

Candidatura N. 33921

1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	GUGLIELMO MARCONI
Codice meccanografico	ANTF03000L
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
Indirizzo	VIA R. SANZIO 8
Provincia	AN
Comune	Jesi
CAP	60035
Telefono	0731204550
E-mail	ANTF03000L@istruzione.it
Sito web	www.itismarconi-jesi.gov.it
Numero alunni	689
Plessi	ANTF03000L - GUGLIELMO MARCONI

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	Aumento promozioni al successivo anno scolastico Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 33921 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	MAT-ITA: un percorso trasversale nel linguaggio della matematica e dell'italiano	€ 6.482,00
Matematica	MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 1	€ 7.082,00
Matematica	MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 2	€ 7.082,00
Scienze	L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze	€ 6.482,00
Lingua straniera	Enjoy Comix	€ 6.482,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 33.610,00

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: NoOut: nessuno si salva da solo

Descrizione progetto	Ispirandosi all'articolo 28 della Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza del 1989, il progetto promuove la motivazione allo studio (laboratori motivazionali) e la possibilità di colmare i gap formativi (laboratori di sostegno allo studio) attraverso metodologie innovative che affiancano attività di educazione informale alla co-creazione del proprio apprendimento, da svolgersi sia in orario scolastico che extrascolastico, non solo all'interno dell'istituto ma anche in altri contesti formativi. L'intervento prevede un approccio integrato, che coinvolge tutti gli attori interessati al fenomeno: gli studenti, i docenti e le famiglie. Elemento caratterizzante è il protagonismo dei ragazzi. Uno studente che ha la possibilità di esprimere la propria opinione sui temi relativi alla quotidianità scolastica e di poter verificare in prima persona un cambiamento concreto in una scuola a misura di studente, sarà un individuo che svilupperà un naturale senso di appartenenza e di fiducia nei confronti del contesto dal quale troppo è spesso si è sentito escluso. Si tenderà a un clima che accetti l'errore e a sviluppare l'empatia per gestire la scarsa autostima di soggetti spesso feriti dalla quotidianità scolastica. Si produrranno video e digital storytelling che renderanno i/le ragazzi/e protagonisti, laddove troppo spesso hanno vissuto da comprimari dell'esperienza scolastica. L'utilizzo della Class@3.0 permetterà di attuare la scomposizione in TEAL. Il percorso sarà presentato ai genitori dei ragazzi selezionati, vedendo nelle famiglie sia un punto di forza (se coinvolta e consapevole delle difficoltà dei propri figli) che come elemento di criticità da sostenere perché spesso vittima anch'essa di disagio socio-economico. Via via, il dialogo dovrà divenire sistemico, mostrando i lavori prodotti dai ragazzi e dare così senso pedagogico all'iniziativa vissuta come supporto al quale l'istituzione non si sottrae. In tal senso, ci si avvarrà del supporto di associazioni che proporranno Laboratori di educazione alla Relazione e all'Affettività che coinvolgeranno docenti, studenti e genitori.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La situazione dell'Istituto espressa nel Rapporto RAV evidenzia che la popolazione scolastica presenta un livello medio basso di indice ESCS relativo alle caratteristiche socio-economiche e culturali delle famiglie; la percentuale di studenti stranieri è pari a 8-10% ed è in linea con la media regionale. Gli studenti diversamente abili sono 1,5%, mentre gli alunni BES sono il 4%. I risultati vedono punti di debolezza soprattutto al primo biennio nella percentuale di promozioni, più bassa della media e maggiori trasferimenti verso altri Istituti. Si rileva una percentuale di non promozioni superiore alla media soprattutto nelle prime classi. Gli abbandoni sono superiori alla media nel primo biennio così come i trasferimenti in uscita nel primo e nel terzo anno di corso. Tali criticità possono essere in parte dovuti alla percentuale di studenti iscritti al primo anno di corso che hanno conseguito la votazione minima nella licenza media inferiore: il valore di questo indicatore è quasi doppio rispetto a quello delle Marche. Inoltre risulta piuttosto elevata la percentuale di alunni stranieri con difficoltà nel padroneggiare la lingua italiana.

Obiettivi del progetto

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

Creare momenti di condivisione tra gli esperti e i coordinatori delle classi frequentate dagli/le studenti/esse per definire:

- i prerequisiti
- il monitoraggio del percorso
- i compiti di prestazione/prodotti
- griglia valutativa per i risultati finali

Si ipotizza:

- Far recuperare allo studente conoscenze e abilità? basilari per la costruzione delle competenze fondamentali.
- Sostenere il percorso dello studente in momenti di particolare difficoltà? anche con forme di tutoraggio tra pari.
- Accrescere nello studente la fiducia nelle proprie capacità? ponendolo in situazioni concrete di apprendimento.
- Definire strategie condivise messe in atto dai docenti per motivare gli studenti e per promuovere i loro apprendimenti.
- Cooperare alla gestione della classe, alle modalità? di comunicazione e relazione con i singoli alunni.
- Personalizzare gli obiettivi, i compiti, le attività?.
- Proporre esperienze didattiche altamente laboratoriali.

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

I destinatari naturali del progetto sono alunni che, sulla base dei dati delle rilevazioni integrative condotte dall'INVALSI in terza media, hanno mostrato un livello di disagio negli apprendimenti, e uno status socio-economico delle famiglie di origine medio-basso o basso. Qualora non possano essere reperiti i dati INVALSI, ci si baserà sui risultati delle prove di ingresso. Inoltre, entro il secondo mese dell'anno scolastico, ogni consiglio di classe delle classi prime, sulla scorta delle sopracitate indicazioni e delle osservazioni dirette effettuate, stilerà un elenco dei ragazzi bisognosi di un supporto in termini di abilità di base e propedeutiche ad affrontare il nuovo ordine di scuola. Al termine del periodo dell'intervento, in una nuova riunione, il team docenti valuterà:

il percorso seguito, i risultati dei monitoraggi effettuati, i risultati delle prove effettuate sul gruppo, i risultati delle prove effettuate sui singoli.

Al termine dell'analisi, si provvederà ad aggiornare il profilo di ogni studente coinvolto nel progetto per un nuovo quadro delle sue caratteristiche.

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.

L'ITIS Guglielmo Marconi di Jesi è stato individuato dall'USR Marche come Scuola Polo per la Formazione dell'Ambito Territoriale AN0002 (Jesi, Fabriano e zone limitrofe) ed è Snodo Formativo Territoriale per la formazione del personale della scuola, (Sotto Azione 10.8.4.A1).

Quindi l'apertura pomeridiana è garantita per l'erogazione dei corsi e per le attività già programmate incluse nel PTOF per cui non si prevedono ulteriori aggravii di costi per l'utilizzo dei locali (personale e logistica).

Gran parte delle ore di formazione presenti nei vari moduli verrà svolta utilizzando i laboratori e le Class@3.0 e 2.0 dell'istituto, già ben fornito e che non necessita di ulteriori attrezzature (sw ed hw) o personale specialistico oltre il formatore ed il tutor già presenti in ogni modulo didattico.

Per alcune attività specifiche, in caso di necessità, la scuola garantisce personale aggiuntivo senza altre spese per questo progetto.

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.*

Accordi di rete di scopo:

Rrealizzazione di attività e progetti di comune interesse per l'ampliamento del piano dell'offerta formativa jesina. Istituti scolastici secondari di secondo grado partecipanti: ITET "P Cuppari", IIS "G Galilei", ITIS "G Marconi", IISP "E Pieralisi", Liceo Artistico "E Mannucci", Liceo Scientifico e Linguistico "L da Vinci", Liceo Classico "V Emanuele II".

Istituti scolastici di Jesi per la realizzazioni di attività e progetti di comune interesse : ITET "P Cuppari", IIS "G Galilei", ITIS "G Marconi", IISP "E Pieralisi", Liceo Artistico "E Mannucci", Liceo Scientifico e Linguistico "L da Vinci", Liceo Classico "V Emanuele II". Istituti Comprensivi 'L. Lotto', 'Federico II', 'S. Francesco' e 'C. Urbani'.

L'accademia Comics collaborerà nello svolgimento delle attività del modulo sul potenziamento della lingua inglese insieme con l'esperto docente di lingua.

Il Comune di Jesi supporta l'iniziativa e collabora nella disseminazione dell'informazione e valorizzazione dei risultati del progetto.

LiberaMente, Associazione di Volontariato che si occupa di disagio giovanile prevalentemente in ambito scolastico (risorse educative capaci di agire come comunità educante sul territorio)

L'Albero di Pina, Associazione di Volontariato la cui mission associativa è l'educazione e la proposta di esperienze a bambini, ragazzi ma anche ad adulti.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola GUGLIELMO MARCONI
(ANTF03000L)

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.

Un luogo comune vede pensiero scientifico e umanistico come i due estremi di un'opposizione: mondi distanti rappresentati da persone con competenze assai differenti. Eppure, gli studiosi hanno dimostrato che tra questi esistono punti di contatto e l'uno si nutre dell'altro. Una visione dell'insegnamento vetusta vede i compiti dei docenti di italiano e matematica ben distinti tra loro: ai primi spetta l'educazione linguistica, ai secondi logica. Ma linguaggio e pensiero vanno di pari passo. Dunque anche linguaggio e logica.. Allora non si possono perseguire obiettivi comuni? Proprio per questo, i moduli mireranno alla **collaborazione**, utilizzando il metodo della ricerca in modalità di brainstorming, alla **co-costruzione** dell' apprendimento. Ogni ragazzo/a verrà **messo in situazione**, al di là di ogni sapere "dall'alto". Se ciò vale in tutti i profili, trova maggior giustificazione per allievi/e a rischio che necessitano interventi di ri-motivazione. Tecniche formative quali il gruppo cooperativo, strategie rivolte alle abilità sociali formeranno il substrato che leggerà moduli e operare dei docenti.

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.

SCHOOLIKE@HOME: Realizzazione di un ambiente di apprendimento TEAL. Progetto 10.8.1.A3 autorizzato con codice identificativo FESRPON-MA-2015-75

LA STORIA DAL VIVO: Sviluppare la consapevolezza storica attraverso l'esperienza diretta; sensibilizzare al rispetto del patrimonio artistico e culturale del territorio

LEGGERE PER IMPARARE: una lettura di storia. Promuovere la scoperta del libro come portatore di messaggi significativi per riflettere sul sé e sul sé che si relaziona con l'altro.

PROGRAMMARE GIOCANDO: Attraverso la buona pratica dell'educazione tra pari si creano le condizioni per imparare giocando

EDUCAZIONE all'affettività, prevenzione e contrasto dei fenomeni di intolleranza quali bullismo, omofobia e violenza di genere

LA SCUOLA SCOMPOSTA: Come risolvo i problemi? L'attività si propone di modificare il modo di concepire l'ambiente scuola, l'organizzazione dei suoi spazi e dei tempi d'apprendimento degli alunni. Saranno i ragazzi a scegliere i percorsi di ricerca e soluzione di problemi in diversi ambiti: dalla matematica all'informatica, dalla storia alla religione, dalla lingua inglese a quella italiana.

L'UMANESIMO che verrà-attività laboratoriali alla riscoperta del dialetto

MAT-ITA: un percorso trasversale nel linguaggio della matematica e dell'italiano

ACCOGLIENZA e Lotta alla dispersione scolastica

INSEGNAMENTO della lingua straniera tramite il lettore di madrelingua per potenziare le competenze di listening, speaking, reading e writing

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.

Come agire per prevenire ed arginare il disagio scolastico e forme di marginalità sociale o di devianza giovanile?

Le strategie motivazionali: potenziare il senso di self-efficacy e control interno nei soggetti coinvolti; “personalizzare il curriculum” cercando di stimolare nei ragazzi con difficoltà l'indicazione di argomenti che rispondano al loro interesse; applicare delle metodologie valutative che, accanto alla rilevazione dell'errore, valorizzino anche gli elementi positivi. Le strategie comunicative: utilizzare tecniche che rafforzino la consapevolezza dei soggetti ai propri problemi, nonché alla possibilità di una risoluzione autonoma; scegliere le modalità della comunicazione non autoritaria e dell'ascolto attivo come strategie con gli studenti.

Percorsi di peer education e iniziative di tutoring e mentoring.

SPORTELLLO DI CONSULENZA E SUPPORTO Le attività che saranno svolte presso la scuola: mediazione dei conflitti, con alunni da soli, accompagnati dai genitori o con singoli genitori. Consulenza psico-pedagogica, con alunni da soli, accompagnati dai genitori o con singoli genitori. Counseling e comunicazione, con alunni da soli, accompagnati dai genitori o con singoli genitori. Le metodologie riguarderanno le principali problematiche: criticità relazionali tra genitori e figli - tra alunni - insofferenza allo studio - problematiche di inserimento nel caso di alunni stranieri - difficoltà di riconoscimento e di gestione dell'aspetto emotivo.

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.

SCHEDA DI MONITORAGGIO ALUNNI

DIFFICOLTÀ' INCONTRATE: Orario, Organizzazione, Tempi, Metodi

CONSIGLI

COMPETENZE ACQUISITE (cosa sai fare e cosa hai imparato)

DURANTE L'ATTIVITÀ' C'È STATO UN CALO DI INTERESSE? PERCHÉ':

IL CORSO HA AVUTO UNA RICADUTA SULLE LEZIONI NORMALI?

MODALITÀ' DI VALUTAZIONE SULLA COMUNITÀ' SCOLASTICA

TITOLO PROGETTO:

DOCENTE REFERENTE:

DOCENTI coinvolti e competenze specifiche: Classi, alunni frequentanti, Bes e Disabilità

Sintesi dell'attività svolta (modalità, tempi, eventuali modifiche rispetto al progetto preliminare) Gli obiettivi sono stati raggiunti in modo approfondito, in modo sufficiente, in modo parziale

Gradimento/Interesse da parte degli allievi Alto/Medio/Basso/Indifferente Comportamento del gruppo Partecipa/Corretto/ Indisciplinato L'indice di gradimento degli alunni come è stato verificato? Osservazione diretta/Questionari

Interventi didattici utilizzati dai formatori, funzionali al raggiungimento degli obiettivi:

Risorse materiali utilizzate

Valutazione finale

Punti di forza

Criticità Documentazione prodotta: Mostra/Materiale multimediale/Materiale grafico/Altro specificare

I QUESTIONARI SARANNO RIVOLTI ANCHE ALLE FAMIGLIE E PREVISTO INCONTRO FINALE TRA I SOGGETTI COINVOLTI PER UN CONFRONTO SUI RISULTATI

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 a cui parteciperanno gli studenti, una volta concluso e **modellizzato**, sarà presentato alla Rete. Sarà quindi proposto anche agli istituti comprensivi del territorio per creare percorsi condivisi da effettuare con gli alunni della scuola primaria e della secondaria di primo grado con difficoltà di apprendimento, motivazionali e comportamentali. Saranno gli stessi studenti che hanno affrontato ostacoli simili a gestire le attività rivolte ai loro compagni. Ciò a cui si mira è l'estensione dei laboratori già realizzati, cioè effettuare una sorta di "opera di prevenzione" al disagio e alla scarsa autostima al loro comparire, evitando la cronicizzazione di comportamenti a rischio poi difficilmente sanabili. Attraverso la pratica dell'educazione tra pari, gli studenti già "formati" si renderanno tutors dei più piccoli, riproponendo l'itinerario vissuto.

Tale strategia agirà su più fronti: da una parte, permetterà uno scambio facilitatore di atteggiamenti e pratiche che si inseriranno in una sorta di "innesto precoce" rispetto alle problematiche dei primi gradi della scolarizzazione e un insegnamento gestito dagli adolescenti innesterà un processo imitativo. Dall'altra, servirà agli stessi ragazzi proponenti, sia come rinforzo sia come momento di riflessione in azione su ciò che hanno sperimentato.

Saranno quindi loro, con l'aiuto dei docenti, a realizzare presentazioni, attività e documentazione per la replicabilità del modello.

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.

Prima della stesura definitiva del progetto, verranno incontrati in momenti diversi sia gli studenti coinvolti che le loro famiglie, al fine di accertarsi riguardo: esigenze, aspettative, eventuali motivi di perplessità e/o di resistenza. Con gli stessi ragazzi si creerà un brainstorming attraverso il quale definire meglio una proposta che tenga conto di spunti e suggerimenti.

SPORTELLLO DI CONSULENZA E SUPPORTO Le attività che saranno svolte presso la scuola: Mediazione dei conflitti, con alunni da soli, accompagnati dai genitori o con singoli genitori. Consulenza psico-pedagogica, con alunni da soli, accompagnati dai genitori o con singoli genitori. Counseling e comunicazione, con alunni da soli, accompagnati dai genitori o con singoli genitori.

Le metodologie riguarderanno le principali problematiche: criticità relazionali tra genitori e figli - tra alunni - insofferenza allo studio - problematiche di inserimento nel caso di alunni stranieri - difficoltà di riconoscimento e di gestione dell'aspetto emotivo.

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
A SCUOLA DI PARI OPPORTUNITÀ, CONTRO TUTTE LE FORME DI DISCRIMINAZIONE	104	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITÀ , PREVENZIONE E CONTRASTO DEI FENOMENI DI INTOLLERANZA QUALI BULLISMO, OMOFOBIA E VIOLENZA DI GENERE	106	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
Educazione all'affettività, prevenzione e contrasto dei fenomeni di intolleranza quali bullismo, omofobia e violenza di genere	106	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
LA STORIA DAL VIVO	108	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
LEGGERE PER IMPARARE: UNA LETTURA DI STORIA	115	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
Lingua inglese con formazione Callan	96	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
Programmare Giocando	100	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf
SCHOOLIKE@HOME: Realizzazione di un ambiente di apprendimento TEAL. Progetto 10.8.1.A3 autorizzato con codice identificativo FESRPON-MA-2015-75	pag 89	http://www.itismarconi-jesi.gov.it/images/stories/documentazione/2016-2017/PTOF/itis-marconi.jesi_PTOF_Piano_Triennale_Offerta_Formativa_2016-2018.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Il Comune di Jesi supporta l'iniziativa e collabora nella disseminazione dell'informazione e valorizzazione dei risultati del progetto.	1	COMUNE DI JESI	Dichiarazione di intenti	24413	26/04/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Accordo di rete di scopo. Realizzazione di attività e progetti di comune interesse per l'ampliamento del piano dell'Offerta Formativa Jesina'	ANIS001005 'E.PIERALISI' ANIS02100A GALILEO GALILEI ANTF03000L GUGLIELMO MARCONI ANSD01000Q LICEO ARTISTICO 'EDGARDO MANNUCCI' ANPS040005 LS LEONARDO DA VINCI ANTD05000G P. CUPPARI ANPC060007 VITTORIO EMANUELE II	2102/4.1. 9	31/03/20 17	Sì
Accordo di rete - Istituti Scolastici di Jesi per la realizzazione di attività e progetti di comune interesse	ANIS001005 'E.PIERALISI' ANIS02100A GALILEO GALILEI ANTF03000L GUGLIELMO MARCONI ANIC830001 I.C. 'FEDERICO II' JESI ANIC82900R JESI 'CARLO URBANI' ANIC83900B JESI 'LORENZO LOTTO' ANIC84000G JESI 'SAN FRANCESCO' ANSD01000Q LICEO ARTISTICO 'EDGARDO MANNUCCI' ANPS040005 LS LEONARDO DA VINCI ANTD05000G P. CUPPARI ANPC060007 VITTORIO EMANUELE II	2542/4.1. q	12/04/20 17	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
MAT-ITA: un percorso trasversale nel linguaggio della matematica e dell'italiano	€ 6.482,00
MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 1	€ 7.082,00
MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 2	€ 7.082,00
L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze	€ 6.482,00
Enjoy Comix	€ 6.482,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 33.610,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: MAT-ITA: un percorso trasversale nel linguaggio della matematica e dell'italiano

Dettagli modulo

Titolo modulo	MAT-ITA: un percorso trasversale nel linguaggio della matematica e dell'italiano
Descrizione modulo	La lettura, da parte dei docenti di italiano e di matematica, delle prove INVALSI o OCSE-PISA permette di assegnare agli obiettivi cognitivi trasversali, sottesi alle competenze testate nelle prove, lo stesso valore degli obiettivi generali e disciplinari. La riflessione sulla trasversalità degli obiettivi cognitivi consente ai docenti di comprendere la logica, non più sequenziale ma ramificata, degli apprendimenti degli allievi in modo da fornire agli stessi gli strumenti culturali e di metodo per porsi con "atteggiamento razionale, creativo, progettuale e critico di fronte alle situazioni, ai fenomeni, ai problemi..." al fine di sviluppare alcune delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Va quindi didatticamente previsto un percorso graduale nel quale occorre rendere partecipe lo studente e gli permetta di capire la forza, la ricchezza e l'efficacia logica del linguaggio. In generale, il linguaggio, va costruito personalmente. Riguardo alle interazioni con la lingua comune, è ormai noto che molto spesso le difficoltà che uno studente incontra nell'affrontare una richiesta matematica sono di tipo lessicale, legate alla comprensione del testo o alla mancata comprensione di uno o più termini della lingua italiana. OBIETTIVI Il termine "aspetti" è ripreso dal framework di PISA (OECD, 2009), che li definisce come «le strategie mentali, gli approcci o le intenzioni» con cui i lettori affrontano un testo. Aspetto 1: Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole. Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo. Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore. Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase). Aspetto 5a: Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse CONTENUTI ATTIVITA' - Lessico scientifico prefissi (mono, bi, poli, omo, equi, iso, dis....) - Dalla definizione matematica di un termine a quello di uso comune: verbi (calcolare, verificare che/se, costruire, dedurre, determinare, dimostrare, scomporre, spiegare/giustificare, tracciare); aggettivi (uguali, simili, congruenti); congiunzioni (e, o inclusiva/esclusiva, se, se/solo/se, una e una sola retta) - Analisi di un testo che presenta questioni logico-matematiche e narratologiche 1° INCONTRO - 3 ORE (Lessico scientifico, prefissi): - "Smontiamo le parole" - Brainstorming (su un Padlet) con parole composte: dapprima parole qualunque poi parole di ambito scientifico; - Isolare i prefissi (lista). 2° INCONTRO - 3 ORE - Dalla definizione matematica di un termine a quello di uso comune - Divisione in gruppi di 4 persone (2+2 di ogni classe). Ogni gruppo approfondisce il significato e l'origine di alcuni prefissi 3° INCONTRO - 3 ORE - Per ciascun prefisso analizzato nell'incontro precedente, gli studenti inseriscono in una tabella a due colonne parole con tale prefisso sia in Italiano (1° colonna) che nel

	linguaggio matematico-scientifico (2° colonna). 4°- 5° INCONTRO -6 ORE - Dalla definizione matematica di un termine a quello di uso comune: FALSI AMICI - Divisione in gruppi di 4 persone (2+2 di ogni classe). Ogni gruppo scrive una sorta di dizionario in cui il primo/primi significati sono quelli generali in Italiano, poi c'è il significato matematico preceduto da "(mat.)" con esempi. Es. costruire, determinare, differire, porre, lato, e, cifra, somma, prodotto, rapporto,... - Questo dizionario dovrebbe essere scritto in forma di ebook (es. con Book Creator) 6° INCONTRO - 3 ORE - Analisi di un testo che presenta questioni logico-matematiche e narrative - Analisi guidata di alcuni testi di esercizi Invalsi. - Ricerca del verbo, del soggetto, della richiesta, ecc. 7° INCONTRO - 3 ORE - Analisi di un testo che presenta questioni logico-matematiche - Divisione in gruppi di 4 persone (2+2 di ogni classe) - Analisi a gruppi di alcuni testi di esercizi Invalsi e risoluzione di problemi. 8° INCONTRO - 3 ORE - Analisi di un testo che presenta questioni narratologiche - Divisione in gruppi di 4 persone (2+2 di ogni classe) - Analisi a gruppi di alcuni testi di esercizi Invalsi e risoluzione di problemi. 9°- 10° INCONTRO - 6 ORE - Costruzione e rifinitura dell'ebook.
Data inizio prevista	01/11/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MAT-ITA: un percorso trasversale nel linguaggio della matematica e dell'italiano

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 1
Descrizione modulo	Il corso si svolgerà nell'aula 3.0 "TEAL" (Technology Enabled Active Learning) recentemente inaugurata presso il nostro istituto. Il metodo TEAL – ideato dal Massachusetts Institute of Technology (MIT) di Boston – introduce tecniche di apprendimento attivo potenziato con le tecnologie, in uno spazio progettato per lavorare in modo cooperativo. Questa aula è costituita da uno spazio ampio, in cui si integrano molteplici funzionalità, è ricca di risorse (tecnologiche e non solo), colorata, con banchi modulari, ricomponibili in molte configurazioni in base ai bisogni del momento. E' uno spazio policentrico, senza cattedra, nel quale la lezione frontale è solo una piccola parte dell'azione didattica, mentre largo spazio è lasciato ai processi collaborativi, di brainstorming, ricerca, peer-teaching, rielaborazione, presentazione. Insomma, un' "aula laboratorio", basata su una filosofia dell'apprendimento attivo, non più di tipo trasmissivo, in cui il docente e il tutor sono piuttosto il regista e il facilitatore dell'apprendimento, in grado di trasformare il discente da soggetto semplicemente in ascolto a soggetto in azione, dedito a costruire la propria conoscenza. Le strategie didattiche per questi nuovi ambienti richiedono notevoli competenze, profondi ripensamenti della professionalità docente, tempo per la preparazione di nuove risorse, ma godono anche del vantaggio dato dalla collaborazione attiva offerta dai discenti come creatori essi stessi di materiali di apprendimento aperti e riutilizzabili. Largo spazio alle simulazioni, agli esperimenti hands-on, al gioco didattico, perché nell'apprendimento attivo è importante imparare dall'errore, essere liberi di sbagliare senza sentirsi giudicati, aver modo di argomentare il proprio ragionamento, di correggerlo strada facendo, di presentarlo agli altri. I destinatari naturali del modulo sono alunni che, sulla base dei dati delle rilevazioni integrative condotte dall'INVALSI in terza media, hanno mostrato un livello di disagio negli apprendimenti, e uno status socio-economico delle famiglie di origine medio-basso o basso, rilevato dall'INVALSI in terza media. Qualora non possano essere reperiti i dati INVALSI, ci si baserà sui risultati delle prove di ingresso. Il modulo consiste in 10 incontri di 3 ore ciascuno, divisi generalmente in tre parti: problema start-up: proposta di un problema in situazione reale come Activating Activity che desti interesse nei discenti; parte laboratoriale in cui gli alunni sperimentano, si mettono in gioco; inquadramento teorico riassuntivo conclusivo: la matematica che c'è dietro. In dettaglio: 1° incontro: Problema start-up: penalità sportive. Parte laboratoriale: risoluzione di problemi sui resti, debiti, crediti, temperature, incontri in aeroporto, recinzioni con paletti equidistanti. Inquadramento teorico: numeri naturali e interi, MCD e mcm. 2° incontro: Problema start-up: saldi. Parte laboratoriale: risoluzione di problemi su sconti, miscele di carburanti, apporto calorico degli alimenti in un menu. Inquadramento teorico: numeri razionali, percentuali, proporzioni.

	3° incontro: Problema start-up: costo della pizza in funzione del diametro. Parte laboratoriale: velocità del motorino, ore di lavoro per completare un murales, risoluzione di problemi cosiddetti "del trifoglio". Inquadramento teorico: insiemi e funzioni, proporzionalità diretta, quadratica e inversa. 4° incontro: Problema start-up: scelta di una tariffa telefonica. Parte laboratoriale: pressione arteriosa, distanza di sicurezza stradale, affitto di un motorino in un'isola greca, abbonamenti alla palestra. Inquadramento teorico: retta e problemi di scelta. 5° incontro: Problema start-up: "pensa un numero...". Parte laboratoriale: perimetri, aree, volumi di figure non regolari, formule della fisica e della chimica. Inquadramento teorico: monomi e polinomi. 6° incontro: Problema start-up: dilatazione dei solidi. Parte laboratoriale: il quadrato di fili intrecciati, costruiamo il cubo. Inquadramento teorico: prodotti notevoli. 7° incontro: Problema start-up: area di un quadrato a cui manca un quadratino. Parte laboratoriale: problemi presi dalla realtà e geometria piana e solida. Inquadramento teorico: scomposizioni. 8° incontro: Problema start-up: il peso del mattone. Parte laboratoriale: problemi presi dalla realtà di vario tipo: età, tempi di percorrenza, costi, voto necessario per ottenere la sufficienza. Inquadramento teorico: equazioni e disequazioni. 9° incontro: Problema start-up: trova la strada. Parte laboratoriale: la mappa del tesoro, giochiamo a biliardo, restaura l'opera. Inquadramento teorico: coordinate cartesiane, simmetrie. 10° incontro: Problema start-up: organizzazione di un torneo sportivo. Parte laboratoriale: gratta e vinci. Inquadramento teorico: calcolo combinatorio, probabilità.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	24 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 2

**Descrizione
modulo**

Il corso si svolgerà nell'aula 3.0 "TEAL" (Technology Enabled Active Learning) recentemente inaugurata presso il nostro istituto. Il metodo TEAL – ideato dal Massachusetts Institute of Technology (MIT) di Boston – introduce tecniche di apprendimento attivo potenziato con le tecnologie, in uno spazio progettato per lavorare in modo cooperativo. Questa aula è costituita da uno spazio ampio, in cui si integrano molteplici funzionalità, è ricca di risorse (tecnologiche e non solo), colorata, con banchi modulari, ricomponibili in molte configurazioni in base ai bisogni del momento. E' uno spazio policentrico, senza cattedra, nel quale la lezione frontale è solo una piccola parte dell'azione didattica, mentre largo spazio è lasciato ai processi collaborativi, di brain-storming, ricerca, peer-teaching, rielaborazione, presentazione.

Insomma, un'aula laboratorio, basata su una filosofia dell'apprendimento attivo, non più di tipo trasmissivo, in cui il docente e il tutor sono piuttosto il regista e il facilitatore dell'apprendimento, in grado di trasformare il discente da soggetto semplicemente in ascolto a soggetto in azione, dedito a costruire la propria conoscenza.

Le strategie didattiche per questi nuovi ambienti richiedono notevoli competenze, profondi ripensamenti della professionalità docente, tempo per la preparazione di nuove risorse, ma godono anche del vantaggio dato dalla collaborazione attiva offerta dai discenti come creatori essi stessi di materiali di apprendimento aperti e riutilizzabili. Largo spazio alle simulazioni, agli esperimenti hands-on, al gioco didattico, perché nell'apprendimento attivo è importante imparare dall'errore, essere liberi di sbagliare senza sentirsi giudicati, aver modo di argomentare il proprio ragionamento, di correggerlo strada facendo, di presentarlo agli altri.

I destinatari naturali del modulo sono alunni che, sulla base dei dati delle rilevazioni integrative condotte dall'INVALSI in terza media, hanno mostrato un livello di disagio negli apprendimenti, e uno status socio-economico delle famiglie di origine medio-basso o basso, rilevato dall'INVALSI in terza media. Qualora non possano essere reperiti i dati INVALSI, ci si baserà sui risultati delle prove di ingresso.

Il modulo consiste in 10 incontri di 3 ore ciascuno, divisi generalmente in tre parti:
problema start-up: proposta di un problema in situazione reale come Activating Activity che desti interesse nei discenti;
parte laboratoriale in cui gli alunni sperimentano, si mettono in gioco;
inquadramento teorico riassuntivo conclusivo: la matematica che c'è dietro.

In dettaglio:

1° incontro:

Problema start-up: penalità sportive.

Parte laboratoriale: risoluzione di problemi sui resti, debiti, crediti, temperature, incontri in aeroporto, recinzioni con paletti equidistanti.

Inquadramento teorico: numeri naturali e interi, MCD e mcm.

2° incontro:

Problema start-up: saldi.

Parte laboratoriale: risoluzione di problemi su sconti, miscele di carburanti, apporto calorico degli alimenti in un menu.

Inquadramento teorico: numeri razionali, percentuali, proporzioni.

3° incontro:

Problema start-up: costo della pizza in funzione del diametro.

Parte laboratoriale: velocità del motorino, ore di lavoro per completare un murales, risoluzione di problemi cosiddetti "del trifoglio".

Inquadramento teorico: insiemi e funzioni, proporzionalità diretta, quadratica e inversa.

4° incontro:

Problema start-up: scelta di una tariffa telefonica.

Parte laboratoriale: pressione arteriosa, distanza di sicurezza stradale, affitto di un motorino in un'isola greca, abbonamenti alla palestra.

	Inquadramento teorico: retta e problemi di scelta. 5° incontro: Problema start-up: "pensa un numero...". Parte laboratoriale: perimetri, aree, volumi di figure non regolari, formule della fisica e della chimica. Inquadramento teorico: monomi e polinomi. 6° incontro: Problema start-up: dilatazione dei solidi. Parte laboratoriale: il quadrato di fili intrecciati, costruiamo il cubo. Inquadramento teorico: prodotti notevoli. 7° incontro: Problema start-up: area di un quadrato a cui manca un quadratino. Parte laboratoriale: problemi presi dalla realtà e geometria piana e solida. Inquadramento teorico: scomposizioni. 8° incontro: Problema start-up: il peso del mattone. Parte laboratoriale: problemi presi dalla realtà di vario tipo: età, tempi di percorrenza, costi, voto necessario per ottenere la sufficienza. Inquadramento teorico: equazioni e disequazioni. 9° incontro: Problema start-up: trova la strada. Parte laboratoriale: la mappa del tesoro, giochiamo a biliardo, restaura l'opera. Inquadramento teorico: coordinate cartesiane, simmetrie. 10° incontro: Problema start-up: organizzazione di un torneo sportivo. Parte laboratoriale: gratta e vinci. Inquadramento teorico: calcolo combinatorio, probabilità.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	24 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze
Descrizione modulo	Partendo da un esperimento in laboratorio, gli studenti dovranno utilizzare tutte le loro competenze acquisite nella matematica e nelle scienze integrate per elaborare dati e formalizzare leggi. Nel corso del modulo verranno prese in esame tre leggi fisiche che hanno applicazione anche nelle scienze. I ragazzi verranno posti di fronte a situazioni concrete, guidati nella scoperta e formalizzazione di tali leggi e, con il supporto della matematica, dovranno lavorare correttamente con i dati a loro disposizione e con le formule che ricaveranno dall'esperienza effettuata. L'elaborazione dei dati avverrà tramite fogli di calcolo e applicazioni innovative che facilitano e stimolano il lavoro dei ragazzi. L'attività laboratoriale intende sollecitare la curiosità permettendo allo studente di imparare attraverso la scoperta, acquisendo capacità pratiche e competenze da applicare in generale nella risoluzione dei problemi. I ragazzi inoltre partecipando ad attività pratiche e laboratoriali imparano a lavorare in gruppo, a confrontarsi con il docente e con gli altri compagni e ad organizzare il proprio studio; passi fondamentali per il loro successo formativo. Un modo diverso per far incontrare la matematica con le scienze: non più regole e forme astratte ma uno strumento per leggere la realtà. Destinatari I destinatari del progetto sono 25 alunni del primo anno della scuola secondaria di II grado (I.T.I.S. Marconi) che evidenziano particolari difficoltà di attenzione, si annoiano davanti ad una tradizionale modalità di insegnamento, mostrano atteggiamenti di rifiuto o di passiva rassegnazione, non interagiscono con i propri compagni e che sulla base dei risultati del primo trimestre, mostrano un livello di disagio negli apprendimenti delle discipline scientifiche (matematica, fisica e scienze). Lo stesso è anche rivolto a soggetti con disabilità e/o con bisogni educativi speciali. Monitoraggio: Poco prima dell'inizio del corso verrà somministrato un test di ingresso sulle competenze di base matematiche e scientifiche. Un test dello stesso livello verrà proposto alla fine del modulo per verificare i miglioramenti auspicati. Metodologie, spazi Il corso si svolgerà nell'aula 3.0 "TEAL" (Technology Enabled Active Learning) recentemente inaugurata presso il nostro istituto. Questa aula è costituita da uno spazio ampio, in cui si integrano molteplici funzionalità, è ricca di risorse (tecnologiche e non solo), colorata, con banchi modulari, ricomponibili in molte configurazioni in base ai bisogni del momento. E' uno spazio policentrico, senza cattedra, nel quale la lezione frontale è solo una piccola parte dell'azione didattica, mentre largo spazio è lasciato ai processi collaborativi, di brain-storming, ricerca, peer-teaching, rielaborazione, presentazione.

	Il corso prevede l'alternarsi di esperti delle diverse discipline scientifiche: matematica, fisica, scienze che concorrono a costruire le competenze di base del pensiero scientifico. In dettaglio Il modulo consiste in 10 incontri di 3 ore ciascuno, divisi in : 3 incontri alla scoperta della prima legge divisi in fase 1-fase 2-fase 3; 3 incontri alla scoperta della seconda legge divisi in fase 1-fase 2-fase 3; 3 incontri alla scoperta della terza legge divisi in fase 1-fase 2-fase 3; 1 incontro finale per la produzione di prodotti multimediali. 1° incontro: 3 ore Prima fase: Esperimento in laboratorio- Raccolta dei dati Un esperto in fisica o scienze propone in maniera accattivante un problema reale relativo alla fisica o alle scienze. I ragazzi, in apprendimento cooperativo, in laboratorio o con un simulatore ripetono l'esperimento e raccolgono i dati. 2° incontro: 3 ore Seconda fase: Rielaborazione dei dati. Un esperto in matematica guida i ragazzi nell'elaborazione dei dati. In questa fase gli alunni, sempre in apprendimento cooperativo, elaborano i dati raccolti nella fase precedente e li esaminano su fogli di calcolo (excel, app-numbers) per farne una prima analisi statistica. Con GEOGEBRA gli stessi dati vengono analizzati dal punto di vista grafico-matematico. Vengono esaminate le caratteristiche della funzione ricavata. 3° incontro: 3 ore Terza fase: Formalizzazione legge fisica I ragazzi coordinati dall'esperto di fisica o di scienze formalizzano la legge fisica oggetto dell'esperimento e trovano le possibili applicazioni nelle scienze interessate. Gli alunni studiano anche eventuali formule inverse e descrivono le unità di misura coinvolte. Questi tre incontri vengono ripetuti per la scoperta e formalizzazione di altre due leggi fisiche per un totale di 9 incontri (27 ore). 10° incontro: 3 ore Fase conclusiva: Produzione quaderni digitali I ragazzi vengono divisi in tre gruppi. Ogni gruppo produce un quaderno digitale che raccoglie una delle esperienze effettuate e lo presenta a tutti gli altri compagni.
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze

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



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua straniera
Titolo: Enjoy Comix

Dettagli modulo

Titolo modulo	Enjoy Comix
Descrizione modulo	Il fumetto è uno strumento a favore della DIDATTICA perché gli alunni possono apprendere una Lingua Straniera attraverso un approccio ludico in quanto esso viene associato al divertimento e l'alunno divertendosi fa anche altre cose interessanti, o comunque, si incuriosisce. Il fumetto predispone gli studenti ad una maggiore partecipazione, interattività mediante esercitazioni e lavori che l'alunno stesso può preparare con la tecnica del fumetto. Creare un comix aiuta il discente a sviluppare sia l'immaginazione sia l'abilità utili nella scrittura e nella comprensione dei testi . per quei studenti che non amano la lettura in generale, il fumetto presenta una valida alternativa per dedicarsi ad una piacevole attività ma che permette di memorizzare tante parole nuove ed espressioni in Lingua Inglese. La creazione di dialoghi, immagini stimola la fantasia e cattura l'attenzione del ragazzo. Inventare storie e disegnarle aiuta la concentrazione, la memoria e la manualità. Le loro abilità nel padroneggiare i nuovi linguaggi è scontata e ciò che può fare il fumetto è rendere lo studente spettatore meno passivo, meno videogiocato e più attivo, più consapevole di ciò che sta facendo e del perché. Il fumetto è uno strumento accattivante per la facilitazione dell'apprendimento della Lingua Inglese, un apprendimento più vicino ai modelli comunicativi dei giovani. L'influenza dei fumetti sulle emozioni è indubbia, crea buon umore e curiosità e pertanto crearne uno è un'esperienza appagante. Obiettivi: - Rimozione degli ostacoli che gli alunni incontrano nell'impatto con lo studio della Lingua Inglese anche attraverso l'utilizzazione di devices informatici per la didattica di ultima generazione per un'impostazione di studio corretta ed efficace - Innalzamento dei livelli di lettura, comprensione ed uso della Lingua Inglese - Recupero delle competenze di base, potenziamento delle proprie capacità e dell'autostima necessarie a proseguire con efficacia lo studio della lingua straniera Inglese Finalità Produzione di elaborati, storie complete di fumetti da esporre in una mostra all'interno dell'Istituto che, sia altri alunni, sia i docenti e genitori, potranno vedere e che sarà il frutto dell'impegno e della fantasia degli studenti. Modalità didattica

	Prima fase (4 ore): Warm up Il docente introduce il progetto e procede con domande personali perché tutti possano esporre le proprie opinioni e/o idee su ciò che conoscono dei fumetti. Gli alunni poi sono divisi in gruppi di quattro ed iniziano ad immaginare una storia reale che riproduca alcune tematiche affrontate nell'educazione scientifica come, ad esempio "L'evoluzione della vita" . Test prerequisiti Seconda fase (6 ore): creazione di una storia In questa fase si delinea la scelta del climax della narrazione (fantastico, umoristico.....), dei personaggi e dell'ambientazione Terza fase (6 ore). Si prosegue con la costruzione della sceneggiatura Quarta fase (2ore) Visita alla Scuola di Comics di Jesi. Gli alunni possono così prendere visione di tutto ciò che è necessario per la progettazione e stesura dei Fumetti. Quinta fase (8 ore). Si passa poi allo storyboard alla presenza di un Docente della Scuola Visitata. All'interno dello storyboard si disegnano le vignette ed il loro contenuto .In questa fase l'utilizzo della LIM è importantissimo in quanto rappresenta il mezzo interattivo per la griglia di progettazione e poi per il disegno delle vignette, in modo da salvare poi tutto in ppt e pdf. Sesta ed ultima fase (4ore) Alla presenza dell'Esperto della Scuola di Comix stesura finale dei fumetti prodotti.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/01/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	ANTF03000L
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Enjoy Comix

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
NoOut: nessuno si salva da solo	€ 33.610,00
TOTALE PROGETTO	€ 33.610,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 33921)
Importo totale richiesto	€ 33.610,00
Num. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltrato	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>MAT-ITA: un percorso trasversale nel linguaggio della matematica e dell'italiano</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 1</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA...MENTE INTORNO A ME 2</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>L'esperienza del possibile: viaggio nel mondo delle scienze</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Enjoy Comix</u>	€ 6.482,00	
	Totale Progetto "NoOut: nessuno si salva da solo"	€ 33.610,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 33.610,00	