



Candidatura N. 40702 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO "IV NOVEMB
Codice meccanografico	COIC853004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PASSALACQUA TROTTI 10
Provincia	CO
Comune	Mariano Comense
CAP	22066
Telefono	031745331
E-mail	COIC853004@istruzione.it
Sito web	
Numero alunni	1761
Plessi	COAA853011 - G. GARIBALDI COAA853022 - SALVO D'ACQUISTO COEE853016 - IV NOVEMBRE COEE853027 - SCUOLA ELEMENTARE STATALE COEE853038 - DANTE ALIGHIERI COMM853015 - SMS D.ALIGHIERI COMM853026 - "G.SALVADORI" - CARUGO



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 40702 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Realizziamo un e-book (secondaria)	€ 10.764,00
Lingua madre	ARRICCHIAMO IL LESSICO E DIVENTIAMO SCRITTORI: scriviamo libri e realizziamo lapbook	€ 10.764,00
Matematica	'Faccio' matematica (scuola secondaria di primo grado)	€ 10.764,00
Matematica	Compiti di realtà e problem solving (primaria)	€ 10.764,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.056,00

Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Rafforzamento delle competenze di base in ambito linguistico e matematico

Descrizione progetto	<p>Il progetto si propone di rafforzare le competenze di base di italiano e matematica per le classi terze della primaria e le classi prime della secondaria di primo grado, utilizzando metodologie innovative, apparecchiature informatiche e strumenti multimediali.</p> <p>Gli interventi formativi che si intendono promuovere nel progetto seguono le Indicazioni Nazionali del primo ciclo d'istruzione e sono rivolti agli alunni con maggiore difficoltà di apprendimento e con disagio socio-culturale.</p>
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

I paesi di Mariano Comense e Carugo, bacini d'utenza dell'Istituto, hanno avuto un forte sviluppo demografico ed economico-produttivo intorno agli anni Sessanta, quando, a seguito di una forte crescita economica, sono stati interessati da un notevole flusso di immigrazione dal Veneto e dal Meridione d'Italia. Ciò ha determinato, nel ventennio successivo, un riassetto dei rispettivi territori, che si è articolato verso una congiunzione urbanistica dei due paesi.

Dall'inizio degli anni Ottanta si è verificato un incremento del numero di abitanti, provenienti dal Sud, ma anche dall'hinterland milanese e, nell'ultimo decennio, soprattutto dai Paesi comunitari e non.

I Comuni sono sede di alcune industrie e di un considerevole numero di aziende artigianali, con netta prevalenza nel settore del mobile.

Altri settori sviluppati sono il terziario, con l'offerta di buoni servizi e il settore florovivaistico.

Esistono varie associazioni sportive, ambientali, culturali e di volontariato.

I due paesi sono collegati, tramite linee di trasporto regionali, con i centri della zona in cui hanno sede gli istituti superiori. In essi, ad oggi, sono presenti tutte le possibilità di prosecuzione degli studi.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO "IV
NOVEMB (COIC853004)

Obiettivi del progetto

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

Gli interventi formativi che si intendono promuovere nel progetto seguono le Indicazioni Nazionali del primo ciclo d'istruzione e sono rivolti agli alunni con maggiore difficoltà di apprendimento e con disagio socio-culturale.

In particolare gli obiettivi del progetto sono:

- miglioramento delle competenze chiave, in particolare quella matematica/scientifica/tecnologica e la comunicazione in lingua madre;
- miglioramento delle capacità di lettura, scrittura e di espressione linguistica;
- miglioramento delle abilità di calcolo e di risoluzione dei problemi;
- "Imparare ad imparare" anche attraverso le TIC;
- riduzione e prevenzione dell'abbandono scolastico dei soggetti coinvolti;
- compensazione degli svantaggi culturali, economici e sociali di contesto;
- innalzamento del livello di istruzione degli alunni/e;
- utilizzo di metodologie innovative, attraverso una didattica attiva, che si discosti dalla sola lezione frontale;
- utilizzo di apparecchiature informatiche e strumenti multimediali;
- miglioramento dei risultati scolastici relativi all'autovalutazione dell'istituto.

Caratteristiche dei destinatari

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

L'analisi dei bisogni è stata condotta durante le riunioni di interclasse docenti per la primaria e del consiglio di classe per la secondaria. Sono stati scelti i moduli 1 (lingua madre) e 5 (matematica), sia per la scuola primaria che secondaria, perché ritenuti ambiti disciplinari fondamentali per l'acquisizione trasversale di tutte le otto competenze chiave. Inoltre questi moduli sono stati identificati tenendo conto delle criticità del RAV e come supporto nelle prove INVALSI.

Il progetto è rivolto agli alunni che hanno riscontrato difficoltà in ambito matematico e linguistico e/o con disagio socioculturale. L'individuazione dei potenziali destinatari sarà effettuata tenendo conto dei risultati complessivi relativi alle prove di ingresso, per gli alunni della classe prima nella secondaria di primo grado, e dei risultati registrati nel corso dell'anno precedente, per gli alunni della classe terza nella scuola primaria.

Il consiglio di classe delle sezioni coinvolte si occuperà di individuare i soggetti da proporre per la partecipazione al progetto, tenendo conto delle caratteristiche di ciascun alunno, favorendo quei casi in cui si sono riscontrati disturbi dell'apprendimento o difficoltà di altro tipo.

I responsabili del progetto dovranno raccogliere le proposte del consiglio di classe in modo da formare due gruppi di alunni di circa 23/24 alunni.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO "IV
NOVEMB (COIC853004)

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Scuola secondaria: il gruppo di alunni potrà condurre le lezioni durante le ore pomeridiane nel corso dell'anno scolastico, a partire dal primo quadrimestre dell'a.s. 2017/2018, verso Ottobre-Novembre. Si ipotizzano due interventi settimanali, della durata di due ore ciascuno, in orario pomeridiano, per esempio dalla sedici alle diciotto.

Scuola primaria: si ipotizza invece di condurre gli interventi del modulo 1 e 5 durante l'anno scolastico 2017/2018, da Gennaio 2018 fino a fine Giugno 2018, il sabato mattina fino a Maggio e poi al mattino nel mese di Giugno secondo un calendario che tenga conto degli impegni scolastici del personale docente coinvolto nei moduli. Gli alunni coinvolti seguiranno 4 ore di lezione al mattino; 2 ore per il modulo 1 e due ore per il modulo 5.

Secondo questa predisposizione oraria non sarà necessaria l'apertura della scuola oltre l'orario.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Si intende avviare una collaborazione costruttiva con la biblioteca comunale di Mariano Comense (CO) per la consultazione di e - book, riviste e audio libri. Gli alunni coinvolti avranno anche la possibilità di realizzare un compito di realtà: iscriversi, prenotare e consultare on line il catalogo WebOpac del sistema bibliotecario Brianza Comasca, attraverso la ricerca avanzata sul sito. Questa collaborazione interesserà principalmente i moduli 1 sia della scuola primaria che secondaria, secondo livelli differenti di difficoltà. Inoltre per la scuola primaria si ipotizza un'uscita sul territorio presso la biblioteca comunale per seguire un corso tenuto dai bibliotecari sulla catalogazione e l'invito alla lettura.

E' già stata avviata una collaborazione negli anni precedenti con la Biblioteca Comunale di Mariano Comense.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

Il progetto può ritenersi innovativo per le metodologie e gli strumenti utilizzati per la sua realizzazione.

I metodi

- LEARNING BY DOING
- BRAIN STORMING
- APPRENDIMENTO COOPERATIVO TRA PARI
- PROBLEM POSING/SOLVING: per migliorare le strategie operative per la risoluzione dei problemi e il pensiero critico
- E-LEARNING si metteranno contenuti didattici multimediali su piattaforma Moodle

Gli strumenti

- PC e LIM: impiego di software specifico Geogebra, Office, Scratch
- ATTIVITÀ LABORATORIALE nell'atelier creativo
- coding, robotica e software didattico mirato
- WEBQUEST: ricerche guidate sul web
- IL LAPBOOK (primaria)
- GLI IPERTESTI (secondaria)
- COMPITI DI REALTÀ saranno proposti e valutati alla conclusione di alcuni moduli.
- RAPPORTI INTERPERSONALI con i docenti/tutor e con gli altri studenti per favorire, tramite le tecnologie di comunicazione in rete, la creazione di contesti collettivi di apprendimento.

Gli impatti previsti sui destinatari riguarderanno l'incremento della motivazione ad apprendere e un miglioramento prestazionale non solo in ambito matematico e linguistico ma anche in altre discipline. Gli impatti sulla comunità scolastica riguarderanno l'incremento dell'azione formativa per alunni con difficoltà di apprendimento; inoltre il progetto potrà essere riutilizzato da altri docenti. L'innalzamento delle competenze di base avrà anche impatti sul territorio; gli alunni acquisiranno abilità spendibili a favore della comunità locale

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE.

Il progetto è coerente con il PTOF, in particolare nei bisogni formativi si sottolinea l'importanza dell'acquisizione del linguaggio delle TIC per un uso più consapevole; nelle finalità educative si valorizza la conquista di una sempre maggiore autonomia, che consenta agli alunni di essere capaci di operare scelte responsabili. Viene valorizzata la didattica laboratoriale e di gruppo: gli insegnanti propongono attività in cui possano realizzarsi situazioni di apprendimento che comportino lo svolgimento di compiti concreti, in linea con una visione della scuola che possa essere anche "officina di apprendimento", il cui compito prevalente dovrà essere quello di insegnare ad apprendere. Il processo di innovazione, attraverso interventi didattico-formativi, consentirà agli studenti di interagire con le tecnologie digitali, stimolando la partecipazione e riducendo il fenomeno di dispersione scolastica.

Il progetto ha connessioni con questi progetti già realizzati o in essere, presenti nel PTOF:

- Scuola Primaria: progetto lettura e progetto "Penna Nera" (pag 47 PTOF);
- Scuola Secondaria: progetto il giardino di Andras, audiolibro (pag. 53 PTOF) e progetto creatività multimediale (pag. 52 PTOF).

Il progetto si pone in continuità con queste azioni del PON/FSE:

- WLAN
- Infrastrutture
- Atelier creativi

Inclusività

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

Le strategie previste per il coinvolgimento di alunni con difficoltà di tipo sociale o culturale previste saranno la presentazione del progetto alle famiglie durante le assemblee con i genitori delle classi coinvolte e un successivo colloquio con le famiglie degli studenti e con gli stessi studenti destinatari del progetto.

Durante la presentazione e i colloqui, il progetto sarà illustrato facendo leva sull'innovazione, sulle metodologie che si intendono applicare, sulle caratteristiche laboratoriali e sugli strumenti che saranno utilizzati (come esposto nei punti precedenti). La motivazione dovrà essere alla base di ogni attività proposta. Ogni studente sarà reso partecipe del lavoro effettuato durante le lezioni, con l'assunzione di ruoli all'interno dei gruppi.

Le strategie di inclusione, come esposte nel progetto, riguardano l'apprendimento collaborativo, peer tutoring, learning by doing

Inoltre, nella stesura del progetto sono stati considerati prioritariamente criteri di accessibilità/fruibilità per consentire un'adeguata partecipazione anche di alunni con disabilità o BES. Gli spazi fisici dell'ambiente di apprendimento saranno funzionali ad attività incentrate sull'esplorazione e su un coinvolgimento attivo degli alunni diversamente abili. L'obiettivo fissato è quello di rispondere ai diversi stili di apprendimento e ai diversi Bisogni Educativi Speciali presenti nei gruppi classe, utilizzando risorse multimediali e strumenti compensativi ad hoc.

Impatto e sostenibilità

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

Gli impatti previsti sui destinatari riguarderanno principalmente l'incremento della motivazione ad apprendere e un miglioramento prestazionale non solo in ambito matematico e linguistico ma anche in altre discipline (metodo di studio, ricerca delle informazioni, lavoro in gruppo).

Gli impatti sulla comunità scolastica riguarderanno l'incremento dell'azione formativa dell'Istituto sostenendo gli alunni con difficoltà di apprendimento; inoltre il progetto potrà essere riutilizzato in classe da altri docenti.

L'innalzamento delle competenze di base avrà anche impatti sul territorio; gli alunni acquisiranno abilità spendibili a favore della comunità locale e a beneficio della loro integrazione sociale.

Per la valutazione saranno predisposte:

verifiche iniziali al fine di valutare i miglioramenti ottenuti dopo l'intervento;

rubriche di valutazione e di autovalutazione, in questo modo allievi e docenti monitoreranno in itinere le competenze acquisite per prevedere eventuali modifiche e accorgimenti utili al raggiungimento degli obiettivi del progetto;

griglie di osservazione sulle interazioni e la partecipazione degli alunni nei gruppi;

verifiche finali dove saranno valutate, oltre le competenze acquisite, anche i prodotti finali realizzati: es. lapbook, ipertesto, storytelling, compiti di realtà... come esposto in dettaglio nei moduli.

I risultati saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e Consiglio d'Istituto

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

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

Il progetto sarà presentato alle famiglie durante le assemblee con i genitori delle classi coinvolte e un successivo colloquio con le famiglie degli studenti e con gli stessi studenti destinatari del progetto.

Il progetto sarà illustrato alle famiglie dell'Istituto, dopo la sua conclusione, sia dai docenti coinvolti che spiegheranno le metodologie innovative applicate, che dagli studenti, che racconteranno la loro esperienza e mostreranno i prodotti realizzati.

La struttura, gli obiettivi, le metodologie e l'innovatività utilizzati nel progetto saranno pubblicati sul sito della scuola e su altre piattaforme dedicate alla didattica educativa per essere fruibili anche da altre istituzioni scolastiche. Gli esperti, i tutor e tutti coloro che avranno partecipato al progetto si renderanno disponibili per offrire eventuali delucidazioni o supporto ad altre scuole che avessero intenzione di replicare il progetto. Saranno inoltre pubblicati i prodotti realizzati dagli alunni nel corso del progetto e le procedure per realizzarli (attraverso descrizioni dei vari passaggi e documentazione fotografica, previa autorizzazione)

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Si darà la massima importanza alla collaborazione tra scuola e genitori, in quanto coinvolti in un progetto educativo comune e unitario, facendo riferimento al "Patto Educativo di Corresponsabilità". Nella fase finale del progetto, agli studenti partecipanti e alle loro famiglie verrà sottoposto un questionario per valutarne il gradimento e l'efficacia, ma soprattutto per evidenziarne forze e criticità. I genitori degli allievi saranno coinvolti a vari livelli, con l'obiettivo di condividere con esperti e tutor la finalità del percorso, supportando i figli per la realizzazione di piccoli manufatti richiesti, proponendosi come esperti, partecipando agli incontri previsti in fase iniziale e finale. Al fine di garantire un maggiore coinvolgimento di tutti i genitori dell'Istituto, sarà programmato un incontro finale dove i docenti presenteranno le metodologie innovative adottate e gli alunni coinvolti le attività svolte, le loro emozioni, il loro grado di soddisfazione. Gli studenti inoltre mostreranno i prodotti realizzati come lapbook, ipertesto... e spiegheranno ai genitori le fasi della realizzazione. Gli studenti saranno continuamente coinvolti in itinere durante i brain storming, dove saranno presi in considerazione i loro interessi e bisogni. Si terrà conto in particolare delle idee che emergeranno dai gruppi di lavoro, che saranno analizzate e valutate come punti da cui partire. Gli studenti saranno quindi parte attiva e creativa nella progettazione



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Creatività multimediale	pagina 52	http://www.icmarianocomense.gov.it/FILE/LA_SCUOLA/POF/PTOF_Piano_Triennale_dell'offerta%20formativa.pdf
Il giardino di Andras audiolibro	pagina 53	http://www.icmarianocomense.gov.it/FILE/LA_SCUOLA/POF/PTOF_Piano_Triennale_dell'offerta%20formativa.pdf
Progetto 'Penna Nera'	pagina 47	http://www.icmarianocomense.gov.it/FILE/LA_SCUOLA/POF/PTOF_Piano_Triennale_dell'offerta%20formativa.pdf
Progetto lettura	pagina 47	http://www.icmarianocomense.gov.it/FILE/LA_SCUOLA/POF/PTOF_Piano_Triennale_dell'offerta%20formativa.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Realizziamo un e-book (secondaria)	€ 10.764,00
ARRICCHIAMO IL LESSICO E DIVENTIAMO SCRITTORI: scriviamo libri e realizziamo lapbook	€ 10.764,00
'Faccio' matematica (scuola secondaria di primo grado)	€ 10.764,00
Compiti di realtà e problem solving (primaria)	€ 10.764,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.056,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Realizziamo un e-book (secondaria)



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO "IV
NOVEMB (COIC853004)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Realizziamo un e-book (secondaria)



**Descrizione
modulo**

Gli interventi proposti interesseranno gli allievi della classe prima della scuola secondaria di primo grado che hanno difficoltà di apprendimento in ambito linguistico e comunicativo. Si darà priorità a quelle attività che coinvolgono l'alunno in modo diretto e concreto, accompagnandolo successivamente e gradualmente al sapere teorico, rispettando modi e ritmi di apprendimento di ciascun alunno.

Gli ambienti operativi saranno la classe dotata di LIM e il laboratorio multimediale presente nell'Istituto. Inoltre sarà utilizzato uno spazio strutturato più ampio dove saranno svolte esercitazioni pratiche e drammatizzazioni.

Le strategie previste si baseranno sul cooperative-learning, per consentire ai ragazzi di lavorare in gruppo. Lo sviluppo delle competenze linguistico-comunicative in lingua madre avverrà attraverso attività che tengono conto della loro esperienza (compiti di realtà).

L'innovatività del laboratorio rispetto alla classe faciliterà il coinvolgimento, quindi la motivazione e l'inclusione di tutti i bambini, in particolare quelli con BES, i quali, "giocando" con l'italiano, avranno la possibilità di non sentirsi esclusi. I dispositivi multimediali si rivelano infatti preziosi alleati per la didattica inclusiva: contenuti didattici interattivi, risorse web, libri digitali sono consultabili in qualunque momento e permettono agli allievi con bisogni speciali di individuare e sviluppare al meglio potenzialità e capacità. Si cercherà di valorizzare la creatività, lo sviluppo di competenze trasversali e la didattica attiva. Gli interventi formativi proposti tengono in considerazione i risultati delle prove Invalsi, le criticità del RAV e l'analisi dei bisogni formativi dei destinatari. In particolare, si sono evidenziate criticità che meritano di essere superate e che saranno oggetto del presente modulo, attraverso questi percorsi didattici:

- promozione alla lettura e rafforzamento della comprensione del testo;
- produzione di contenuti e sviluppo della capacità narrativa con particolare riferimento ai linguaggi dei media;
- ricerca e valutazione di informazioni da testi e on line;
- arricchimento del lessico, anche specifico delle discipline di studio.

Gli obiettivi innovativi del modulo riguardanti principalmente l'apprendimento cooperativo e TIC saranno i seguenti:

- sviluppare capacità di astrazione e deduzione;
- sviluppare il pensiero critico e l'iniziativa;
- promuovere la creatività e il pensiero divergente;
- assumere decisioni e gestire in modo costruttivo i rapporti interpersonali;
- comunicare e collaborare con il gruppo;
- definire progetti e strategie;
- valorizzare invenzione e innovazione;
- lavorare con strumenti diversi;
- potenziare il pensiero critico e le competenze digitali;
- saper fare.

Di seguito si riportano gli obiettivi didattico/formativi, in linea con le Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola primaria di italiano, che verranno sviluppati:

- prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola;
- ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti;
- raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta;
- ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta;
- leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni;
- comprendere testi di tipo diverso;
- produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare);
- comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione;
- ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e



attività di interazione orale e di lettura;

- effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso;

- riconoscere se una frase è completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).

I prodotti finali saranno la realizzazione di libri cartacei (completo di illustrazioni e testo) e di mappe concettuali che conterranno informazioni essenziali e specifiche riguardo gli argomenti di studio. In particolare, nella realizzazione dei prodotti finali si terranno presenti gli argomenti affrontati in storia, geografia e altre discipline, attuando in questo modo la trasversalità tra le varie aree disciplinari.

Metodologie

Gli interventi del presente modulo non saranno presentati separatamente, ma quanto più possibile, in modo collegato, inserendo nelle stesse attività gli aspetti di lettura, comprensione del testo e produzione.

Saranno utilizzate le seguenti metodologie:

DIDATTICA LABORATORIALE E METACOGNITIVA: gli allievi avranno un ruolo attivo perché potranno organizzare e monitorare le attività attraverso il lavoro di gruppo che ricerca, discute, decide tra più opzioni e gestisce conflitti. Gli esperti e i tutor, proponendo compiti concreti in cui possano realizzarsi situazioni di apprendimento significativo, dovranno insegnare ad apprendere. Verranno valorizzate l'esperienza e le conoscenze pregresse degli alunni, saranno favorite l'esplorazione e la scoperta, sarà incoraggiato l'apprendimento collaborativo e promossa la consapevolezza del proprio modo di apprendere.

LEARNING BY DOING: i soggetti coinvolti apprenderanno attraverso il fare e l'agire con azioni concrete, l'apprendimento sarà basato su attività più che sui contenuti. Saranno privilegiati i compiti di realtà per arrivare ad un apprendimento significativo;

BRAIN STORMING: in particolare le idee che emergeranno dal gruppo di lavoro, che saranno analizzate e valutate come possibili soluzioni anche attraverso mappe concettuali, consentiranno il miglioramento della creatività e favoriranno, inoltre, l'abitudine a lavorare in gruppo;

APPRENDIMENTO COOPERATIVO E TRA PARI: attraverso l'attività di gruppo, che consentirà la comunicazione fra coetanei e la suddivisione dei compiti, gli alunni diventano protagonisti del loro processo formativo.

WEBQUEST: gli alunni realizzeranno ricerche guidate sul web per scoprire maggiori informazioni su un argomento e per svolgere i compiti loro assegnati, infine produrranno un prodotto finale una presentazione orale o scritta, degli ipertesti, come anche dei cartelloni.

Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto saranno i seguenti:

PC e LIM: che consentono di utilizzare la multimedialità per la comprensione dei contenuti e migliorare il percorso di apprendimento. Si prevede l'impiego di software specifico, come ad esempio Word, Powerpoint e Publisher per realizzare testi e disegni per realizzare libri e/o ipertesti.

E-BOOK: come strumento di connessione tra le varie discipline; ogni gruppo ne realizzerà uno, scegliendo tra i diversi argomenti proposti dall'insegnante o dagli stessi alunni in base ai loro interessi e alle discipline di studio. Inoltre permetterà di coinvolgere gli alunni nel lavoro di gruppo e nel realizzare in pratica ciò che hanno appreso teoricamente.

I COMPITI DI REALTÀ: le tematiche non saranno proposte direttamente dai docenti, ma selezionate sulla base degli interessi che emergeranno nel corso delle attività; l'insegnante avrà il ruolo di supporto e controllo decrescente.

Risultati attesi

I risultati attesi sui destinatari riguarderanno principalmente l'incremento della motivazione ad apprendere e un miglioramento prestazionale in ambito linguistico ed interdisciplinare soprattutto per le materie di studio e la ricerca delle informazioni...

La comunità scolastica incrementerà la propria azione formativa non solo sostenendo gli alunni con difficoltà di apprendimento ma anche dell'intero Istituto, poiché questo modulo potrà essere riutilizzato in classe da altri docenti. Le attività proposte nel corso di questo modulo saranno documentate minuziosamente e messe a disposizione dell'Istituto e di altri Enti attraverso la pubblicazione sul web.



Gli esperti e tutor terranno un diario di bordo per registrare il percorso intrapreso documentando il processo e il materiale prodotto dagli alunni: disegni, mappe, e-book... e per rilevare le mete cognitive raggiunte.

L'innalzamento dei livelli di competenza consentirà agli alunni coinvolti di affrontare meglio i percorsi curricolari che svolgeranno durante l'anno scolastico in classe; le competenze acquisite andranno a beneficio dell'intera classe.

Le competenze attese andranno ad integrare quelle prettamente curricolari, sia disciplinari che interdisciplinari. Gli alunni coinvolti svilupperanno un atteggiamento positivo rispetto alla lingua madre, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

I risultati influenzeranno le competenze didattiche e professionali relative alla didattica sperimentale dei docenti di scuola secondaria attraverso processi di discussione, ricerca e innovazione ed arricchiranno il curricolo d'Istituto.

Inoltre, ci si aspetta che alla fine del percorso gli alunni abbiano "imparato ad imparare", raggiungendo alcuni traguardi di competenza previsti dalle Indicazioni Nazionali come:

- partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione;
- ascoltare e comprendere testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo;
- leggere e comprendere testi di vario tipo, continui e non continui, individuandone il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi;
- utilizzare abilità funzionali allo studio: individuare nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e metterle in relazione; sintetizzarle, in funzione anche dell'esposizione orale;
- scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielaborare testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- capire e utilizzare nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capire e utilizzare i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio;
- padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

Modalità di verifica e valutazione

Nelle modalità di verifica delle competenze raggiunte si terrà conto delle "Linee guida per la certificazione delle competenze". Questo modulo è incentrato principalmente sulla realizzazione di compiti di realtà, pertanto le modalità di verifica non valuteranno solo gli apprendimenti ma le prestazioni date dall'alunno: prodotto finale della sua prestazione e il processo utilizzato per ottenere quel risultato.

La valutazione del compito di realtà dovrà tenere conto sia dell'elaborato presentato in aula dal singolo o dal gruppo, sia del processo che ogni alunno/gruppo ha seguito per svolgerlo. In generale se sa rielaborare in forma personale orale/scritta ciò che ha appreso (competenze metacognitive) e sa trasferire consapevolmente in contesti diversi. Attraverso delle griglie di osservazione, verranno annotati il grado di autonomia, l'attitudine a lavorare in gruppo, la partecipazione, la capacità di documentarsi, l'intraprendenza...

Verranno valutate anche le abilità sociali, per esempio parlare a bassa voce, dare e chiedere aiuto, rispettare il proprio turno e condividere le opinioni del gruppo. Saranno predisposte delle rubriche valutative per misurare la prestazione secondo una scala che va da un livello insufficiente a quello di eccellenza e secondo dei criteri che saranno stabiliti collegialmente.

Gli alunni compileranno una griglia di autovalutazione e ai genitori sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento che evidenzia se il progetto è stato innovativo e motivante per il figlio e se gli ha consentito di approfondire interessi e attitudini.

Nella valutazione complessiva del progetto si terrà conto sia dei risultati raggiunti da ogni singolo alunno che gli impatti sulla comunità scolastica e sul territorio.

Data inizio prevista

02/10/2017



Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	COMM853015
Numero destinatari	24 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Realizziamo un e-book (secondaria)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: ARRICCHIAMO IL LESSICO E DIVENTIAMO SCRITTORI: scriviamo libri e realizziamo lapbook

Dettagli modulo

Titolo modulo	ARRICCHIAMO IL LESSICO E DIVENTIAMO SCRITTORI: scriviamo libri e realizziamo lapbook
Descrizione modulo	<p>Il modulo di italiano interesserà gli alunni di classe terza primaria con difficoltà di apprendimento in ambito linguistico-comunicativo. Si partirà da esperienze concrete per poi arrivare al sapere teorico, in modo graduale e interdisciplinare, tenendo in considerazione modi e ritmi di apprendimento di ciascun alunno.</p> <p>Gli ambienti operativi saranno la classe dotata di LIM e il laboratorio multimediale presente nell'Istituto. Inoltre sarà utilizzato uno spazio strutturato più ampio dove saranno svolte esercitazioni pratiche e drammatizzazioni. È anche prevista un'uscita presso la biblioteca comunale.</p> <p>Gli interventi formativi prevedranno attività per valorizzare il cooperative-learning, consentendo ai bambini di lavorare in gruppo. Lo sviluppo delle competenze linguistico-comunicative in lingua madre avverrà attraverso attività che tengono conto della loro esperienza (compiti di realtà). Ogni attività verrà in un secondo momento approfondita nel laboratorio con strumenti multimediali, attraverso l'utilizzo della LIM e dei computer; in particolare con giochi didattici interattivi e mirati all'acquisizione di competenze lessicali e sintattico-grammaticali, con preferenza per quelli presenti nel web e nella piattaforma Moodle. Questi giochi sperimentati la mattina a scuola, possono essere utilizzati dagli alunni anche a casa al pomeriggio. Inoltre si proporranno webquest dove gli alunni saranno invitati a trovare informazioni nel web.</p>



L'innovatività del laboratorio rispetto alla classe faciliterà il coinvolgimento, quindi la motivazione e l'inclusione di tutti i bambini, in particolare quelli con BES, i quali, "giocando" con l'italiano, avranno la possibilità di non sentirsi esclusi. I dispositivi multimediali si rivelano infatti preziosi alleati per la didattica inclusiva: contenuti didattici interattivi, risorse web, libri digitali sono consultabili in qualunque momento e permettono agli allievi con bisogni speciali di individuare e sviluppare al meglio potenzialità e capacità. La didattica laboratoriale valorizzerà la creatività, lo sviluppo di competenze trasversali e la didattica attiva. Gli interventi formativi proposti tengono in considerazione i risultati delle prove Invalsi, le criticità del RAV e l'analisi dei bisogni formativi dei destinatari. In particolare, si sono evidenziate criticità che meritano di essere superate e che saranno oggetto del presente modulo, attraverso questi percorsi didattici:

- promozione alla lettura e rafforzamento della comprensione del testo;
- produzione di contenuti e capacità narrativa con particolare riferimento ai linguaggi dei media;
- ricerca e valutazione di informazioni da testi e on line;
- arricchimento del lessico, anche specifico delle discipline di studio.

Gli obiettivi innovativi del modulo riguardanti principalmente l'apprendimento cooperativo e TIC saranno i seguenti:

- sviluppare capacità di astrazione e deduzione;
- sviluppare il pensiero critico e l'iniziativa;
- promuovere la creatività e il pensiero divergente;
- assumere decisioni e gestire in modo costruttivo i rapporti interpersonali;
- comunicare e collaborare con il gruppo;
- definire progetti e strategie;
- valorizzare invenzione e innovazione;
- lavorare con strumenti diversi;
- potenziare il pensiero critico e le competenze digitali;
- saper fare.

Di seguito si riportano gli obiettivi didattico/formativi, in linea con le Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola primaria di italiano, che verranno sviluppati:

- prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola;
- ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti;
- raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta;
- ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta;
- leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni;
- comprendere testi di tipo diverso;
- produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare);
- comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione;
- ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura;
- effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso;
- riconoscere se una frase è completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).

I prodotti finali saranno la realizzazione di libri cartacei (completo di illustrazioni e testo) e di lapbook (mappa concettuale tridimensionale) che conterranno informazioni essenziali e specifiche riguardo gli argomenti di studio. In particolare, nella realizzazione dei lapbook si terranno presenti gli argomenti affrontati in storia, geografia e scienze. In questo modo il lapbook diventa uno strumento didattico efficace per lo studio personale che andrà ad integrare il lavoro in classe.



Metodologie

Gli interventi del presente modulo non saranno presentati separatamente, ma quanto più possibile, in modo collegato, inserendo nelle stesse attività gli aspetti di lettura, comprensione del testo e produzione. Inoltre i contenuti delle attività saranno collegati alle altre discipline.

Saranno utilizzate le seguenti metodologie:

DIDATTICA LABORATORIALE E METACOGNITIVA: gli allievi avranno un ruolo attivo perché potranno organizzare e monitorare le attività attraverso il lavoro di gruppo che ricerca, discute, decide tra più opzioni e gestisce conflitti. Gli esperti e i tutor, proponendo compiti concreti in cui possano realizzarsi situazioni di apprendimento significativo, dovranno insegnare ad apprendere. Verranno valorizzate l'esperienza e le conoscenze pregresse degli alunni, saranno favorite l'esplorazione e la scoperta, sarà incoraggiato l'apprendimento collaborativo e promossa la consapevolezza del proprio modo di apprendere.

LEARNING BY DOING: i soggetti coinvolti apprenderanno attraverso il fare e l'agire con azioni concrete, l'apprendimento sarà basato su attività più che sui contenuti. Saranno privilegiati i compiti di realtà per arrivare ad un apprendimento significativo;

BRAIN STORMING: in particolare le idee che emergeranno dal gruppo di lavoro, che saranno analizzate e valutate come possibili soluzioni anche attraverso mappe concettuali, consentiranno il miglioramento della creatività e favoriranno, inoltre, l'abitudine a lavorare in gruppo;

APPRENDIMENTO COOPERATIVO E TRA PARI: attraverso l'attività di gruppo, che consentirà la comunicazione fra coetanei e la suddivisione dei compiti, gli alunni diventano protagonisti del loro processo formativo.

E-LEARNING: si utilizzerà la piattaforma e-learning Moodle, dove saranno inseriti contenuti didattici multimediali (giochi didattici finalizzati, lettura di semplici ipertesti, ricerche nel web per approfondimenti e svolgimento di compiti di realtà).

WEBQUEST: gli alunni realizzeranno ricerche guidate sul web per scoprire maggiori informazioni su un argomento e per svolgere i compiti loro assegnati, infine produrranno un prodotto finale una presentazione orale o scritta, un poster o un lapbook.

Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto saranno i seguenti:

PC e LIM che consentono di utilizzare la multimedialità per la comprensione dei contenuti e migliorare il percorso di apprendimento. Si prevede l'impiego di software specifico, come ad esempio Word, Powerpoint e Drawing for children per realizzare testi e disegni per realizzare libri e lapbook.

IL LAPBOOK come strumento di connessione tra le varie discipline, ogni gruppo ne realizzerà uno, scegliendo tra i diversi argomenti proposti dall'insegnante o dagli stessi alunni in base ai loro interessi e alle discipline di studio delle quali si vuole ampliare il lessico.

I **COMPITI DI REALTÀ:** le tematiche non saranno proposte direttamente dai docenti, ma selezionate sulla base degli interessi che emergeranno nel corso delle attività; l'insegnante avrà il ruolo di supporto e controllo decrescente.

Risultati attesi

I risultati attestati sui destinatari riguarderanno principalmente l'incremento della motivazione ad apprendere e un miglioramento prestazionale in ambito linguistico ed interdisciplinare soprattutto per le materie di studio e la ricerca delle informazioni...

La comunità scolastica incrementerà la propria azione formativa non solo sostenendo gli alunni con difficoltà di apprendimento ma anche dell'intero Istituto, poiché questo modulo potrà essere riutilizzato in classe da altri docenti. Le attività proposte nel corso di questo modulo saranno documentate minuziosamente e messe a disposizione dell'Istituto e di altri Enti attraverso la pubblicazione sul web e su piattaforme di e-learning come Moodle. Gli esperti e tutor terranno un diario di bordo per registrare il percorso intrapreso documentando il processo e il materiale prodotto dagli alunni: disegni, mappe, lapbook... e per rilevare le mete cognitive raggiunte.

L'innalzamento dei livelli di competenza consentirà agli alunni coinvolti di affrontare meglio i percorsi curricolari che svolgeranno durante l'anno scolastico in classe; le



competenze acquisite andranno a beneficio dell'intera classe.

Le competenze attese andranno ad integrare quelle prettamente curriculari, sia disciplinari che interdisciplinari. Gli alunni coinvolti svilupperanno un atteggiamento positivo rispetto alla lingua madre, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

I risultati influenzeranno le competenze didattiche e professionali relative alla didattica sperimentale dei docenti di scuola primaria attraverso processi di discussione, ricerca e innovazione ed arricchiranno il curricolo d'Istituto.

Inoltre, ci si aspetta che alla fine del percorso gli alunni abbiano "imparato ad imparare", raggiungendo alcuni traguardi di competenza previsti dalle Indicazioni Nazionali come:

- partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione;

- ascoltare e comprendere testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo;

- leggere e comprendere testi di vario tipo, continui e non continui, individuandone il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi;

- utilizzare abilità funzionali allo studio: individuare nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e metterle in relazione; sintetizzarle, in funzione anche dell'esposizione orale;

- acquisire un primo nucleo di terminologia specifica;

- scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielaborare testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

- capire e utilizzare nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capire e utilizzare i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio;

- padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

Modalità di verifica e valutazione

Nelle modalità di verifica delle competenze raggiunte si terrà conto delle "Linee guida per la certificazione delle competenze". Questo modulo è incentrato principalmente sulla realizzazione di compiti di realtà, pertanto le modalità di verifica non valuteranno solo gli apprendimenti ma le prestazioni date dall'alunno: prodotto finale della sua prestazione e il processo utilizzato per ottenere quel risultato.

La valutazione del compito di realtà dovrà tenere conto sia dell'elaborato presentato in aula dal singolo o dal gruppo, sia del processo che ogni alunno/gruppo ha seguito per svolgerlo. In generale se sa rielaborare in forma personale orale/scritta ciò che ha appreso (competenze metacognitive) e sa trasferire consapevolmente in contesti diversi.

Attraverso delle griglie di osservazione, verranno annotati il grado di autonomia, l'attitudine a lavorare in gruppo, la partecipazione, la capacità di documentarsi, l'intraprendenza...

Verranno valutate anche le abilità sociali, per esempio parlare a bassa voce, dare e chiedere aiuto, rispettare il proprio turno e condividere le opinioni del gruppo.

Saranno predisposte delle rubriche valutative per misurare la prestazione secondo una scala che va da un livello insufficiente a quello di eccellenza e secondo dei criteri che saranno stabiliti collegialmente.

Gli alunni compileranno una griglia di autovalutazione e ai genitori sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento che evidenzia se il progetto è stato innovativo e motivante per il figlio e se gli ha consentito di approfondire interessi e attitudini.

Nella valutazione complessiva del progetto si terrà conto sia dei risultati raggiunti da ogni singolo alunno che gli impatti sulla comunità scolastica e sul territorio.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018



Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	COEE853016
Numero destinatari	24 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: **ARRICCHIAMO IL LESSICO E DIVENTIAMO SCRITTORI: scriviamo libri e realizziamo lapbook**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: 'Faccio' matematica (scuola secondaria di primo grado)

Dettagli modulo

Titolo modulo	'Faccio' matematica (scuola secondaria di primo grado)
Descrizione modulo	<p>L'idea di base su cui poggia l'intero progetto è il concetto della 'variazione dell'ambiente di apprendimento', spostando l'approccio allo studio della materia, dalla classe (contesto canonico) al 'laboratorio'; intendendo per 'laboratorio' non tanto uno spazio fisico quanto, invece, un mondo a sè, ove i ragazzi possano sperimentare gli argomenti relativi alla disciplina in modo autonomo e il più possibile creativo. Gli obiettivi che il progetto si prefigge ricadono principalmente nell'area del 'saper fare', ovvero nella capacità dei ragazzi di saper risolvere problemi, progettare e costruire modelli di situazioni reali, esprimere adeguatamente informazioni, intuire e immaginare (leggi, principi, regole, formule) e, non da ultima, saper creare collegamenti tra conoscenze o discipline diverse. Tali competenze dovranno essere 'spendibili' in contesti extrascolastici e quindi non soltanto fini a se stesse. Per tale motivo i contenuti saranno quelli di base, costituenti il baricentro fondante attorno al quale è possibile costruire tutti gli altri.</p> <p>Le metodologie che verranno adottate nella realizzazione del progetto saranno quelle della lezione partecipata, del brainstorming, del 'fare per imparare', del lavoro di gruppo o a coppie, dell'utilizzo delle attività 'ludiche', dell'uso del PC e della LIM come strumento per registrare, costruire, analizzare ed elaborare dati, oltre che per progettare e programmare con attività di coding.</p> <p>Particolarità del progetto è quell'idea secondo la quale gli alunni non dovranno essere impegnati con il mero studio teorico degli argomenti di matematica; non saranno chiamati a dover rispondere a domande canoniche, quali il nome dei termini delle operazioni</p>



aritmetiche o gli enunciati delle proprietà delle potenze, ma saranno invece chiamati a scoprire le proprietà dei numeri e degli elementi matematici/geometrici in genere, sperimentandoli loro stessi. I contenuti previsti per il progetto sono quelli riferiti alle competenze di base relative al primo anno della scuola secondaria di primo grado e ricadono nell'ambito aritmetico e geometrico:

- eseguire operazioni aritmetiche e utilizzare le proprietà delle operazioni per facilitare il calcolo mentale e/o risolvere situazioni problematiche concrete
- utilizzare strumenti quali abaco, calcolatori, software per la risoluzione di calcoli semplici o più complessi (come ad esempio le espressioni)
- comprendere e saper applicare il concetto di percentuale, di probabilità, di frequenza per saper realizzare ad esempio un'indagine statistica nelle varie fasi (raccolta dati, rappresentazione, elaborazione, discussione)
- riprodurre figure geometriche utilizzando software specifici (Geogebra e Cabri Géomètre)
- rappresentare elementi geometrici e modificarli in modo da analizzarne le proprietà
- costruire macchine, oggetti o altri elementi utilizzando figure geometriche note
- ricavare le formule per il calcolo delle superfici dei poligoni utilizzando Geogebra e prove manuali di costruzione
- utilizzare il linguaggio letterale per rappresentare formule, per generalizzare concetti e teorie.

Gli strumenti che verranno impiegati nella conduzione del progetto saranno per lo più di natura informatica, ovvero basati sulla tecnologia multimediale e interattiva. Gli alunni lavoreranno in gruppo conferendosi dei ruoli, sperimentando essi stessi gli approcci più efficaci per raggiungere determinati obiettivi (un'indagine statistica, la costruzione di una figura geometrica, la verifica di una legge matematica, ecc.). La valutazione sarà fatta in itinere, valutando di volta in volta i progressi realizzati dagli studenti in termini di: affiatamento tra gli elementi del gruppo, capacità di gestire i ruoli all'interno del gruppo, abilità nel saper cercare/trovare gli elementi necessari per lo studio del problema, qualità del lavoro svolto.

La valutazione conclusiva servirà a verificare che gli obiettivi proposti siano stati raggiunti e consisterà in un 'compito di realtà' proposto agli studenti, con la predisposizione guidata di un'attività che rappresenti un compendio di tutto ciò che è stato svolto durante il progetto.

Gli alunni compileranno una griglia di autovalutazione e ai genitori sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento che evidenzia se il progetto è stato innovativo e motivante per il figlio e se gli ha consentito di approfondire interessi e attitudini.

Nella valutazione complessiva del progetto si terrà conto sia dei risultati raggiunti da ogni singolo alunno che gli impatti sulla comunità scolastica e sul territorio.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	COMM853015
Numero destinatari	24 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Faccio' matematica (scuola secondaria di primo grado)

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



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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Compiti di realtà e problem solving (primaria)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Compiti di realtà e problem solving (primaria)



**Descrizione
modulo**

Il modulo interesserà gli alunni di classe terza primaria con difficoltà di apprendimento in ambito logico-matematico. Gli ambienti operativi saranno la classe dotata di LIM e il laboratorio "Atelier Creativi" presente nell'Istituto. Inoltre sarà utilizzato uno spazio strutturato più ampio, ricco di oggetti di uso comune di facile reperimento, come bilance, metri, bottiglie di varie misure, contenitori di svariate forme e dimensioni, riproduzioni di Euro di dimensioni reali ...; oggetti con cui gli alunni imparano a pesare, fare i conti, misurare e realizzare attività pratiche di ricerca e scoperta.

Gli interventi formativi prevedranno attività per valorizzare il cooperative-learning, consentendo ai bambini, attraverso attività di gruppo, di "vivere" la matematica agendo in prima persona e toccando con mano i concetti legati alla matematica. La matematica sarà "problematizzata"; i bambini saranno invitati a trovare soluzioni concrete a problemi reali, che fanno parte della loro esperienza (compiti di realtà). In questo modo la matematica diventa scoperta, gioco, e non un insieme di regole e teorie astratte.

Ogni attività sperimentata sarà in un secondo momento approfondita nel laboratorio con strumenti multimediali, attraverso l'utilizzo della LIM e dei computer, in particolare con giochi didattici interattivi e mirati all'acquisizione di determinate abilità, con preferenza per quelli reperibili nel web e nella piattaforma Moodle. Questi giochi, sperimentati la mattina a scuola, possono essere utilizzati dagli alunni anche a casa al pomeriggio. Si proporranno, inoltre, webquest attraverso i quali gli alunni saranno invitati a rispondere ai quesiti trovando informazioni nel web.

L'innovatività del laboratorio rispetto alla classe faciliterà il coinvolgimento, quindi la motivazione e l'inclusione di tutti i bambini, in particolare quelli con BES, i quali, "giocando" con la matematica e "toccando con mano" i concetti, avranno la possibilità di non sentirsi esclusi. I dispositivi multimediali si rivelano, infatti, preziosi alleati per la didattica inclusiva: contenuti didattici interattivi, risorse web, libri digitali sono consultabili in qualunque momento e permettono agli allievi con bisogni speciali di individuare e sviluppare al meglio potenzialità e capacità.

La didattica laboratoriale valorizzerà la creatività, lo sviluppo di competenze trasversali e la didattica attiva, anche attraverso il coding. Si utilizzerà l'Atelier creativo e i suoi spazi con strumenti ad alta specializzazione: stampante 3D, plotter da taglio, scanner e stampante laser a colori. Lo spazio destinato al coding (utilizzo di "Cubetto" e Lego WeDo 2.0) avrà come obiettivo trasversale lo sviluppo del pensiero computazionale, attraverso un approccio ludico e creativo.

Gli interventi formativi proposti tengono in considerazione i risultati delle prove Invalsi, le criticità del RAV e l'analisi dei bisogni formativi dei destinatari. Si sono evidenziate criticità che meritano di essere superate e che saranno oggetto del presente modulo, attraverso tre percorsi didattici:

- 1- ricerca/risoluzione dei problemi in contesti quotidiani attraverso un apprendimento che parta da situazioni problematiche (problem posing/solving);
- 2- comprensione, utilizzo e rappresentazione dei dati (statistica);
- 3- geometria applicata allo spazio dell'aula-laboratorio.

Lo scopo principale sarà riscoprire i concetti matematici in situazioni problematiche, partendo da esperienze concrete per poi arrivare al sapere teorico, in modo graduale e interdisciplinare, tenendo in considerazione modi e ritmi di apprendimento di ciascun alunno.

Gli obiettivi innovativi del modulo riguardanti principalmente l'apprendimento cooperativo, TIC e coding saranno i seguenti:

- sviluppare il pensiero logico e spaziale;
- valorizzare il ragionamento matematico;
- sviluppare capacità di astrazione e deduzione;
- rappresentare i dati attraverso grafici (anche con Excel) e interpretarli;
- sviluppare il pensiero critico e l'iniziativa;
- promuovere la creatività e il pensiero divergente;
- potenziare il pensiero computazionale;
- assumere decisioni e gestire in modo costruttivo i rapporti interpersonali;
- comunicare e collaborare con il gruppo;
- agire attivamente su dei modelli simbolici;
- definire progetti e strategie;



- valorizzare invenzione e innovazione;
- lavorare con materiali diversi;
- potenziare le competenze digitali;
- saper fare;
- saper gestire l'errore;
- programmare percorsi, liberi o obbligati;
- organizzare i dati di un problema da risolvere con linguaggi di programmazione.

Di seguito si riportano gli obiettivi didattico/formativi, in linea con le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola primaria di matematica:

- sviluppare le capacità logico/deduttive per affrontare situazioni problematiche;
- porsi delle domande su situazioni concrete;
- individuare un testo problematico;
- analizzare un testo problematico, individuando dati e domande;
- sviluppare le capacità di intuire, progettare, ipotizzare, dedurre, controllare e verificare;
- risolvere un problema con rappresentazione grafica, operazioni e risposte;
- raccolgere, classificare, rappresentare e interpretare i dati;
- individuare la moda;
- ordinare, quantificare e misurare fatti e fenomeni della realtà;
- individuare, descrivere e costruire relazioni significative in contesti vari;
- riconoscere analogie e differenze;
- riconoscere, denominare e descrivere alcune fondamentali figure geometriche del piano e dello spazio;
- effettuare misure dirette e indirette;
- disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio;
- utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità;
- sviluppare le capacità critiche, di giudizio e di valutazione delle informazioni;
- sviluppare la consapevolezza metacognitiva.
- acquisire un linguaggio specifico;

Metodologie

I tre percorsi del modulo non saranno presentati separatamente, ma in forma organica e in modo significativo, inserendo nelle stesse attività gli aspetti aritmetici, geometrici, logici e statistici. Inoltre, i contenuti delle attività matematiche saranno collegati alle altre discipline.

Saranno utilizzate le seguenti metodologie:

Il metodo dell'apprendimento matematico è principalmente il **PROBLEM SOLVING** dove i concetti matematici non vanno insegnati dal docente, ma riscoperti e ricostruiti dai singoli alunni, iniziando da situazioni problematiche. Si parte da problemi la cui risoluzione porta alla scoperta di un concetto o allo sviluppo di una teoria. Questa metodologia sarà applicata nel corso dell'intervento formativo, portando i bambini a scoprire i problemi in situazioni reali appartenenti alla loro esperienza, facendo leva sulla loro attitudine a porre domande e cercare risposte. I bambini saranno stimolati, sostenuti e orientati a trovare da soli le strategie per la risoluzione dei problemi attraverso l'analisi del problema, la formulazione di ipotesi risolutive, la loro attuazione e la verifica dei risultati. Inoltre, la risoluzione di problemi costituirà il perno sia per la scoperta di nuovi concetti matematici, sia per l'utilizzo di quelli già acquisiti e il loro consolidamento.

Si partirà dall'operatività concreta, poi, da questa, si passerà ai processi di astrazione e alla capacità di

simbolizzazione dell'esperienza mediante l'uso di vari linguaggi. Si procederà in modo organico e graduale al fine di consentire ai bambini di raggiungere la padronanza dei concetti matematici, tenendo conto dei loro livelli di maturazione, dei ritmi e degli stili di apprendimento.

DIDATTICA LABORATORIALE E METACOGNITIVA: gli allievi avranno un ruolo attivo perché potranno organizzare e monitorare le attività attraverso il lavoro di gruppo che ricerca, discute, decide tra più opzioni e gestisce conflitti. Gli esperti e i tutor, proponendo compiti concreti in cui possano realizzarsi situazioni di apprendimento significativo,



dovranno insegnare ad apprendere. Verranno valorizzate le esperienze e le conoscenze pregresse degli alunni, saranno favorite l'esplorazione e la scoperta, sarà incoraggiato l'apprendimento collaborativo e promossa la consapevolezza del proprio modo di apprendere.

LEARNING BY DOING: i soggetti coinvolti apprenderanno attraverso il fare e l'agire con azioni concrete, l'apprendimento sarà basato sulle attività più che sui contenuti. Saranno privilegiati i compiti di realtà per arrivare ad un apprendimento significativo.

BRAIN STORMING: in particolare le idee che emergeranno dal gruppo di lavoro, che saranno analizzate e valutate come possibili soluzioni anche attraverso mappe concettuali, consentiranno il miglioramento della creatività e favoriranno, inoltre, l'abitudine a lavorare in gruppo.

APPRENDIMENTO COOPERATIVO E TRA PARI: attraverso l'attività di gruppo, che consentirà la comunicazione fra coetanei e la suddivisione dei compiti, gli alunni diventano protagonisti del loro processo formativo.

E-LEARNING: si utilizzerà la piattaforma e-learning Moodle, dove saranno inseriti contenuti didattici multimediali (giochi didattici finalizzati, lettura di semplici ipertesti, ricerche nel web per approfondimenti e svolgimento di compiti di realtà).

WEBQUEST: gli alunni realizzeranno ricerche guidate sul web per scoprire maggiori informazioni su un argomento e per svolgere i compiti loro assegnati. Il prodotto finale sarà una presentazione orale o scritta, un poster e un lapbook.

Il **CODING** consentirà, attraverso "Cubetto" e Lego WeDo 2.0, di sperimentare un metodo di ragionamento e sperimentazione, promuovendo le attitudini creative degli studenti, la loro capacità di comunicazione, la cooperazione e il lavoro di gruppo. Gli alunni saranno indirizzati ad un metodo di studio basato sui concetti di problem solving e sul learning by doing.

Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto saranno i seguenti:

-PC e LIM: consentono di utilizzare la multimedialità per la comprensione dei contenuti e migliorare il percorso di apprendimento. Si prevede l'impiego di software specifico, come ad esempio Geogebra ed Excel, per matematica, Word per italiano e Scratch per le attività di coding.

-IL LABORATORIO "ATELIER CREATIVO", DEDICATO ALLA ROBOTICA EDUCATIVA (il nostro Istituto ha ottenuto i fondi PON/FSE per la realizzazione): l'attività di laboratorio consentirà la continuità tra l'attività teorica e la sperimentazione pratica. Il progetto sarà anche finalizzato all'apprendimento di strumenti innovativi legati al coding, alla robotica e al software didattico mirato.

-IL LAPBOOK: ne sarà realizzato uno per gruppo, scegliendo tra i diversi argomenti proposti dall'insegnante o dagli stessi alunni in base ai loro interessi.

-I COMPITI DI REALTÀ: le tematiche non saranno proposte direttamente dai docenti, ma selezionate sulla base degli interessi che emergeranno nel corso delle attività; l'insegnante avrà il ruolo di supporto e controllo decrescente.

Risultati attesi

I risultati attestati sui destinatari riguarderanno principalmente l'incremento della motivazione ad apprendere e un miglioramento prestazionale non solo in ambito matematico e linguistico (argomenti dei moduli) ma anche in altre discipline (es. metodo di studio, ricerca delle informazioni, lavoro in gruppo...).

La comunità scolastica incrementerà la propria azione formativa non solo sostenendo gli alunni con difficoltà di apprendimento ma anche dell'intero Istituto, poiché questo modulo potrà essere riutilizzato in classe da altri docenti. Le attività proposte nel corso di questo modulo saranno documentate minuziosamente e messe a disposizione dell'Istituto e di altri Enti attraverso la pubblicazione sul web.

Gli esperti e tutor terranno un diario di bordo per registrare il percorso intrapreso documentando il processo e il materiale prodotto dagli alunni: disegni, mappe, grafici, lapbook... e per rilevare le mete cognitive raggiunte.

L'innalzamento dei livelli di competenza consentirà agli alunni coinvolti di affrontare meglio i percorsi curriculari che svolgeranno durante l'anno scolastico in classe; le competenze acquisite andranno a beneficio dell'intera classe.

Le competenze attese andranno ad integrare quelle prettamente curriculari, sia disciplinari



che interdisciplinari. Gli alunni coinvolti svilupperanno un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. I risultati influenzeranno le competenze didattiche e professionali relative alla didattica sperimentale dei docenti di scuola primaria attraverso processi di discussione, ricerca e innovazione ed arricchiranno il curricolo d'Istituto.

Inoltre, ci si aspetta che alla fine del percorso gli alunni abbiano "imparato ad imparare", raggiungendo alcuni traguardi di competenza previsti dalle Indicazioni Nazionali come:

- “Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria;
- costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri;
- risolvere semplici problemi;
- legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle;
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo;
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo;
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...)”.

Modalità di verifica e valutazione

Nelle modalità di verifica delle competenze raggiunte si terrà conto delle “Linee guida per la certificazione delle competenze”. Questo modulo è incentrato principalmente sulla realizzazione di compiti di realtà, pertanto le modalità di verifica non valuteranno solo gli apprendimenti ma le prestazioni date dall'alunno: prodotto finale della sua prestazione e il processo utilizzato per ottenere quel risultato.

La valutazione del compito di realtà dovrà tenere conto sia dell'elaborato presentato in aula dal singolo o dal gruppo, sia del processo che ogni alunno/gruppo ha seguito per svolgerlo. In generale se sa rielaborare in forma personale orale/scritta ciò che ha appreso (competenze metacognitive) e sa trasferire consapevolmente in contesti diversi.

Attraverso delle griglie di osservazione, verranno annotati il grado di autonomia, l'attitudine a lavorare in gruppo, la partecipazione, la capacità di documentarsi, l'intraprendenza...

Verranno valutate anche le abilità sociali, per esempio parlare a bassa voce, dare e chiedere aiuto, rispettare il proprio turno e condividere le opinioni del gruppo.

Saranno predisposte delle rubriche valutative per misurare la prestazione secondo una scala che va da un livello insufficiente a quello di eccellenza e secondo dei criteri che saranno stabiliti collegialmente.

Gli alunni compileranno una griglia di autovalutazione e ai genitori sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento che evidenzia se il progetto è stato innovativo e motivante per il figlio e se gli ha consentito di approfondire interessi e attitudini.

Nella valutazione complessiva del progetto si terrà conto sia dei risultati raggiunti da ogni singolo alunno che gli impatti sulla comunità scolastica e sul territorio.

Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	COEE853016
Numero destinatari	24 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	60



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO "IV
NOVEMB (COIC853004)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Compiti di realtà e problem solving (primaria)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Rafforzamento delle competenze di base in ambito linguistico e matematico	€ 43.056,00
TOTALE PROGETTO	€ 43.056,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 40702)
Importo totale richiesto	€ 43.056,00
Num. Delibera collegio docenti	9
Data Delibera collegio docenti	17/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	105
Data Delibera consiglio d'istituto	26/04/2017
Data e ora inoltro	27/04/2017 16:01:25
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Realizziamo un e-book (secondaria)</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>ARRICCHIAMO IL LESSICO E DIVENTIAMO SCRITTORI: scriviamo libri e realizziamo lapbook</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>'Faccio' matematica (scuola secondaria di primo grado)</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Compiti di realtà e problem solving (primaria)</u>	€ 10.764,00	
	Totale Progetto "Rafforzamento delle competenze di base in ambito linguistico e matematico"	€ 43.056,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 43.056,00	