



Candidatura N. 19807
10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

I.C. "M.TE ROSELLO ALTO"-SASSARI
Prot. 0008490 del 27/10/2016
06-10 (Uscita)

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

| | |
|------------------------------|--|
| Denominazione | MONTE ROSELLO ALTO |
| Codice meccanografico | SSIC84900T |
| Tipo istituto | ISTITUTO COMPRENSIVO |
| Indirizzo | ALESSANDRO MANZONI N. 1/A |
| Provincia | SS |
| Comune | Sassari |
| CAP | 07100 |
| Telefono | 079244074 |
| E-mail | SSIC84900T@istruzione.it |
| Sito web | http://www.icmonteroselloaltoss.gov.it/ |
| Numero alunni | 846 |
| Plessi | SSAA84901P - VIA SULCIS - SASSARI SSAA84902Q - VIA MANZONI - SASSARI SSAA84903R - VIA NIEVO - SASSARI SSAA84905V - SCUOLA OSPEDALIERA - SASSARI SSAA849071 - - SSAA849082 - VIA ARDARA - SASSARI SSAA849093 - V.PERTINI-V.BERLINGUER -SASSARI SSEE84901X - VIA MANZONI - SASSARI SSEE849032 - CLINICA PEDIATRICA SSEE849043 - SCUOLA OSPED. IST. NEUROPSICCHIA SSEE849054 - CLINICA PEDIATRICA INFETTIVI SSEE849065 - - SSMM84901V - SASSARI - V. OGLIASTRA/BOTTEGO |

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 19807 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 | Educazione motoria in modalità ludica | € 5.682,00 |
| Educazione motoria; sport; gioco didattico | Handball per tutti | € 5.682,00 |
| Musica strumentale; canto corale | Io canto, tu suoni! | € 5.682,00 |
| Innovazione didattica e digitale | Coding e digital fabrication | € 5.682,00 |
| Modulo formativo per i genitori | Genitori si diventa | € 5.682,00 |
| Potenziamento delle competenze di base | Potenziamento italiano | € 5.682,00 |
| Potenziamento delle competenze di base | Potenziamento matematica | € 5.682,00 |
| | TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 39.774,00 |

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 | Open.In.G - Open to inclusive generations |
| Descrizione progetto | Progetto per la prevenzione dell'abbandono scolastico attraverso azioni di inclusione e potenziamento di alunni con bisogni educativi speciali e/o disabilità e con il coinvolgimento delle famiglie di appartenenza attraverso interventi strategici di condivisione consapevole degli obiettivi formativi. |

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 dell'Istituto Comprensivo si estende su ben 3 quartieri cittadini, **Monte Rosello** (nato negli anni '30, durante il periodo fascista, dopo la costruzione del ponte che lo collega al centro storico), **Latte Dolce** (quartiere degli anni '40-'50 con una connotazione abitativa mista tra case indipendenti, villette a schiera ed una prevalenza di nuclei di abitazioni di edilizia residenziale pubblica) e **Sassari 2** (concepito come il quartiere modello della città, ad oggi, però privo di servizi adeguati, in particolare, all'utenza giovanile). La difficoltà d'accesso ai servizi ludico-sportivi-formativi causata dall'elevato tasso di disagio socio-economico-culturale del territorio, rappresenta la causa principale dei fenomeni di fragilità giovanile, del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica. Inoltre, in seguito all'incremento massiccio dei flussi migratori dal Nord-Africa, proprio nelle vicinanze della scuola, è stato allestito un centro di accoglienza per ca. 200 stranieri che utilizzano abitualmente il campo della scuola, unica attrattiva gratuita del quartiere, come luogo di ritrovo e svago, da condividere con gli autoctoni. Il fenomeno aggrava le condizioni già precarie del quartiere, sfociando spesso in atteggiamenti di intolleranza, sino a forme, più gravi, di razzismo esplicito.

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)*

La Mission enucleata nel PTOF è fare dell'istituto un luogo di **formazione, innovazione** e centro di **aggregazione** culturale, sociale e relazionale per bambini, ragazzi e famiglie del territorio, in sinergia con altre agenzie formative, enti, soggetti economico-culturali.

Il progetto concorrerebbe al raggiungimento dei seguenti macro-obiettivi:

- creare ambienti di apprendimento **innovativi e stimolanti**, volti al miglioramento dei risultati conseguiti negli anni scolastici precedenti e all'acquisizione di competenze;
- rafforzare gli esiti dei progetti di potenziamento di italiano, matematica, tecnologia, lingue, motoria, musica, avviati nell'a.s. 2015/2016;
- creare un **clima di lavoro positivo** incentrato sulla condivisione di regole, sul rispetto reciproco e sull'instaurazione di rapporti interpersonali pacifici e collaborativi, facendo dell'**inclusività** uno strumento oltre che un obiettivo prioritario;
- fare della scuola l'agenzia formativa di riferimento per il territorio, di contrasto alla dispersione scolastica, grazie all'apertura in orario extra-scolastico.

L'organizzazione di eventi pubblici (manifestazioni sportive, mostre, convegni), la partecipazione a iniziative territoriali di altre istituzioni scolastiche, enti, associazioni, i progetti interni ed esterni, attivati e, in parte, ancora in essere nella scuola, rappresentano strategie di rinforzo al progetto per la prevenzione del disagio giovanile.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

A) Il progetto coinvolgerà, per i moduli rivolti agli studenti, gruppi **omogenei** per età (seppur appartenenti a classi diverse) ma **eterogenei** per livelli di competenza in modo da favorire il peer tutoring durante tutta la durata delle attività. La scuola, com'è possibile evincere dal PAI d'istituto, annovera tra gli studenti un numero elevato di BES, di alunni disabili certificati e di studenti in attesa di certificazione. Proprio per questa fascia di studenti, presenti sia nella scuola primaria che nella secondaria di primo grado, l'attivazione del progetto rappresenterebbe un'occasione di riscatto sociale oltre che la possibilità di migliorare gli esiti scolastici, in prospettiva di una carriera formativa più promettente e gratificante. Il coinvolgimento, nei gruppi di lavoro, delle eccellenze della scuola consente il raggiungimento di un duplice obiettivo:

- rafforzamento delle azioni di affiancamento tra pari, sempre più efficaci del tutoring adulto/ragazzo
- valorizzazione degli studenti eccellenti, spesso sacrificati a tempi di apprendimento più lenti, rispetto alle proprie capacità, per il benessere dell'intero gruppo classe

B) Il modulo rivolto agli adulti, coinvolgerà prevalentemente genitori di alunni con BES, al fine di affiancarli nell'azione formativa ed educarli ad una genitorialità più consapevole.

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)

I moduli formativi saranno articolati tutti in modalità laboratoriale, dove *l'agire* assumerà un ruolo prevalente rispetto *all'ascoltare* e il *problem solving* sarà la metodologia strategica di insegnamento/apprendimento.

Le attività si svolgeranno negli spazi laboratoriali della scuola, alcuni dei quali (palestra, aula informatica, biblioteca) sono stati resi più flessibili e dinamici, anche in termini di attrezzature, grazie ai recenti lavori di ristrutturazione.

I ritmi di lavoro saranno talvolta appositamente interrotti da **“invasioni” dall'esterno** (ospiti coinvolti per dare un contributo esperto su una specifica attività) e **“escursioni” verso l'esterno** (uscite sul territorio per attività di studio, ricerca, approfondimento, rinforzo).

Ogni modulo sarà dotato di una **classe virtuale** (Easy class o Edmodo) per continuare on-line le discussioni iniziate in presenza, lanciare sondaggi per verificare la comprensione degli argomenti, assegnare badges.

Le attività saranno progressivamente documentate dagli stessi studenti, anche in modalità **BYOD**, con l'obiettivo di creare **OER** (*Open Educational Resources*) da inserire su una piattaforma dedicata.

Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Uno degli ostacoli più evidenti nella progettazione di attività extra-scolastiche è il reperimento di personale che possa garantire apertura e chiusura dei locali, vigilanza e pulizia degli spazi.

Il numero dei collaboratori scolastici, costretti ad un'organizzazione oraria con margini pressoché nulli di flessibilità, spesso non è sufficiente neanche a garantire la consueta attività scolastica.

Pertanto, per poter garantire l'apertura in orario extra si chiederà agli stessi di effettuare ore aggiuntive retribuite, sia nel pomeriggio, dopo le 16.30, che il sabato (in quanto l'Istituto è aperto dal lunedì al venerdì), effettuando, se necessario, delle turnazioni.

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)

I moduli del progetto saranno caratterizzati da metodologie didattiche innovative, alcune già in atto nella scuola, altre introdotte specificamente per il progetto.

Tra queste:

- **Design Thinking**, metodologia manageriale legata al problem solving, sviluppata a Stanford e poi diffusasi anche in Europa e caratterizzata 5 step procedurali:

1. Identificazione del problema e quindi dell'obiettivo
2. Identificazione del contesto
3. Esplorazione e ricerca delle opportunità
4. Ideazione, prototipazione, test e validazione

5. Implementazione

- **Flipped Classroom**, metodologia in cui i contenuti da trasmettere diventano compito a casa attraverso video, tutorial, presentazioni, mentre il tempo in presenza è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e attività laboratoriali. Gli studenti sono assoluti protagonisti del processo di apprendimento e il docente ha un ruolo di regista dell'azione formativa.
- **BYOD** (Bring Your Own Device) ossia consentire agli studenti di utilizzare i propri device per l'apprendimento, oltre che per le fasi di documentazione e creazione delle OER.
- **Tinkering** metodologia che sviluppa la capacità di reinventare, personalizzare e conoscere creando; la creatività è utilizzata soprattutto per approfondire conoscenze tecnologiche e scientifiche
- **Coding** metodologia che utilizza il linguaggio delle cose (IOT, Internet of Things) per lo sviluppo del pensiero computazionale ossia del pensiero logico applicato alle tecnologie.
- **Learning by Doing**
- **Problem Solving**
- **Cooperative learning**
- **Peer tutoring**

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Tratto da "INCLUSIONE SCOLASTICA E SOCIALE, PARI OPPORTUNITA', PREVENZIONE VIOLENZA E DISCRIMINAZIONI", pag. 104 del PTOF d'Istituto:

Il nostro Istituto promuove, già da diversi anni, attività di integrazione ed educazione interculturale accogliendo un numero significativo di bambini ROM e stranieri con l'intento di promuovere percorsi formativi finalizzati alla piena integrazione.

Le azioni vengono portate avanti in rete con altre scuole, l'amministrazione Comunale e le Agenzie educative che operano nel territorio, cercando di dare a tutti gli alunni pari opportunità di crescita personale, indipendentemente dalle differenze culturali, etniche, religiose, di stato sociale, di abilità e di sesso; valorizzare le differenze interpretandole come occasione di sviluppo di una società interculturale e solidale; personalizzare i percorsi educativi e di apprendimento per i soggetti individuati come BES, DSA, diversamente abili ma anche per tutti gli studenti della scuola.

In particolare, per una piena integrazione degli alunni diversamente abili la nostra scuola si attiva ad accogliere e valorizzare ogni soggetto nella sua unicità in quanto ciascuno porta con sé delle risorse che possono essere messe a disposizione degli altri.

Per favorire l'inclusione, il nostro Istituto:

riconosce la validità delle indicazioni ministeriali in materia e ha già proceduto alla redazione ed all'applicazione di un piano di inclusività generale da ripresentare annualmente in relazione alla verifica della sua ricaduta e alla modifica dei bisogni presenti;

ritiene che, nella programmazione e nell'effettuazione del percorso, l'indicazione didattica verso la personalizzazione e/o individualizzazione dei percorsi educativi debba rispettare la peculiarità di approccio, metodo /stile e livello di apprendimento afferente a tutti gli allievi e, in particolare, ai BES;

favorisce la formazione specifica per il corpo docente anche per ampliare le conoscenze didattiche, operative e organizzative al fine di rendere la scuola realmente inclusiva per tutti gli alunni in generale e per gli alunni con DSA in particolare;

ha elaborato un modello di PDP e di PEI comune ai tre ordini di scuola con alcune aree di differenziazione a seconda del grado di scuola (infanzia, primaria, secondaria di primo grado);

promuove azioni concrete di inclusione anche nel territorio agevolando ogni forma di integrazione sociale.

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)

La scuola collaborerà con le agenzie formative del territorio, in particolare le istituzioni scolastiche, e con soggetti pubblici e privati al fine di una più ampia ricaduta delle azioni progettuali sul territorio, oltre che al rafforzamento dell'incisività degli interventi didattici sui singoli studenti.

Il coinvolgimento di enti esterni, infatti, contribuisce a rafforzare la metodologia del *learning by doing* grazie all'accesso a risorse umane e materiali integrative rispetto a quelle già in possesso della scuola.

Ulteriore opportunità, legata al coinvolgimento di soggetti terzi, è legata alla possibilità di 'uscire' dalla scuola, di apprendere in un contesto significativo, di fare esperienze de-contestualizzate e più legate a compiti di realtà: è questo l'approccio per lo sviluppo e l'acquisizione di competenze di vita e per una loro accurata valutazione tramite prove esperte.

Il territorio offre molteplici occasioni e possibilità, ma la scuola ha deciso, nell'ambito del progetto, di rafforzare legami di collaborazione con soggetti che hanno già, in vario modo, collaborato e/o che continuano a collaborare con l'IC Monte Rosello Alto:

- IPIA di Sassari (Istituto Professionale per l'Industria e l'Artigianato) verrà coinvolto sia per il modulo legato all'innovazione e al digitale, grazie alla dotazione di risorse umane e materiali collegate alla robotica educativa, cui si potrà ricorrere per dimostrazioni pratiche all'interno del laboratorio; sia per l'aula conferenze utile ad ospitare eventuali convegni e/o workshop per le attività di pubblicizzazione dei risultati del progetto.
- Comune di Sassari per l'utilizzo di biblioteche, teatri e spazi funzionali da utilizzare nel corso delle "escursioni formative".
- Commissione Pari Opportunità per condividere linee di indirizzo comuni tese al superamento di tutte le forme di disuguaglianza (*gender, digital, social, cultural, ...divide*) - fase progettuale - e, grazie ad interventi di esperti, membri della commissione, collaborare alla fase laboratoriale, durante il modulo con le famiglie.
- CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche), già partner della scuola in diverse iniziative progettuali (da ultimo, progetto Spiga2), per interventi di ricercatori e tecnologi su tematiche specifiche e disponibilità di attrezzature scientifiche e spazi, siti nelle periferie cittadine, per attività di studio e ricerca da parte dei ragazzi.
- FabLab di Sassari, in quanto laboratorio di Digital Fabrication e un makerspace, mette a disposizione del territorio le capacità e gli strumenti per poter prototipare idee, è quindi un avamposto che porta la cultura del fare digitale strettamente connesso al territorio.
- Lions Handball di Sassari, asd che metterà a disposizione personale e attrezzature per l'attività sportiva prevista dal progetto.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto, seppur suddiviso in moduli, avrà una strutturazione unitaria, tanto nei macro-obiettivi, quanto nel percorso formativo che sarà progettato dal team degli esperti e dei tutor, coordinati da una figura di raccordo interna alla scuola, sulla base dei bisogni formativi dei ragazzi.

Ogni modulo convergerà in un output finale (che potrebbe variare da un cortometraggio ad un workshop, da una rappresentazione teatrale ad un video-clip, da una campagna di comunicazione ad una mostra, da un'app per smartphone ad una piattaforma multimediale) frutto delle idee creative dei ragazzi.

Dunque si può parlare di:

A) **Innovatività di processo** ossia nelle metodologie didattico-educative impiegate, in particolare la strategia trasversale del **Design Thinking**, in grado di aumentare la capacità di prendere decisioni efficaci, creando condivisione e “benessere” per tutti i soggetti coinvolti, di sviluppare il pensiero creativo e il problem solving. La peculiarità dell’approccio utilizzato è la visione dell’**errore** non come ostacolo, bensì come risorsa e fattore di crescita individuale (autostima) e di gruppo (creazione di squadre operative molto coese e determinate). Altra metodologia utilizzata sarà il **Game-Based Learning**, in modalità on line ed offline, ossia (video)giochi che diventano strumenti didattici (es. Minecraft e la piattaforma Code.org).

B) **Innovatività del prodotto**: come già specificato, i moduli convergeranno nella realizzazione di un output finale realizzato (ma prima ancora scelto) dai ragazzi. Questo prodotto sarà l’oggetto della **prova esperta**, scelta come strumento di valutazione del livello di competenze acquisito.

Ulteriori aspetti innovativi saranno le “escursioni educative”, visite programmate in contesti-stimolo per i ragazzi (non solo biblioteche o teatri, ma centri di ricerca e maker space).

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- 1) migliorare l'inclusione scolastica e sociale, rimuovendo gli ostacoli di ordine culturale e sociale che limitano l'uguaglianza di tutti gli alunni;
- 2) incrementare i livelli delle competenze di base in italiano e matematica, anche al fine di diffondere buone pratiche di cittadinanza attiva, democratica e consapevole;
- 3) incrementare le competenze chiave attraverso l'educazione motoria, lo sport ed il gioco didattico, l'innovazione metodologica, l'uso sistematico delle tecnologie, la musica;
- 4) favorire l'assunzione di responsabilità anche nella cura dei beni comuni e nell'esercizio di diritti e doveri;
- 5) prevenire e il contrastare la dispersione scolastica ed ogni forma di discriminazione;
- 6) diffondere le buone pratiche di insegnamento/apprendimento, consolidando, in particolare, l'uso di metodologie innovative e funzionali all'acquisizione di competenze;
- 7) individuare percorsi e sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti;
- 8) fare della scuola e del quartiere luogo di aggregazione e formazione permanente, attivando forme di attenzione e metodologie inclusive per gli alunni in situazione di difficoltà ed eccellenza.

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 |
|---|--------------------|-----------------|------------------|---|
| Digitiscol@Codecademy progetto attivato in orario extra-scolastico su coding e metodologie innovative | No | 2015/2016 | | http://https://pnsdmonteroselloalto.wordpress.com/2016/08/07/coding-e-valorizzazione-delle-eccellenze/ |
| Progetto Accoglienza pre-scuola: Attività di accoglienza, insegnamento, vigilanza ed intrattenimento in orario pre-scuola alunni ore 8:00-8:30 (attivato fino all'a.s. 2015/2016) | Sì | | par. E.5 pag. 94 | http://www.icmonteroselloalto.it/index.php/documenti/ptof |



| | | | | |
|---|-----------|--|-------------------------|--|
| <p>Progetto DANZA Rivolto agli alunni della Scuola e del quartiere Monte Rosello il progetto gratuito, in orario extrascolastico nella palestra della scuola; finalità: utilizzare la danza come strumento di educazione corporea e di integrazione sociale</p> | <p>Sì</p> | | <p>par. E.5 pag. 95</p> | <p>http://www.icmontero.selloaltoss.it/index.php/documenti/ptof</p> |
| <p>Progetto Erasmus+ "cooperation for innovation and the exchange of good practices" Progetto di partenariato europeo di scambio culturale di buone prassi di contro la dispersione scolastica in collaborazione con Enti pubblici e privati di Turchia, Spagna,</p> | <p>Sì</p> | | <p>par. E.5 pag. 98</p> | <p>http://www.icmontero.selloaltoss.it/index.php/documenti/ptof</p> |
| <p>Progetto di ATTIVITA' SPORTIVA Costituzione del Centro Sportivo Scolastico con la finalità di favorire l'aggregazione sociale, i rapporti interpersonali e l'utilizzo educativo e formativo del tempo libero all'interno del quartiere con il supporto tecnico</p> | <p>Sì</p> | | <p>par. E.5 pag. 95</p> | <p>http://www.icmontero.selloaltoss.it/index.php/documenti/ptof</p> |
| <p>" I migranti: chi sono, da dove vengono, perché..." - Classe 4^A Via Manzoni - progetto Finalizzato alla promozione di atteggiamenti personali e culturali volti all'accoglienza e all'inclusione</p> | <p>Sì</p> | | <p>par. E.5 pag. 94</p> | <p>http://www.icmontero.selloaltoss.it/index.php/documenti/ptof</p> |



| | | | | |
|---|-----------|--|-------------------------|--|
| <p>“Amici Speciali” Progetto Handicap - Progetto per la sensibilizzare al tema dell’inclusione con il coinvolgimento degli studenti</p> | <p>Sì</p> | | <p>par. E.5 pag. 98</p> | <p>http://www.icmonterossoalto.it/index.php/documenti/ptof</p> |
| <p>“COSI’...PER SPORT” - Progetto di POTENZIAMENTO MOTORIO</p> | <p>Sì</p> | | <p>pagg. 82/93</p> | <p>http://https://drive.google.com/file/d/0B0f5idqX8HHCMXprVndYdUs2ZDQ/view</p> |
| <p>“DATEMI UN PUNTO D’APPOGGIO E SOLLEVERÒ IL MONDO” - Progetto di POTENZIAMENTO SCIENTIFICO</p> | <p>Sì</p> | | <p>pagg. 82/93</p> | <p>http://https://drive.google.com/file/d/0B0f5idqX8HHCMXprVndYdUs2ZDQ/view</p> |
| <p>“ESPLORATORI DIGITALI” - Progetto di POTENZIAMENTO LABORATORIALE</p> | <p>Sì</p> | | <p>pagg. 82/93</p> | <p>http://https://drive.google.com/file/d/0B0f5idqX8HHCMXprVndYdUs2ZDQ/view</p> |
| <p>“IDEE ESAGERATE” - Progetto di POTENZIAMENTO ARTISTICO E MUSICALE</p> | <p>Sì</p> | | <p>pagg. 82/93</p> | <p>http://https://drive.google.com/file/d/0B0f5idqX8HHCMXprVndYdUs2ZDQ/view</p> |
| <p>“Il Grillo Parlante” classi 5^B/4^A-C e 2^C primaria via Manzoni Progetto finalizzato alla redazione e pubblicazione di un giornalino della Scuola attraverso azioni ricche di potenzialità educative e comunicative</p> | <p>Sì</p> | | <p>par. E.5 pag. 95</p> | <p>http://www.icmonterossoalto.it/index.php/documenti/ptof</p> |
| <p>“LA COSA GIUSTA” - Progetto di POTENZIAMENTO UMANISTICO E SO CIO-ECONOMICO PER LA LEGALITÀ</p> | <p>Sì</p> | | <p>pagg. 82/93</p> | <p>http://https://drive.google.com/file/d/0B0f5idqX8HHCMXprVndYdUs2ZDQ/view</p> |



| | | | | |
|---|----|--|------------------|---|
| "LINGUA, LINGUACCE E MALELINGUE" - Progetto di POTENZIAMENTO LINGUISTICO | Sì | | Pagg. 82/93 | http://https://drive.google.com/file/d/0B0f5idqX8HHCmXprVndYdUs2ZDQ/view |
| "Mangio e gioco": Progetto di ampliamento dell'offerta formativa per Scuola secondaria primo grado, consiste nell'impiegare docenti per la vigilanza dei ragazzi nell'ora della pausa pranzo nelle giornate di rientro pomeridiano (mart e giov) finalità: offr | Sì | | par. E.5 pag. 94 | http://www.icmonteroselloaltoss.it/index.php/documenti/ptof |

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

| Oggetto della collaborazione | N. soggetti | Soggetti coinvolti | Num. Protocollo | Data Protocollo | Allegato |
|---|-------------|--|-----------------|-----------------|----------|
| disponibilità di materiali, attrezzature, spazi laboratoriali, esperti in design making per il modulo su coding e digital fabrication | 1 | FABLAB Sassari | | | Sì |
| Fornitura strutture (biblioteche, palestre, teatri, spazi verdi,...), attrezzature e servizi per i sette moduli del progetto | 1 | Comune di Sassari | | | Sì |
| fornitura materiali ed attrezzature sportive | 1 | Lions Handball Sassari 2012 | | | Sì |
| Fornitura materiali, attrezzature, spazi per uscite formative, esperti a titolo gratuito | 1 | ISTITUTO DI BIOSTRUTTURE E BIOIMMAGINI - CNR DI NAPOLI | | | Sì |

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

| Modulo | Costo totale |
|---------------------------------------|--------------|
| Educazione motoria in modalità ludica | € 5.682,00 |



| | |
|----------------------------------|--------------------|
| Handball per tutti | € 5.682,00 |
| Io canto, tu suoni! | € 5.682,00 |
| Coding e digital fabrication | € 5.682,00 |
| Genitori si diventa | € 5.682,00 |
| Potenziamento italiano | € 5.682,00 |
| Potenziamento matematica | € 5.682,00 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 39.774,00 |

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: Educazione motoria in modalità ludica

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | Educazione motoria in modalità ludica |
| Descrizione modulo | <p>Laboratorio di potenziamento motorio per il contrasto al disagio socio-economico-culturale, da svolgersi 'in campo' ossia in modalità pratica presso spazi aperti del territorio e/o palestre e/o strutture sportive limitrofe. Il modulo si avvarrà di una figura esperta nella gestione di BES e DSA come supporto a bisogni specifici che emergeranno durante le fasi progettuali. E' prevista inoltre un'ampia partecipazione del territorio attraverso l'organizzazione di eventi di gioco-sport con il coinvolgimento diretto delle famiglie e delle associazioni del territorio.</p> <p>Le figure di esperto e tutor saranno ricoperte prevalentemente da personale interno, in quanto già impegnato nelle attività di potenziamento delle competenze; in particolare il tutor sarà individuato tra i docenti di sostegno al fine di garantire un'azione sistematica di affiancamento al docente esperto (anche con lavori in piccolo gruppo) data la presenza nel modulo di alunni BES e DSA.</p> |
| Data inizio prevista | 14/11/2016 |
| Data fine prevista | 04/02/2017 |
| Tipo Modulo | Educazione motoria; sport; gioco didattico |
| Sedi dove è previsto il modulo | SSEE84901X SSMM84901V |



| | |
|---|--|
| Numero destinatari | 20 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |
| Distribuzione ore per modalità didattica | 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 26 - attività ludico-didattico-educative in campo |
| Target | Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Educazione motoria in modalità ludica

| 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 | | 40 | 1.200,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | 30 ore | 40 | 4.164,00 € |
| | TOTALE | | | | | 8.364,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: Handball per tutti

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|--------------------|
| Titolo modulo | Handball per tutti |
|----------------------|--------------------|



| | |
|---|--|
| Descrizione modulo | Laboratorio di avvio alla pratica sportiva agonistica della pallamano, per lo sviluppo della competitività, dell'autostima e dell'autorganizzazione. Il modulo si avvarrà di una figura esperta nella gestione di BES e DSA come supporto a bisogni specifici che emergeranno durante le fasi progettuali. E' prevista inoltre un'ampia partecipazione del territorio attraverso l'organizzazione di tornei sportivi negli spazi della scuola, con il coinvolgimento diretto delle famiglie. I ragazzi saranno inoltre invitati a partecipare a manifestazioni ed eventi sportivi. Il questo modulo, data la sua specificità, la figura di esperto sarà individuata tra le professionalità esterne alla scuola; il tutor sarà selezionato tra i docenti di sostegno al fine di garantire un'azione sistematica di affiancamento al docente esperto (anche con lavori in piccolo gruppo) data la presenza nel modulo di alunni BES e DSA. |
| Data inizio prevista | 16/01/2017 |
| Data fine prevista | 22/04/2017 |
| Tipo Modulo | Educazione motoria; sport; gioco didattico |
| Sedi dove è previsto il modulo | SSEE84901X SSMM84901V |
| Numero destinatari | 20 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |
| Distribuzione ore per modalità didattica | 24 - Lezioni aggiuntive in un'aula di studenti 6 - Partecipazione a manifestazioni/eventi |
| Target | Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio 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: Handball per tutti

| 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 | | 40 | 1.200,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | 30 ore | 40 | 4.164,00 € |
| | TOTALE | | | | | 8.364,00 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Musica strumentale; canto corale
Titolo: lo canto, tu suoni!

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | lo canto, tu suoni! |
| Descrizione modulo | Creazione di un coro d'istituto a larga partecipazione studentesca e con il coinvolgimento attivo delle famiglie. Il coro sarà accompagnato dal gruppo di studenti che fanno strumento a scuola, con utilizzazione sia di strumenti musicali classici che di strumenti costruiti, da ragazzi e genitori, con materiali di recupero. Il modulo si avvarrà di una figura esperta nella gestione di BES e DSA come supporto a bisogni specifici che emergeranno durante le fasi progettuali. E' prevista inoltre un'ampia il coinvolgimento del territorio attraverso l'organizzazione di spettacoli e performances con la partecipazione attiva delle famiglie. Le figure di esperto e tutor saranno ricoperte prevalentemente da personale interno selezionato (la scuola, in quanto ad indirizzo musicale, può contare su ottime professionalità interne), in quanto già impegnato nelle attività di potenziamento delle competenze; in particolare il tutor sarà individuato tra i docenti di sostegno al fine di garantire un'azione sistematica di affiancamento al docente esperto (anche con lavori in piccolo gruppo) data la presenza nel modulo di alunni BES e DSA. |
| Data inizio prevista | 07/11/2016 |
| Data fine prevista | 24/03/2017 |
| Tipo Modulo | Musica strumentale; canto corale |
| Sedi dove è previsto il modulo | SSMM84901V |



| | |
|---|---|
| Numero destinatari | 20 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |
| Distribuzione ore per modalità didattica | 6 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 10 - Attivazione della rete familiare e parentale |
| Target | Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio 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: lo canto, tu suoni!

| 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 | | 40 | 1.200,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | 30 ore | 40 | 4.164,00 € |
| | TOTALE | | | | | 8.364,00 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Innovazione didattica e digitale
Titolo: Coding e digital fabrication

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|------------------------------|
| Titolo modulo | Coding e digital fabrication |
|----------------------|------------------------------|



| | |
|--|--|
| <p>Descrizione modulo</p> | <p>Laboratorio di innovazione digitale con attività on line ed unplugged per lo sviluppo del pensiero computazionale, con il coinvolgimento delle famiglie a gare di coding; attività di game-based learning; visite presso associazioni/enti esperti nella digital fabrication (es.: FabLab) e partecipazione ad eventi legati alle tecnologie e alla robotica educativa (robot contest, eventi Erasmus+ E-twinning...). Il modulo si avvarrà di una figura esperta nella gestione di BES e DSA come supporto a bisogni specifici che emergeranno durante le fasi progettuali. E' prevista inoltre un'ampia partecipazione delle famiglie soprattutto nelle fasi di partecipazione ad eventi e manifestazioni. Le figure di esperto e tutor saranno ricoperte prevalentemente da personale interno selezionato, in quanto già impegnato nelle attività di potenziamento delle competenze; in particolare il tutor sarà individuato tra i docenti di sostegno al fine di garantire un'azione sistematica di affiancamento al docente esperto (anche con lavori in piccolo gruppo) data la presenza nel modulo di alunni BES e DSA.</p> |
| <p>Data inizio prevista</p> | <p>09/01/2017</p> |
| <p>Data fine prevista</p> | <p>10/04/2017</p> |
| <p>Tipo Modulo</p> | <p>Innovazione didattica e digitale</p> |
| <p>Sedi dove è previsto il modulo</p> | <p>SSEE84901X</p> |
| <p>Numero destinatari</p> | <p>20 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p> |
| <p>Numero ore</p> | <p>30</p> |
| <p>Distribuzione ore per modalità didattica</p> | <p>18 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 4 - Esperienza presso aziende/enti/ecc. 4 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione</p> |
| <p>Target</p> | <p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> |



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding e digital fabrication

| 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 | | 30 | 900,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | 30 ore | 30 | 3.123,00 € |
| | TOTALE | | | | | 7.023,00 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Modulo formativo per i genitori
Titolo: Genitori si diventa

Dettagli modulo

| Titolo modulo | |
|---------------------|--|
| Genitori si diventa | |



Descrizione modulo

La scuola dispone di professionalità interne grazie alle quali è riuscita ad attivare uno sportello di ascolto per i genitori in difficoltà. Il progetto offre la possibilità di progettare un percorso mirato, rivolto in particolare a famiglie con disagi socio-economico-culturale, in oggettiva difficoltà nel dover anche gestire figli problematici. Attraverso incontri individuali, in piccolo gruppo, in plenaria, si offrirà ai genitori la possibilità di ricercare e trovare strumenti per superare gli ostacoli e sentirsi parte di una comunità accogliente, nella quale trovare ascolto, conforto, aiuto. Verranno affrontate tematiche relative alla genitorialità, ma si prenderà anche visione dell'offerta formativa della scuola e dei regolamenti che sanciscono la collaborazione scuola-famiglia (regolamento d'istituto, carta dei servizi) per una maggiore consapevolezza dell'organizzazione scolastica e della necessaria e costante collaborazione scuola-famiglia nelle azioni educative. Il modulo si avvarrà di una figura esperta nella gestione di BES e DSA come supporto a bisogni specifici che emergeranno durante le fasi progettuali; si pensava in particolare ad un'azione di affiancamento o di alfabetizzazione informatica per facilitare i genitori nell'accesso ai principali servizi on-line (iscrizione figli a scuola, gestione servizio mensa, controllo del registro elettronico, accesso al catalogo della biblioteca, solo per citarne alcuni) ma anche: affrontare temi e rischi connessi all'utilizzo di Internet e media delle tecnologie digitali da parte dei più giovani; creazione di comunità di interesse con l'uso di piattaforme dedicate. Le figure di esperto e tutor saranno ricoperte prevalentemente da personale interno, in quanto già impegnato nelle attività di potenziamento delle competenze; in particolare il tutor sarà individuato tra i docenti di sostegno al fine di garantire un'azione sistematica di affiancamento al docente esperto (anche con lavori in piccolo gruppo) data la presenza nel modulo di alunni BES e DSA.

Data inizio prevista

14/11/2016

Data fine prevista

20/02/2017

Tipo Modulo

Modulo formativo per i genitori

Sedi dove è previsto il modulo

SSEE84901X

Numero destinatari

25 Famiglie/genitori allievi

Numero ore

30

| | |
|---|--|
| Distribuzione ore per modalità didattica | 15 - Counseling 15 - Attivazione della rete familiare e parentale |
| Target | |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Genitori si diventa

| 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 | | 25 | 750,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | 30 ore | 25 | 2.602,50 € |
| | TOTALE | | | | | 6.352,50 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: Potenziamento italiano

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|------------------------|
| Titolo modulo | Potenziamento italiano |
|----------------------|------------------------|

| | | | | | ni | |
|----------|-------------------|----------------------|----------------|--------|----|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70,00 €/ora | 30 ore | | 2.100,00 € |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30,00 €/ora | 30 ore | | 900,00 € |
| Opzioni | Figura aggiuntiva | Costo partecipante | 30,00 €/alunno | | 26 | 780,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | 30 ore | 26 | 2.706,60 € |
| | TOTALE | | | | | 6.486,60 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: Potenziamento matematica

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | Potenziamento matematica |
| Descrizione modulo | Il modulo verterà al potenziamento delle competenze di base in matematica, attraverso un approccio di sviluppo del pensiero logico anche con l'uso del coding e delle tecnologie finalizzato all'innalzamento dei livelli di competenze iniziali. Per sviluppare il pensiero logico si prevedrà la partecipazione a competizioni con partecipazione a squadre. Il modulo si avvarrà di una figura esperta nella gestione di BES e DSA come supporto a bisogni specifici che emergeranno durante le fasi progettuali. Le figure di esperto e tutor saranno ricoperte prevalentemente da personale interno, in quanto già impegnato nelle attività di potenziamento delle competenze; in particolare il tutor sarà individuato tra i docenti di sostegno al fine di garantire un'azione sistematica di affiancamento al docente esperto (anche con lavori in piccolo gruppo) data la presenza nel modulo di alunni BES e DSA. |
| Data inizio prevista | 20/03/2017 |
| Data fine prevista | 22/05/2017 |
| Tipo Modulo | Potenziamento delle competenze di base |
| Sedi dove è previsto il modulo | SSEE84901X |
| Numero destinatari | 20 Allievi (Primaria primo ciclo) 8 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |



| | |
|---|--|
| Distribuzione ore per modalità didattica | 20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 6 - Esperienza presso aziende/enti/ecc. 4 - peer tutoring |
| 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: Potenziamento matematica

| 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 | | 28 | 840,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | 30 ore | 28 | 2.914,80 € |
| | TOTALE | | | | | 6.754,80 € |

Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

| | |
|---|--|
| Avviso | 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 19807) |
| Importo totale richiesto | € 39.774,00 |
| Massimale avviso | € 40.000,00 |
| Num. Delibera collegio docenti | 8441 |
| Data Delibera collegio docenti | 28/09/2016 |
| Num. Delibera consiglio d'istituto | 8439 |
| Data Delibera consiglio d'istituto | 21/09/2016 |
| Data e ora inoltro | 27/10/2016 13:44:57 |

Riepilogo moduli richiesti

| Sottoazione | Modulo | Importo | Massimale |
|--|--|--------------------|--------------------|
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Educazione motoria in modalità ludica</u> | € 5.682,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Handball per tutti</u> | € 5.682,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Musica strumentale; canto corale: <u>lo canto, tu suoni!</u> | € 5.682,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Innovazione didattica e digitale: <u>Coding e digital fabrication</u> | € 5.682,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Modulo formativo per i genitori: <u>Genitori si diventa</u> | € 5.682,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Potenziamento delle competenze di base: <u>Potenziamento italiano</u> | € 5.682,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Potenziamento delle competenze di base: <u>Potenziamento matematica</u> | € 5.682,00 | |
| | Totale Progetto "Open.In.G - Open to inclusive generations" | € 39.774,00 | |
| | TOTALE PIANO | € 39.774,00 | € 40.000,00 |