/07/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	SSMM841018
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: archeo-geo-trekking

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



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Musica strumentale; canto corale
Titolo: Orchestriamo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Orchestriamo
Descrizione modulo	<p>La valenza formativa dell'educazione musicale è ormai universalmente riconosciuta e se ne evidenzia chiaramente l'importanza strategica, ai fini della crescita armonica dell'individuo. Il progetto punta alla creazione della "Orchestra e Coro Giovanili dell'Istituto Comprensivo n. 1 di Porto Torres", un'istituzione stabile nella quale possano interagire tutti gli alunni che mostrino particolare interesse per l'attività musicale ed intendano approfondire le loro conoscenze mediante la partecipazione ad ulteriori e specifiche attività formative, in aggiunta a quelle già previste dalla progettazione delle rispettive classi, con i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - approfondimento e sviluppo dei temi trattati durante la normale attività didattica; - apprendimento strumentale di chitarra, pianoforte, strumenti a fiato, basso elettrico, batteria, da inserire nell'Orchestra; - partecipazione ad esercitazioni collettive di musica d'insieme vocale e/o strumentale; - allestimento di manifestazioni ed esibizioni pubbliche. <p>tale tipologia di intervento è rivolta agli alunni della scuola primaria a rischio di dispersione poichè attraverso attività gratificanti, che consentano di valorizzare le potenzialità degli studenti, si prevede l'apertura della scuola e l'estensione oraria oltre il termine delle lezioni, anche a giugno e luglio.</p>



	<p>Gli obiettivi didattici e formativi che si intendono perseguire sono i seguenti: Sviluppare la capacità di ascolto.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. · Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. · Acquisire tecniche per il controllo della produzione vocale. · Acquisire tecniche per il controllo della produzione musicale attraverso strumenti ritmici, melodici ed armonici. · Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali e strumentali, anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. · Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione ed improvvisazione. <p>La metodologia sarà quella del Laboratorio, centrato sull'esperienza diretta e la partecipazione attiva. Le attività saranno formulate in modo ludico; i momenti di apprendimento e quelli espressivi non saranno mai separati, anzi, strettamente in funzione l'uno con l'altro.</p>
Data inizio prevista	16/01/2017
Data fine prevista	14/07/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	SSEE841019 SSEE84102A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 5 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 15 - pratica musicale



Target

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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Orchestriamo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
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 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: 'Il Futuro chiama il passato'

Dettagli modulo

TITOLO	DESCRIZIONE
Titolo modulo	'Il Futuro chiama il passato'



Descrizione modulo

Il Progetto si fonda sulla necessità di coinvolgere i ragazzi in un percorso di osservazione di beni culturali simbolo della Nostra città relativi alla colonia di Turrus Libisonis in un ideale e virtuale incontro tra Futuro e Passato e si procederà con la tabulazione dei dati storiografici e non solo attraverso attività di ricerca storica simulata con il supporto di un esperto docente dell' università di Sassari, Dipartimento di Storia, Scienze dell' Uomo e della Formazione , per giungere a sintesi e costruzione di ipertesti che saranno trasferiti in supporti informatici fruibili dai visitatori dei monumenti descritti. Nell'odierna Società dell'informazione infatti lo stesso concetto di bene culturale ha subito una significativa evoluzione che lo ha portato a coprire ambiti fisici e immateriali sempre più ampi. Lo sviluppo della ICT (Information and Communication Technology) e dei sistemi computerizzati in genere, ha in effetti aperto possibilità di trasmissione di conoscenze un tempo inimmaginabili, fino a rendere disponibili esposizioni d'arte virtuali, ricostruzioni 3D di luoghi storici, banche dati dei beni del patrimonio, e simili. Uno dei punti cardine del progetto sarà appunto lo sfruttamento della realtà aumentata nella fruizione dei beni archeologici. I ragazzi attraverso l' attività di gruppo daranno vita ad un laboratorio di studio, produzione e realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione con l' ausilio di un esperto che li accompagnerà per gran parte del monte ore e renderà l' uso delle nuove tecnologie più disciplinato e finalizzato. Alla conclusione del Progetto il prodotto realizzato farà sì che il visitatore avrà la possibilità, tramite uno smartphone e con l'utilizzo di un'applicazione sul modello Aurasma (un software di ultima generazione che sta soppiantando gli QR code) di vedere in sovrapposizione il monumento o/e il reperto. Sarà possibile, inoltre, avere in tempo reale contenuti aggiuntivi rispetto a ciò che si ha di fronte, con enormi potenzialità di sviluppo in un ambito come quello storico -culturale, dove ricostruzioni virtuali e applicazioni 3D stanno fornendo un imprescindibile contributo, non solo come mezzo di studio ma soprattutto come strumento di comunicazione. Un altro vantaggio di questo sistema è che prescinde dalla presenza fisica di una guida sul posto, alleggerendo così il carico di lavoro per il gestore del sito e in particolare permetterà ai ragazzi di fruirne in maniera



più moderna e immediata.

In particolare gli obiettivi che si intendono raggiungere sono:

- Contribuire all' acquisizione progressiva della padronanza della Lingua Italiana tale da consentire ai ragazzi di comprendere enunciati e testi di una certa complessità , di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni;
- Offrire la concreta occasione di essere consapevoli nell' uso delle tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni , per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento , di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi;
- Essere consapevoli delle proprie potenzialità e dei propri limiti, orientando le proprie scelte in modo consapevole e impegnandosi a portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme agli altri attraverso attività laboratoriali guidate;
- Rispettare le regole condivise e collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità all' interno di gruppi di lavoro.

Punti di forza del Progetto sono:

- La Scuola secondaria di I grado II Brunelleschi partecipa da anni in maniera attiva alle manifestazioni legate a Monumenti Aperti;
- La città sta potenziando iniziative aperte al Turismo e in particolare il flusso di visitatori dei monumenti e siti archeologici sta aumentando , in particolare a cadenza regolare approdano navi da crociera che permettono agli ospiti di soffermarsi in città per alcune ore e la richiesta è la possibilità di fruire di informazioni in loco veloci e mediate da strumenti tecnologici;
- I ragazzi mostrano grande interesse sia per le ricerche in loco sia per l' utilizzo finalizzato di prodotti informatici.

Data inizio prevista	16/01/2017
Data fine prevista	14/07/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	SSMM841018
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Studio assistito di gruppo 5 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 5 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Il Futuro chiama il passato'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
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 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Scaccomania

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scaccomania
Descrizione modulo	Il progetto valorizza gli aspetti formativi ed educativi del gioco degli scacchi, proponendosi come veicolo di cultura e aggregazione. Vari studi hanno dimostrato come il gioco degli scacchi attiva processi di



metacognizione e influisce, pertanto, positivamente sull'apprendimento, migliorando le competenze e le funzioni cognitive di base, fondamentali tra l'altro per affrontare i Test Invalsi. L'apprendimento delle tecniche di gioco rappresenta un mezzo per facilitare la maturazione globale del bambino e potenziare le capacità logiche, la capacità di concentrazione e migliorare le capacità elaborative della mente; il gioco, infatti, agisce positivamente, in maniera propedeutica su attenzione, immaginazione e previsione, pianificazione, memorizzazione, capacità decisionale, creatività, logica; si incentiva inoltre l'accettazione delle regole del gioco nel pieno rispetto di sé e degli altri; sono sviluppate, infatti, capacità come l'autocontrollo, la capacità di lavorare in silenzio, l'osservazione globale, rispetto di limiti di tempo e spazio, la visione più obiettiva della propria persona e delle proprie capacità (Negli scacchi il fattore 'Caso' e 'fortuna' sono praticamente nulli); inoltre, nel gioco si crea l'opportunità di misurarsi con i propri avversari in senso 'Intellettivo' e mai fisico. Oltre ad essere una disciplina sportiva, permette di lavorare sulla sfera emotivo-razionale del bambino: oltre alle qualità logico- astrattive si sollecita prontezza di riflessi, rapidità decisionale, capacità di regolare il proprio stato emotivo. Il gioco degli scacchi si propone come opportunità alternativa e costruttiva per un proficuo utilizzo del tempo libero. Le attività proposte saranno finalizzate alla conoscenza delle regole e delle principali mosse (Movimento dei pezzi, notazione algebrica, presa, scacco, casi particolari, casi di patta, regole fondamentali sui finali, elementi del medio gioco, impostazioni delle principali aperture). Le attività di gioco saranno introdotte e intervallate da brevi narrazioni e storie per la conoscenza dei singoli pezzi e informazioni storiche sul gioco degli scacchi. Durante il gioco, il bambino sperimenta, inoltre diversi linguaggi, consolidando le capacità metacognitive; per potenziare le capacità tecnologiche e informatiche gli alunni potranno utilizzare un software scacchistico per esercitarsi sulle regole di base del gioco.

Data inizio prevista

16/01/2017

Data fine prevista

14/07/2017

Tipo Modulo

Potenziamento delle competenze di base



Sedi dove è previsto il modulo	SSEE841019 SSEE84102A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 2 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 18 - simulazioni di partite, gioco guidato, tornei a squadre
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scaccomania

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
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 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione alla legalità
Titolo: A scuola di sostenibilità

Dettagli modulo

Titolo modulo	A scuola di sostenibilità
----------------------	---------------------------



Descrizione modulo

'A scuola di sostenibilità' è un progetto che si articola tra lezioni e laboratori con l'obiettivo di raccontare ai ragazzi la bellezza della nostra Terra e l'importanza che ha la tutela dei suoi spazi e delle sue risorse. Farà riflettere gli alunni sul significato più profondo della parola sostenibilità dando loro gli strumenti per sentirsi parte attiva nel raggiungimento di un fine comune che è la salvaguardia dell'ambiente. Porterà gli studenti ad immaginare la città che vorrebbero e a riflettere, giocando e lavorando in gruppo, su tutti quei beni che possono essere considerati di primaria importanza come ad esempio l'acqua ed il cibo. Gli obiettivi che si prefigge questo progetto rispondono alla raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE), ovvero le competenze di cui 'tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione'.

Il progetto si pone l'obiettivo di far acquisire la capacità di imparare ed apprendere attraverso il gioco, la partecipazione attiva e le nuove tecnologie, acquisire un metodo di lavoro basato sulla collaborazione e sul coinvolgimento attraverso il lavoro di gruppo oltre che migliorare le capacità relazionali degli studenti e sviluppare una migliore percezione delle proprie capacità accrescendo l'autostima.

gli Obiettivi didattici che si intendono perseguire sono:

- Conoscere il passato per capire il presente e progettare il futuro in un'ottica sostenibile;
- Esaminare situazioni, fatti e fenomeni, individuando le strette interazioni tra mondo fisico, biologico e comunità umane;
- Maturare il proprio senso di responsabilità nei confronti della natura e della gestione delle sue risorse;
- Prendere coscienza e consapevolezza della realtà del territorio e delle problematiche ambientali, sociali ed economiche;
- Saper scoprire, descrivere, rappresentare e riprodurre attraverso il gioco la realtà osservata;
- Partecipare attivamente alla ricerca per imparare a lavorare in gruppo e socializzare.

L'attività progettuale è da considerarsi trasversale a molte discipline ed al contempo innovativa con un carattere chiaro ed unico, è per questo motivo che



	<p>può essere considerata sia come rinforzo che come ampliamento del curriculum. Il progetto prevede una parte di lezioni partecipate ma viene dato ampio spazio soprattutto al lavoro in laboratorio, con un rapporto nel numero di ore dedicate a quest'ultimo che è oltre il doppio rispetto quelle delle lezioni. Durante tutte le lezioni ed i laboratori le metodologie utilizzate saranno molteplici e comprenderanno il learning by doing, il cooperative learning, il brainstorming ed il problem solving. Inoltre, a conclusione del progetto è prevista un'ulteriore fase classificabile come 'pratica progettuale' in cui verrà sviluppato un 'micro progetto'. L'idea è quella di dare continuità al percorso formativo muovendosi tra la teoria, la pratica laboratoriale e la messa in opera da parte dei ragazzi, con l'ausilio dei tutor, di un vero e proprio progetto da realizzare all'interno dell'Istituto, per ripensare e riqualificare spazi interni ed esterni alla scuola degradati e inutilizzati, migliorando qualitativamente l'ambiente scolastico.</p>
Data inizio prevista	16/01/2017
Data fine prevista	14/07/2017
Tipo Modulo	Educazione alla legalità
Sedi dove è previsto il modulo	SSEE841019 SSEE84102A SSMM841018
Numero destinatari	5 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	8 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 22 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali



Scheda dei costi del modulo: A scuola di sostenibilità

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
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 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 21329)
Importo totale richiesto	€ 43.374,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	n.18
Data Delibera collegio docenti	27/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	n. 50
Data Delibera consiglio d'istituto	11/11/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 12:45:02

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Terra...mare...vento</u>	€ 13.564,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>archo-geo-trekking</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>Orchestriamo</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>'Il Futuro chiama il passato'</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Scaccomania</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla legalità: <u>A scuola di sostenibilità</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "La scuola non ha più pareti"	€ 43.374,00	
	TOTALE PIANO	€ 43.374,00	€ 45.000,00