



## Candidatura N. 43606 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. COLLEFERRO I
<b>Codice meccanografico</b>	RMIC8C200B
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA B.BUOZZI 43
<b>Provincia</b>	RM
<b>Comune</b>	Colleferro
<b>CAP</b>	00034
<b>Telefono</b>	0697236786
<b>E-mail</b>	RMIC8C200B@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.comprensivocolleferro1.it
<b>Numero alunni</b>	1356
<b>Plessi</b>	RMAA8C2018 - MONS.U.MAZZOCCHI RMAA8C2029 - COLLEFERRO I - C.U. RMEE8C201D - G.P. DELFINO RMEE8C202E - CARLO URBANI RMEE8C203G - FLORA BARCHIESI RMMM8C201C - L.DA VINCI COLLEFERRO



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse) Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	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. 43606 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	HELLO GIOTTO	€ 5.082,00
Multimedialità	CODIGIOTTANDO	€ 5.082,00
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	GIOTTORTO	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	LEGGO, IMMAGINO, RACCONTO...	€ 5.082,00
Matematica	LUDOMATICA	€ 5.082,00
Matematica	MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	POTENZIARE L'INGLESE CON IL CLIL	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 20.328,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

#### 10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: GIOTTOLANDIA

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto si basa sul concetto di inclusione in quanto i bambini e le bambine della nostra scuola presentano caratteristiche diverse, con un particolare modo di apprendere e con capacità differenti. Alcuni bambini hanno difficoltà cognitive, altri difficoltà nel mantenere l'attenzione e la concentrazione anche per brevi periodi ed è, in particolar modo, a loro che si cercherà di offrire percorsi didattici differenti, con modalità che valorizzino le capacità individuali, che stimolino la curiosità e che siano occasione di elaborazione personale, di collaborazione e di confronto tra pari in contesti stimolanti e anche divertenti.</p> <p>In base ai riferimenti della legge 107/2015 che all'art. 1 punto 7 recita 'lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro',</p> <p>abbiamo progettato percorsi formativi che hanno l'intento di potenziare la competenza-chiave imparare ad imparare, favorendo un'attitudine positiva verso la conoscenza e la fiducia nelle proprie capacità di gestire situazioni con più consapevolezza.</p> <p>Sono stati scelti tre moduli che più corrispondono alle esigenze evidenziate.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modulo di Educazione bilingue- educazione plurilingue nasce l'idea di dar vita, all'interno della nostra scuola dell'infanzia, a un progetto per introdurre i bambini, di cinque anni, ai primi elementi della lingua inglese.</li> <li>• Modulo Multimedialità creare le condizioni di un apprendimento attivo, costruttivo, collaborativo, intenzionale, con l'utilizzo consapevole della tecnologia.</li> <li>• Modulo Pluri-attività promuovere l'esplorazione dell'ambiente e del cibo anche attraverso orti scolastici, al fine di rinforzare le capacità comunicative e potenziare la conoscenza dei prodotti biologici, delle loro funzioni e il loro rapporto con il corpo umano.</li> </ul>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



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

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

Scuola I.C. COLLEFFERRO I  
(RMIC8C200B)

## Contesto di riferimento

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

Colleferro è una cittadina che dista circa 55 Km da Roma e si sviluppa su una superficie di 28 Km quadrati. La sua storia è strettamente collegata alle vicende industriali del territorio su cui si sviluppa, lungo il fianco destro della Valle del Sacco. Il primitivo borgo, ingrandito per il sorgere delle aziende locali, divenne un centro industriale di primo piano. Dopo la crisi dell'industria bellica e delle altre produzioni delle aziende del gruppo Fiat, soprattutto nell'ultimo decennio, ha cominciato ad emanciparsi attraverso la nascita di nuove realtà industriali.

La vicinanza a Roma ha favorito l'insediamento di nuclei familiari extracomunitari e non, che hanno trovato la possibilità di poter domiciliare a Colleferro, pur lavorando a Roma. Molto sviluppato è il pendolarismo; tale situazione porta all'incontro e alle esigenze di etnie e culture diverse tra loro che tendono a costituire micro società autonome, diminuendo la relazionalità con gli altri. In sintesi gli aspetti sociali e culturali sono i seguenti: -Recente espansione edilizia da centro verso la periferia-Sviluppo dei piani artigianali e nascita dei consorzi in diverse attività lavorative-Attività industriali in settori altamente industrializzati-Episodi di disgregazione familiare-Presenza di immigrati-Fenomeno della disoccupazione e sottoccupazione tra gli stranieri.



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 I.C. COLLEFERRO I  
(RMIC8C200B)

## Obiettivi del progetto

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

1. Potenziare l'identità di ogni alunno, attraverso la vita insieme agli altri .
2. Favorire la conquista dell'autonomia, attraverso la capacità di orientarsi e di compiere scelte in contesti di relazione, riconoscendo le caratteristiche dell'ambiente naturale e sociale.
3. Sviluppare le competenze sensoriali, percettive, motorie, linguistiche e intellettive.
4. Sviluppare le capacità culturali e cognitive di comunicazione mediante l'uso di strumenti linguistici e capacità rappresentative
5. Sviluppare il senso di cittadinanza, attraverso il riconoscimento dei bisogni degli altri
6. Interiorizzare regole condivise tramite il dialogo e l'ascolto, riconoscendo la scuola come luogo in cui tutti hanno gli stessi diritti e doveri
7. Favorire l'inclusione e coinvolgere alunni provenienti da situazioni socio-ambientali culturalmente deprivati

### **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*

Gli interventi formativi del presente Progetto sono destinati agli alunni della Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo Colleferro I.

Si intende basare il lavoro sul concetto di inclusione in quanto i bambini e le bambine presenti nella nostra scuola presentano caratteristiche diverse, con un particolar modo di apprendere e con capacità differenti.

Alcuni bambini presentano difficoltà cognitive, altri difficoltà nel mantenere l'attenzione e la concentrazione anche per brevi periodi ed è, in particolar modo, a loro che si cercherà di offrire percorsi didattici differenti, con modalità che valorizzino le capacità individuali, che stimolino la curiosità e che siano occasione di elaborazione personale, di collaborazione e di confronto tra pari in contesti stimolanti e anche divertenti.

Da queste necessità al fine di potenziare la loro autostima quindi facilitarne l'integrazione nasce l'esigenza di accrescere la consapevolezza comunicativa attraverso percorsi formativi flessibili e integrati.

### **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.*

Le attività dei tre moduli si effettueranno nel pomeriggio oltre l'orario scolastico, una volta a settimana con incontri della durata di n. ore 1,30 a modulo da Gennaio 2018 a Maggio 2018.

Gli alunni frequentanti le sezioni a tempo pieno, nei giorni stabiliti, si fermeranno a scuola per partecipare al progetto, mentre gli alunni frequentanti le sezioni a tempo ridotto, rientreranno a scuola accompagnati dai loro genitori che in tal modo si renderanno partecipi al progetto dei loro figli.

Saranno individuati, per ogni modulo, gli spazi-aule da utilizzare, per facilitare l'accoglienza dei bambini formulando gruppi eterogeni e trasversali.

Oltre ai docenti ed esperti e ai tutor, si garantirà la presenza di un collaboratore scolastico tenuto per garantire l'apertura dei locali scolastici.

**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.*

Per la realizzazione del progetto ci avvarremo di collaborazioni con associazioni culturali presenti nel nostro territorio, che conoscono le realtà delle nostre scuole ed il tipo dell'utenza che le caratterizza.

Tali Associazioni hanno la presenza di esperti professionalmente qualificati, che potranno dare un contributo notevole allo sviluppo delle attività didattiche: Significativo è anche il supporto garantito dall'Ente Locale, Comune, non solo dal punto di vista organizzativo ma come diffusione delle attività extracurricolari. Nel nostro territorio sono presenti numerose associazioni culturali e sportive, che abitualmente collaborano con le scuole, per approfondire tematiche legate per esempio all'educazione ambientale, alimentare, educazione alla salute e alla prevenzione del disagio.

#### **Metodologie e Innovatività**

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

L'apertura pomeridiana della scuola dell'infanzia è, per il nostro territorio, una novità, che senz'altro avrà un notevole impatto nella comunità scolastica, trattandosi di alunni piccoli. Le attività saranno di tipo laboratoriale e investiranno in maniera trasversale tutti i campi di esperienza, rispettando, tuttavia tempi e ritmi degli alunni.

I bambini avranno la possibilità di relazionarsi con altri bambini provenienti da sezioni diverse, un laboratorio in cui sperimentarsi, mettersi alla prova in un ambiente protetto e regolato.

Si realizzeranno i moduli progettuali partendo dalla naturale curiosità che i racconti, le fiabe e le filastrocche esercitano sui bambini e dall'importanza che hanno come strumento di crescita.

Il riferimento metodologico principale sarà l'approccio comunicativo adottando una didattica laboratoriale anche mediante attività ludico-motorie utilizzando sussidi multimediali.





### **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 non è avulso dall'offerta formativa della scuola, in quanto tutti i contenuti dei moduli si possono ritrovare nel PTOF, dove si sottolinea che un ambiente di apprendimento ottimale prevede di valorizzare e mettere al centro del processo insegnamento-apprendimento l'alunno, i suoi problemi, i suoi bisogni formativi, le sue capacità, le sue abilità, le sue conoscenze.

La finalità è quella di migliorare la qualità della vita degli alunni con riflessi positivi nel contesto familiare e scolastico, favorendo nella scuola benessere e successo. Il presente progetto trova connessione nell'educazione alimentare e ambientale, nell'acquisizione di competenze linguistiche e nello sviluppo del pensiero computazionale che sono aspetti significativi presenti nel nostro PTOF. In particolare il progetto dell'orto si sta realizzando già dallo scorso anno, in collaborazione anche con alcuni nonni dei nostri alunni, che hanno preparato il terreno per iniziare la coltivazione degli ortaggi.

### **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.*

Il progetto nasce dalla necessità di rendere operativa la mission dell'Istituto al fine di garantire a tutti gli alunni il successo formativo, usando le metodologie didattiche innovative.

In tal modo le differenze potranno essere valorizzate, per trasformarle in risorse, favorendo l'inclusione di tutti gli alunni, all'interno della realtà scolastica.

Particolare attenzione sarà destinata agli alunni con disagio socio-culturale e negli apprendimenti, per i quali prevedremo dei percorsi facilitanti, tenuto conto anche del piano annuale di inclusività dove si evidenziano le metodologie e le strategie da utilizzare per gli alunni in difficoltà. Le attività saranno volte al miglioramento delle competenze di base, all'acquisizione delle competenze digitali, alla riduzione di episodi di prevaricazione, di esclusione, di emarginazione soprattutto nei confronti degli alunni stranieri, disabili o con BES.



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 I.C. COLLEFERRO I  
(RMIC8C200B)

## 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.*

La nostra scuola intende finalizzare l'educazione alla prevenzione del disagio, al coinvolgimento attivo e alla integrazione degli alunni nel nostro territorio. Per assolvere all'arduo compito della formazione continua della persona, è necessario utilizzare una didattica laboratoriale e progettuale atta a garantire occasione di istruzione e formazione per ciascun alunno.

Il progetto didattico inoltre vuole creare le condizioni educative appropriate per intrecciare una stretta e reale correlazione tra scuola e territorio puntando sulla coesione interculturale e la crescita generazionale.

Si propone infatti di promuovere l'istruzione fra pari, offrendo modelli culturali verificabili ed efficaci.

La nostra proposta educativa intende potenziare i talenti di ciascun individuo, proiettandolo verso la coesione interculturale e integrazione sociale, sviluppando così condizioni di crescita culturale per il territorio.

### **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 favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).*

Il Progetto verrà comunicato, in itinere, alla comunità scolastica e al territorio tramite i mezzi di comunicazione: sito della scuola, giornale on-line locale . Il progetto potrà essere esteso, negli anni successivi, oltre agli studenti già coinvolti, anche ad altri sulla base degli stessi criteri.

I materiali creati in formato digitale, potranno essere condivisi in rete e quindi utilizzati anche da altri studenti non direttamente coinvolti nel percorso.

Gli esiti del progetto saranno restituiti con momenti di incontro a scuola e sul territorio, allo scopo di socializzarne i contenuti, diffonderne i risultati per stimolare il protagonismo degli alunni.

Valutati i risultati del progetto si può pensare alla strutturazione di percorsi pluriennali, anche in senso verticale tra i vari ordini di scuola, coinvolgendo un maggior numero di studenti.



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 I.C. COLLEFERRO I  
(RMIC8C200B)

### **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.*

Il punto di partenza sarà raccogliere dati per rilevare i bisogni dei bambini al fine di individuare le competenze da sviluppare.

Le fasi di coinvolgimento saranno:

- Predisporre situazioni di apprendimento partendo dalla vita quotidiana dei bambini e dalla loro vita familiare osservando le loro attività sensoriali :udito vista tatto gusto olfatto movimento,
- Individuare i saperi ed elaborare le diverse tecniche di progettazione rendendo disponibili diversi canali di comunicazione espressivi e linguistici.
- Individuare tappe e sequenze per costruire mappe di percorso.
- Percorsi laboratoriali in gruppi flessibili con attività aperte alle diverse eterogeneità

In tal modo i bambini saranno motivati a sviluppare la capacità di collaborazione, di osservazione, di riflessione, di creatività ma anche la capacità di approccio verso la lingua straniera.

I genitori saranno altrettanto consapevoli che l'intervento educativo sia mirato ai propri figli in modo stimolante ed efficace.



## 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
ESPRESSIONI IN MOVIMENTO	pag.61	<a href="http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof">http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. eg. to
INTERESSE E SOSTEGNO PROGETTI PON -2014-2020 'Per la scuola competenze e ambienti di apprendimento'	1	LUNA LETTERARIA STUDIO ASSOCIATO	Dichiarazione di intenti	1390	08/05/2017	Si
INTERESSE E SOSTEGNO PROGETTI PON -2014-2020 'Per la scuola competenze e ambienti di apprendimento'	1	LANGUAGEBOX SRLS Scuola di Lingue	Dichiarazione di intenti	1246	21/04/2017	Si
INTERESSE E SOSTEGNO PROGETTI PON -2014-2020 'Per la scuola competenze e ambienti di apprendimento'	1	COMUNE DI COLLEFFERRO	Dichiarazione di intenti	1388	05/05/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
HELLO GIOTTO	€ 5.082,00
CODIGIOTTANDO	€ 5.082,00
GIOTTORTO	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

## Sezione: Moduli



## Elenco dei moduli

### Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

#### Titolo: HELLO GIOTTO

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	HELLO GIOTTO
Descrizione modulo	<p><b>STRUTTURA DEL MODULO</b></p> <p>Gli anni della prima infanzia sono i più formativi nella vita scolastica del bambino e si prestano all'acquisizione di una seconda lingua in modo facile e piacevole.</p> <p>Il bambino piccolo, diversamente dall'adolescente e dall'adulto, è più ricettivo e in grado di acquisire una fonetica corretta nella seconda lingua.</p> <p>Il processo di apprendimento linguistico parte dall'esperienza diretta del bambino in un contesto di giochi, colori, immagini, azioni, parole in lingua inglese, vicini al bambino e a ciò che egli ama.</p> <p>L'insegnamento di una seconda lingua rispecchia le linee guida della didattica per competenze; queste ultime riguardano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali e sociali.</p> <p>Il percorso didattico individuato da questo progetto vuole essere un primo approccio alla lingua inglese e l'intenzione è di porre le basi di una conoscenza linguistica futura e certamente più approfondita.</p> <p><b>Finalità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sollecitare interesse e curiosità verso l'apprendimento di una lingua straniera;</li> <li>• Consentire al bambino di comunicare con gli altri attraverso una lingua diversa dalla propria;</li> <li>• Promuovere un'attitudine positiva nei confronti di altri popoli e altre culture;</li> <li>• Consentire al bambino di acquisire maggiore sicurezza e fiducia nelle proprie capacità comunicative;</li> <li>• Favorire l'apprendimento naturale mediante l'approccio ludico.</li> </ul> <p><b>CAMPI DI ESPERIENZA</b></p> <p><b>I DISCORSI E LE PAROLE: Il sé e l'altro (trasversale)- Il corpo in movimento (trasversale)</b></p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salutare e presentarsi;</li> <li>• Chiedere il nome a un compagno;</li> <li>• Eseguire semplici comandi;</li> <li>• Denominare i membri della propria famiglia;</li> <li>• Denominare gli elementi principali dell'ambiente (casa/scuola);</li> <li>• Ripetere vocaboli con pronuncia corretta e giusta intonazione;</li> <li>• Nominare le parti del corpo;</li> <li>• Nominare i colori;</li> <li>• Nominare gli animali;</li> <li>• Contare fino a dieci;</li> <li>• Utilizzare autonomamente spazi e materiali;</li> <li>• Avere consapevolezza di sé e delle proprie capacità, in relazione al contesto spazio/tempo.</li> </ul> <p><b>MODALITA' ORGANIZZATIVE</b></p> <p>Destinatari saranno gli alunni della scuola dell'infanzia dell'Istituto Comprensivo Colleferro I .</p> <p>Si intende avvicinare i bambini ad una nuova lingua attraverso anche l'uso della tecnologia, che rappresenta un'occasione speciale per favorire l'apprendimento.</p> <p>I bambini crescendo in un mondo iper-tecnologico, sono costantemente a contatto con vari dispositivi come: computer, tablet, smartphone.</p> <p>Ebbene questi dispositivi possono essere di grande aiuto per favorire varie tipologie di apprendimento, tra cui anche quello della lingua inglese.</p> <p>Il processo di apprendimento si sviluppa dalla capacità di ascoltare (Listening), alla</p>



comprensione della lingua (Comprehension) e si completa con la capacità di comunicare oralmente (Speaking) in situazioni legate all'età e al contesto.

Il gioco sarà il principale mezzo attraverso il quale verrà veicolato l'insegnamento della lingua straniera.

I bambini saranno stimolati ad agire e fare attività coinvolgenti che favoriranno anche la loro socializzazione.

Si vuole, in questo modo, valorizzare l'esperienza diretta del bambino partendo dai suoi interessi e avvalendosi di strategie didattiche che metteranno, al centro del processo di apprendimento le naturali abitudini del bambino e l'esigenza di giocare e comunicare.

Fra le attività scelte, mirate prevalentemente a sviluppare ascolto e comprensione e, in modo semplice e divertente, produzione orale prevarranno attività di Total Physical Response.

In ogni incontro verranno utilizzate filastrocche o canzoni legate al tema della lezione per facilitare l'apprendimento, del bambino attraverso la ripetizione dei suoni.

Materiali, mezzi e supporti didattici

Il materiale utilizzato sarà sia di tipo cartaceo, disegni da colorare e flashcards, sia risorse multimediali CD, DVD musicali, cartoni animati e software didattici/giochi interattivi per l'apprendimento della lingua inglese.

VALUTAZIONE E VERIFICA

La valutazione è uno degli aspetti più difficili da definire in un processo di apprendimento calcolando la varietà degli elementi che si devono prendere in considerazione.

Occorre, infatti, cogliere gli elementi di coerenza tra le finalità del progetto e gli obiettivi raggiunti confrontando gli strumenti utilizzati e le risorse impiegate.

Si devono creare occasioni di approfondimento per sondare l'interesse e la partecipazione degli alunni.

Bisogna poi valutare i processi negli apprendimenti, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche, la capacità di cogliere gli elementi essenziali propri dell'attività e l'utilizzo cosciente e rispettoso dei materiali e dello spazio.

Le modalità di verifica saranno diverse:

- Osservazione diretta, in itinere e in fase finale;
- Osservazione della partecipazione ai giochi e alle attività proposte tramite l'utilizzo di uno strumento di rilevazione.

RISULTATI ATTESI

- Comunicazione nelle lingue straniere

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, si avvicina alla lingua scritta sperimentando le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura;

- Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise;

- Il bambino vive la propria corporeità a livello comunicativo ed espressivo maturando una buona autostima.

<b>Data inizio prevista</b>	10/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione bilingue - educazione plurilingue
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMAA8C2018
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: HELLO GIOTTO



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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Multimedialità**  
**Titolo: CODIGIOTTANDO**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	CODIGIOTTANDO





**Descrizione  
modulo**

**STRUTTURA DEL MODULO**

Già da alcuni anni l'utilizzo di tecnologie multimediali nella scuola dell'infanzia è aumentato in maniera significativa, in quanto si è rafforzata la consapevolezza del ruolo fondamentale che le nuove tecnologie svolgono in tutto il sistema formativo.

I bambini oggi sono cambiati, sono "nativi digitali" e vivono in un contesto esperienziale che offre loro l'opportunità di venire a contatto con gli strumenti tecnologici sin dall'età della scuola dell'infanzia.

L'inserimento del pensiero computazionale nella scuola dell'infanzia diventa uno strumento semplice e divertente per apprendere concetti di base dell'informatica.

Il laboratorio di coding intende offrire ai bambini una grande opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali recettivi come quello sensoriale, cognitivo ed emotivo.

**Finalità**

- Diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della civiltà moderna
- Accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima
- Contribuire allo sviluppo del pensiero computazionale anche senza attrezzatura informatica

- Avvicinarsi al mondo della robotica attraverso il gioco

- Sviluppare la logica e contare

- Giocare per sviluppare le varie competenze

- Apprendere il linguaggio della programmazione

**CAMPI DI ESPERIENZA**

- Il sé e l'altro (trasversale)

- Il corpo e il movimento (trasversale)

- La conoscenza del mondo (trasversale)

**OBIETTIVI GENERALI**

L'obiettivo principale del progetto è quello di avvicinare i bambini, già dalla scuola dell'infanzia, al coding e alla robotica educativa, attraverso il gioco, con l'utilizzo di immagini che servono da punto di partenza nella concretizzazione dei pensieri evocati dai simboli.

- Essere consapevole delle proprie capacità e di effettuare scelte autonome

- Utilizzare autonomamente spazi e materiali

- Coordinare i propri movimenti a livello dinamico e posturale

- Padroneggiare schemi ed esperienze motorie nuove

- Concettualizzare valori di ordine spaziale temporale

- Intuire la destra e la sinistra su di sé

- Collocare se stesso in base ai concetti di lateralità

- Muoversi rispettando le regole e i comandi

- Comprendere e rielaborare mappe e percorsi

- Rappresentare graficamente un percorso in base alle indicazioni

- Individuare ed utilizzare i tasti delle frecce direzionali

- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, topologico al computer

**MODALITA' ORGANIZZATIVE**

Il coding viene introdotto nella scuola come approccio metodologico trasversale.

È un metodo intuitivo per acquisire il pensiero computazionale per esperienza, imitazione, necessità e interazione.

Viene quindi favorito l'apprendimento per prove ed errori e l'approccio esperienziale, caratteristica predominante della didattica attiva in cui il bambino è protagonista della costruzione del suo apprendimento. Tutti i percorsi saranno attuati attraverso la modalità dell'imparare facendo (Dewey) e giocando e dell'apprendimento cooperativo.

Il sentirsi poi consapevolmente competenti genera una forte motivazione e sostiene il pensiero creativo divergente.

**Strategie metodologiche**

- Brainstorming

- Circle time

- Problemposing

- Cooperative learning

- Learning by doing

- Ricerca scoperta e ricerca azione



- Problemsolving
  - Apprendimento cooperativo
  - Analisi del compito
- Materiali, mezzi e supporti didattici
- Bee-bot (robot) e Bee-bot software
  - Blue-bot (robot) da pavimento programmabile e ricaricabile
  - Cody Roby, un kit di 40 carte direzionali con la scacchiera da tavolo più pedine
  - Scratch junior
  - Kit lego EducationWeDo
  - Tappeto di stoffa scuro con reticolo cartesiano da pavimento
  - Mappe reticolate per vari percorsi
  - Percorso per Blue-bot e Bee-Bot

#### VALUTAZIONE E VERIFICA

La valutazione è uno degli aspetti più difficili da definire in un processo di apprendimento calcolando la varietà degli elementi che si devono prendere in considerazione.

Occorre, infatti, cogliere gli elementi di coerenza tra le finalità del progetto e gli obiettivi raggiunti confrontando gli strumenti utilizzati e le risorse impiegate.

Si devono creare occasioni di approfondimento per sondare l'interesse e la partecipazione degli alunni.

Bisogna poi valutare i processi negli apprendimenti, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche, la capacità di cogliere gli elementi essenziali propri dell'attività e l'utilizzo cosciente e rispettoso dei materiali e dello spazio.

Le modalità di verifica saranno diverse:

- Attività ludiche e motorie
- Giochi nel piccolo e grande gruppo
- Osservazione diretta dei bambini in itinere e in fase finale
- Intervista
- Utilizzo di uno strumento di rilevazione

#### RISULTATI ATTESI

- Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia
- Competenze digitali
- Imparare ad imparare

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento
- Utilizza simboli per registrare le quantità, esegue misurazioni usando strumenti adeguati
- individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, destra/sinistra ecc.
- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi

<b>Data inizio prevista</b>	10/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Multimedialità
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMAA8C2018
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria



**Scheda dei costi del modulo: CODIGIOTTANDO**

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)**

**Titolo: GIOTTORTO**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	GIOTTORTO



**Descrizione  
modulo**

**STRUTTURA DEL MODULO**

L'idea di questo progetto nasce dalla consapevolezza che i bambini di oggi non hanno molte possibilità di toccare con mano l'origine del cibo che trovano sulla tavola. Fino a qualche decennio fa era molto più frequente che un bambino avesse vissuto l'esperienza dell'orto, la semina e la raccolta degli ortaggi, la trasformazione degli stessi attraverso la cottura.

Inoltre la nostra scuola appartiene ad un territorio fortemente caratterizzato da insediamenti industriali, dove la presenza di campi coltivati ed orti è molto scarsa.

La realizzazione di un piccolo orto a scuola potrebbe essere un'ottima occasione per permettere ai bambini di avvicinarsi al mondo naturale in modo dinamico.

Coltivare è il gesto più antico, forse il primo, che ha consentito di parlare di civiltà; coltivare un orto a scuola significa coltivare dei "saperi", saperi che provengono da gesti quindi si tratta di un apprendimento esperienziale. Attraverso le attività di semina, cura e compostaggio gli alunni potranno apprendere i principi di educazione ambientale ed alimentare in un contesto di benessere fisico e psicologico imparando a prendersi cura del proprio territorio, a sviluppare un rapporto sano con il cibo, nel rispetto della natura, dei suoi ritmi e dei suoi cicli.

Si tratta di affrontare fin da ora il tema di un corretto rapporto con l'ambiente per assumere in futuro scelte responsabili ed informate per tutelare il nostro contesto di vita.

**Finalità**

- Accostare il bambino al gusto di esplorare e di scoprire l'ambiente affinando in esso abilità ed atteggiamenti di tipo scientifico
- Stimolare una corretta e sana alimentazione facendo acquisire negli alunni una maggiore consapevolezza degli alimenti, dell'agricoltura e del territorio
- Creare uno strumento di educazione ecologica per riconnettere il bambino alle origini del cibo e della vita
- Imparare a conoscere il proprio territorio, il funzionamento di una comunità, l'importanza dei beni collettivi e dei "saperi" altrui
- Promuovere benessere, cultura e socializzazione per formare una comunità sostenibile
- Creare un'occasione di crescita in cui si superi la divisione tra insegnante e allievo e si impari condividere gesti, scelte e nozioni oltre che il metodo

Per quanto concerne la definizione dei traguardi formativi si fa riferimento sempre all'ambiente come contesto di relazione, di cura e di apprendimento nel quale possono essere filtrate, analizzate ed elaborate le sollecitazioni che i bambini sperimentano nelle loro esperienze. L'apprendimento avviene attraverso l'esperienza, l'esplorazione, i rapporti tra bambini, con la natura, gli oggetti, l'arte, il territorio e le sue tradizioni, attraverso la rielaborazione individuale e collettiva delle esperienze e attraverso attività ludiche. Uno dei compiti della scuola dell'Infanzia è quello di organizzare le proposte didattiche ed educative dando forma alle prime esplorazioni, intuizioni e scoperte dei bambini. Partendo da questi presupposti il progetto relativo alla realizzazione dell'orto prevede dei traguardi formativi legati al tipo di esperienza che si andrà a proporre. Sicuramente sono coinvolti tutti i campi di esperienza tipici della scuola dell'Infanzia ma saranno sviluppati alcuni aspetti più specifici riguardanti quattro campi di esperienza in particolare:

- I discorsi e le parole
- La conoscenza del modo
- Il corpo e il movimento
- Il sé e l'altro

**OBIETTIVI GENERALI**

- Comprendere messaggi verbali
- Esprimere i propri stati d'animo
- Ascoltare e comprendere storie
- Saper ascoltare i discorsi altrui
- Imparare nuovi vocaboli
- Esprimere e comunicare le proprie esperienze personali
- Memorizzare canti, filastrocche, poesie
- Produrre frasi complesse
- Confrontarsi, interagire, discutere e formulare ipotesi
- Drammatizzare storie e filastrocche



- Ragionare su fatti e avvenimenti
- Parlare, descrivere, raccontare, dialogare con i grandi e con i coetanei
- Usare terminologie appropriate in riferimento a: persone, luoghi, oggetti
- Sperimentare prime ipotesi di lingua scritta
- Cogliere uguaglianze e differenze
- Cogliere le dimensioni delle cose e le rispettive proprietà
- Raggruppare secondo uno o più criteri (colore, dimensione, forma, quantità)
- Distinguere le quantità, confrontarle e compiere differenziazioni
- Orientarsi nel tempo della giornata scolastica
- Raccontare in successione logica un avvenimento
- Conoscere i concetti spazio-temporali sopra/sotto, prima/dopo, dentro/fuori
- Eseguire un semplice percorso seguendo le indicazioni
- Collegare gli oggetti in corrispondenza logica
- Riconoscere e verbalizzare le scansioni temporali: ieri, oggi, domani
- Individuare e confrontare le caratteristiche stagionali
- Percepire e discriminare le cose, l'ambiente, le persone attraverso i cambiamenti
- Percepire il proprio sé corporeo nella sua globalità ed in rapporto con gli altri
- Acquisire conoscenze utili per una corretta cura del proprio corpo
- Accettare di assaggiare cibi diversi
- Usare i sensi per esplorare
- Riconoscere il cambiamento del proprio corpo
- Coordinare le attività con quelle degli altri
- Coordinare i propri movimenti rispetto allo spazio, ai compagni, alle consegne ricevute
- Percepire il proprio corpo come espressione della personalità
- Coordinare i movimenti a livello dinamico e posturale
- Utilizzare schemi corporei a vari livelli: comunicativo ed espressivo
- Maturare una buona motricità fine
- Riconoscere ed esprimere le proprie esigenze ed emozioni
- Stabilire relazioni positive con gli adulti, i compagni e l'ambiente scolastico
- Conoscere, accettare e rispettare le regole condivise
- Rispettare i punti di vista diversi dai propri
- Maturare fiducia ed autostima
- Essere consapevole delle proprie capacità ed effettuare scelte autonome
- Utilizzare in modo corretto spazi e materiali

#### MODALITA' ORGANIZZATIVE

L'organizzazione didattica viene intesa come predisposizione di un accogliente e motivante ambiente di vita, di relazioni e di apprendimenti che favoriscano una pratica basata sull'articolazione di attività, sia strutturate che libere, differenziate, progressive e mediate.

Verranno, pertanto, prese in considerazione

- la valorizzazione del gioco
- l'esplorazione
- la ricerca
- la vita di relazione
- la mediazione didattica
- l'utilizzo del problemsolving
- il lavoro di gruppo e l'apprendimento cooperativo

Spazi

- Locali scolastici
- Giardino della scuola,
- Vivai, fattorie didattiche
- Materiali, mezzi e supporti didattici

Attrezzature: tutti gli attrezzi occorrenti per la cura dell'orto (vanga, zappa, rastrello, secchi, tubo di gomma per irrigazione, reti, tavole e teli per preparare una piccola serra, cannuce, vasi per semenzai, ecc.).

Materiali: occorrente per la semina, semi, terriccio, concimi

Strumenti e materiali per la parte didattica: Materiale di facile consumo, chiavette USB, software didattici/giochi interattivi, CD musicali, DVD

L'organizzazione dell'attività seguirà necessariamente i cambiamenti stagionali poiché i



lavori dell'orto sono diversi nei vari periodi dell'anno. Sostanzialmente ci sarà:

- La preparazione dell'orto (dissodare, vangare, zappare, rastrellare)
- La semina (seguendo le colture stagionali)
- La cura (irrigazione, estirpazione di erbacce, potatura)
- Raccolta
- La trasformazione degli ortaggi attraverso la cottura

#### VALUTAZIONE E VERIFICA

La valutazione è uno degli aspetti più difficili da definire in un processo di apprendimento calcolando la varietà degli elementi che si devono prendere in considerazione.

Occorre, infatti, cogliere gli elementi di coerenza tra le finalità del progetto e gli obiettivi raggiunti confrontando gli strumenti utilizzati e le risorse impiegate.

Si devono creare occasioni di approfondimento per sondare l'interesse e la partecipazione degli alunni.

Bisogna poi valutare i processi negli apprendimenti, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche, la capacità di cogliere gli elementi essenziali propri dell'attività e l'utilizzo cosciente e rispettoso dei materiali e dello spazio.

Le modalità di verifica saranno diverse:

- Osservazione diretta, in itinere e in fase finale;
- Osservazione della partecipazione ai giochi e alle attività proposte tramite l'utilizzo di uno strumento di rilevazione.

#### COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Comunicazione in Madrelingua
- Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia
- Competenze sociali e civiche

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Il bambino

- Raggruppa, ordina, identifica e confronta materiali secondo diversi criteri; ne identifica diverse proprietà, confronta e valuta quantità
- Utilizza simboli per registrare le quantità, esegue misurazioni usando strumenti adeguati
- Colloca azioni quotidiane nel tempo
- Riferisce eventi secondo successioni temporali
- Osserva il proprio corpo, l'ambiente che lo circonda e gli organismi viventi
- usa la lingua italiana, arricchisce il proprio vocabolario, comprende parole e discorsi, cerca di dare spiegazioni sui significati delle parole.
- Esprime e comunica agli altri emozioni e sentimenti, utilizzando il linguaggio verbale in più situazioni.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività, definire regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, si avvicina alla lingua scritta, sperimentando le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.
- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti
- Sa di avere una storia personale e familiare riconoscendo i segni più importanti della sua cultura e del territorio

<b>Data inizio prevista</b>	10/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMAA8C2018
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30



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 I.C. COLLEFERRO I  
(RMIC8C200B)

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: GIOTTORTO

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>



## 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: LEGGO, IMMAGINO, GIOCO, CREO...

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>La scuola ha il compito di fornire agli studenti tutti gli strumenti che permettano loro di partecipare attivamente alla vita sociale. Pertanto l'obiettivo primario è quello di garantire l'acquisizione di competenze spendibili nella vita quotidiana. Il progetto, mediante l'uso di metodologie innovative, vuole consentire anche a quegli studenti più svantaggiati, l'acquisizione delle competenze di base sia in matematica che nella lingua madre.</p> <p>Si è scelto di attivare questo progetto per rispondere a una domanda specifica degli alunni, per creare integrazione con persone provenienti da realtà geografiche politiche, storiche-sociali diverse, e perché lo si ritiene efficace ai fini dell'inclusione e del coinvolgimento di fruitori provenienti da contesti socio-familiari particolarmente difficoltosi.</p> <p>Gli alunni diventando protagonisti del processo d'apprendimento, migliorano le competenze linguistiche nella lingua madre e in quelle straniere.</p> <p>Studi a livello europeo hanno riscontrato l'efficacia e le ricadute favorevoli del CLIL nell'apprendimento delle lingue straniere in tutti gli ordini di scuola. Utilizzeremo la metodologia CLIL per potenziare l'insegnamento delle lingue straniere, il cui principio è fondato sull'insegnamento di una disciplina di lingua straniera veicolare</p> <p>Il potenziamento della matematica nasce dalla necessità di attivare, in ambito logico-matematico degli interventi didattici integrativi specifici, a favore degli alunni delle classi seconde e quinte della scuola primaria dell'Istituto Comprensivo Colleferro I, e consentire così ai destinatari del progetto, un miglior risultato nelle prove INVALSI e di coinvolgere alunni di scuola secondaria di primo grado attraverso la creazione di un laboratorio di giochi matematici</p> <p>Nell'ambito logico-matematico l'aspetto più complesso riguarda lo sviluppo delle capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni dell'altro, per la risoluzione di problemi, intesi come questioni autentiche e significative, legate spesso alla vita quotidiana, e non solo esercizi a carattere ripetitivo, o quesiti ai quali si risponde semplicemente ricordando una definizione o una regola.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto





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 I.C. COLLEFFERRO I  
(RMIC8C200B)

## Contesto di riferimento

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

Colleferro è una cittadina che dista circa 55 Km da Roma e si sviluppa su una superficie di 28 Km quadrati. Attualmente conta circa 21.723 abitanti ed è situata al centro di un vasto comprensorio di cui costituisce il punto di riferimento culturale e commerciale. La sua storia è strettamente collegata alle vicende industriali del territorio su cui si sviluppa, lungo il fianco destro della Valle del Sacco. Dopo la crisi dell'industria, Colleferro si è così trasformata in una cittadina commerciale, intorno alla quale ruotano i paesi limitrofi e ha assunto la funzione di periferia metropolitana. Sono presenti nel territorio diverse realtà socio-economiche.

La scelta delle discipline oggetto di approfondimento non è stata casuale, bensì fondata su specifiche finalità istituzionali delle scuole del primo ciclo d'istruzione:

- fornire le abilità e competenze di base
- avviare alla scoperta di interessi, attitudini e talenti
- sviluppare la motivazione ad apprendere lungo tutto l'arco della vita.

La nostra scuola, per rispondere ai bisogni del contesto in cui insiste e alle carenze ambientali rilevate, si propone anche come luogo:

- di accoglienza
- di promozione di attività extrascolastiche
- d'incontro finalizzato all'acquisizione di competenze
- di confronto e condivisione di scelte educative con le famiglie degli alunni.

## Obiettivi del progetto

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

- Motivare all'apprendimento
- Conoscere ed usare in modo consapevole le TIC
- Rafforzare le competenze di base
- Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle discipline interessate
- Acquisire una crescente autonomia
- Sviluppare capacità creative e comunicative
- Favorire lo scambio di idee e sostenere la cooperazione tra gli studenti
- Favorire l'acquisizione delle competenze necessarie alla crescita individuale e alla partecipazione attiva alla vita sociale
- Motivare allo studio delle lingue straniere attraverso percorsi anche ludici
- Far vivere una precoce esperienza formativa di confronto con docenti madre lingua
- Offrire un ulteriore spazio di socializzazione e lavoro di gruppo.
- Migliorare le competenze linguistiche logico-matematiche e le abilità di comunicazione nella lingua orale, attraverso l'aumento del tempo di esposizione alla lingua.
- Aumentare la propria motivazione verso le lingue e le materie non linguistiche apprese.
- Accrescere l'apertura personale sull'Europa e il mondo.
- Accrescere la conoscenza interculturale, il rispetto e l'accettazione di altre culture.
- Accrescere le capacità critiche e di giudizio
- Conoscere gli strumenti di base: calcolo, grammatica, lessico e pronuncia
- Acquisire le 5 abilità: Speaking, Listening, Reading, Writing e Interacting



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 I.C. COLLEFFERRO I  
(RMIC8C200B)

### **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*

La scuola, attraverso la programmazione curricolare, progetta interventi educativi e didattici che realizzano il passaggio dal diritto allo studio al diritto all'apprendimento efficace, ponendo ogni alunno ed ogni alunna nelle pari opportunità di apprendere in un contesto democratico e collaborativo. L'educazione alla cittadinanza non è una facoltatività, ma è il cuore stesso del sistema educativo. Il perseguimento del bene comune richiama necessariamente il concetto di cittadinanza attiva, un concetto che è fondato sulla libertà e quindi su quel delicato e prezioso equilibrio tra diritti e doveri che è rappresentato dal contratto formativo. In tale contesto la classe, attraverso la mediazione culturale ed educativa dell'insegnante, diventa una comunità, un luogo di ricerca e di scoperta, che valorizza differenti stili di apprendimento e culture diverse. Per l'elaborazione del progetto didattico i docenti, hanno attentamente analizzato i bisogni dei bambini e dei ragazzi dell'I.C Colleferro I in modo da rispondere in modo responsabile alle esigenze educative e alle aspettative delle famiglie. Lo scopo, è quello di ridurre le insufficienze nelle varie discipline, potenziare le prestazioni curricolari, prevenire la dispersione scolastica e rafforzare le competenze nelle lingue straniere e in quelle informatiche e quindi migliorare la performance dell'offerta formativa coinvolgendo i genitori nell'interazione scuola-famiglia.

### **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.*

Le attività dei moduli si effettueranno nel pomeriggio oltre l'orario scolastico, una volta a settimana con incontri della durata di n. 1 e/o 2 ore a modulo da Novembre 2017 ad Aprile 2018.

Gli alunni frequentanti le sezioni a tempo pieno, nei giorni stabiliti, si fermeranno a scuola per partecipare al progetto, mentre gli alunni frequentanti in orario antimeridiano, rientreranno a scuola accompagnati dai loro genitori. Per quanto riguarda gli alunni della scuola secondaria di primo grado partecipanti al progetto, si favorirà la permanenza nei locali scolastici, come avviene per altre attività extracurricolari.

Saranno individuati, per ogni modulo, gli spazi da utilizzare, per facilitare l'accoglienza degli alunni.

Oltre ai docenti ed esperti, si garantirà la presenza di un collaboratore scolastico.



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 I.C. COLLEFFERRO I  
(RMIC8C200B)

**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.*

Per la realizzazione del progetto ci avvarremo di collaborazioni con associazioni culturali presenti nel nostro territorio, che conoscono le realtà delle nostre scuole ed il tipo dell'utenza che le caratterizza. Tali Associazioni hanno la presenza di esperti professionalmente qualificati, che potranno dare un contributo notevole allo sviluppo delle attività didattiche: Significativo è anche il supporto garantito dall'Ente Locale, Comune di Colleferro, non solo dal punto di vista organizzativo ma come diffusione delle attività extracurricolari. Nel nostro territorio sono presenti numerose associazioni culturali e sportive, che abitualmente collaborano con le scuole, per approfondire tematiche legate per esempio all'educazione ambientale, alimentare, educazione alla salute e alla prevenzione del disagio.

### **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.*

Le metodologie utilizzate per raggiungere gli obiettivi indicati saranno diverse: la lezione frontale alternata alle attività di gruppo, utilizzando le seguenti strategie: ricerca-azione, Imparare facendo, Cooperative Learning, Apprendimento cooperativo, Brainstorming, Problem solving, Peer education e Simulazione/Roleplaying, TPR.

Attraverso le suddette strategie, la lettura, la scrittura, il calcolo e la risoluzione di problemi verranno presentati come un gioco creativo, divertente e coinvolgente.

I risultati attesi sono:

- Motivazione degli alunni all'apprendimento della matematica e della lingua italiana
- Riduzione di una presenza passiva e di un conseguente insuccesso in ambito matematico e nelle abilità comunicative
- Trasferimento delle competenze acquisite in situazioni di vita quotidiana
- Superamento di frammentazioni tra i saperi disciplinari

### **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 non è avulso dall'offerta formativa della scuola, in quanto tutti i contenuti dei moduli si possono ritrovare nel PTOF, dove si sottolinea che un ambiente di apprendimento ottimale prevede di valorizzare e mettere al centro del processo insegnamento-apprendimento l'alunno, i suoi problemi, i suoi bisogni formativi, le sue capacità, le sue abilità, le sue conoscenze. La finalità è quella di migliorare la qualità della vita degli studenti con riflessi positivi nel contesto familiare e scolastico, favorendo nella scuola benessere e successo.

Il presente progetto si connette con: "Programma il Futuro", 'Trinity', 'e-Twinning', 'Percorsi di lettura accessibile e inclusiva', ' Lo spazio geometrico', 'Leggere per il piacere di leggere, di scoprire e di crescere ', 'Menti curiose', che si realizzano nel corso dell'anno scolastico e che prevedono il coinvolgimento dell'intera classe.

### **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.*

Il progetto nasce dalla necessità di rendere operativa la mission dell'Istituto al fine di garantire, usando le metodologie sopracitate, a tutti gli alunni il successo formativo.

In tal modo le differenze potranno essere valorizzate, per trasformarle in risorse , favorendo l'inclusione di tutti gli alunni, all'interno della realtà scolastica .

Particolare attenzione sarà destinata agli alunni con disagio socio-culturale e negli apprendimenti, per i quali prevederemo dei percorsi facilitanti, tenuto conto anche del piano annuale di inclusività .

Le metodologie e le strategie da utilizzare per gli alunni in difficoltà saranno volte al miglioramento delle competenze di base , l'acquisizione delle competenze digitali , la riduzione di episodi di prevaricazione, di esclusione, di emarginazione soprattutto nei confronti degli alunni stranieri, disabili o con BES.

## 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.*

La scuola, proponendo il contratto formativo, diventa luogo di educazione alla democrazia, proprio a partire dalla concretezza comportamentale dei singoli attori: alunne, alunni, insegnanti, genitori.

Lo stile organizzativo della scuola aiuta gli alunni e le alunne a:

- saper vivere insieme, nell'eterogeneità delle classi e dei gruppi di apprendimento,
- maturare progressivamente abitudini di rispetto reciproco e di partecipazione all'apprendimento scolastico secondo le potenzialità e le attitudini di ciascuno,
- operare insieme per l'attuazione di obiettivi e finalità condivisi e progettati
- saper discutere di comportamenti, di idee, di bisogni, di diritti, di valori al fine di sviluppare un pensiero critico e favorire la partecipazione attiva

L'azione di monitoraggio e valutazione dell'intero progetto avverrà secondo le seguenti modalità:

- Osservazione diretta delle attività;

- Somministrazione agli alunni di tre questionari:

- Uno iniziale, sulle aspettative e motivazioni del corso che si accingono a frequentare nonché sugli aspetti organizzativi del corso.
- Uno in itinere, di gradimento intermedio sulla figura e sulle attività dell'esperto, del tutor, sul clima relazionale instauratosi all'interno del gruppo classe, sulla chiarezza degli obiettivi di intervento e sul gradimento dei contenuti.
- Uno, di gradimento finale, sulla metodologia di insegnamento, sulla qualità delle azioni didattiche, sui risultati attesi.



### **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 favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).*

Il Progetto verrà comunicato, in itinere, alla comunità scolastica e al territorio tramite i mezzi di comunicazione: sito della scuola, giornale on-line locale . Il progetto potrà essere esteso, negli anni successivi, oltre agli studenti già coinvolti, anche ad altri sulla base degli stessi criteri.

I materiali creati in formato digitale, potranno essere condivisi in rete e quindi utilizzati anche da altri studenti non direttamente coinvolti nel percorso.

Gli esiti del progetto saranno restituiti con momenti di incontro a scuola e sul territorio, allo scopo di socializzarne i contenuti, diffonderne i risultati per stimolare il protagonismo degli alunni.

Valutati i risultati del progetto si può pensare alla strutturazione di percorsi pluriennali, anche in senso verticale tra i vari ordini di scuola, coinvolgendo un maggior numero di studenti.



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 I.C. COLLEFERRO I  
(RMIC8C200B)

### **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.*

Studenti e genitori verranno invitati a collaborare alla progettazione in fase preliminare, con questionari atti a comprendere specifiche esigenze ed aspettative.

Sono stati scelti tre moduli che più corrispondono alle esigenze evidenziate.

- Per sviluppare e/o consolidare metodo di lavoro, capacità organizzative e competenze relazionali, percorsi in cui i ragazzi vengano coinvolti in attività dove il controllo del tempo è fondamentale e i ragazzi debbano mettersi in gioco dal punto di vista relazionale.
- Per sviluppare e/o consolidare l'autostima e le capacità espressive: percorsi che migliorino le potenzialità espressive di studenti e studentesse, valorizzandoli in contesti comunicativi che rafforzino l'autostima.
- Per sviluppare e/o consolidare maggiore capacità di attenzione e competenze progettuali dei ragazzi, coinvolgendoli in attività che abbiano finalità valoriali di ampio respiro

e finalità trasversali didattico-educative comuni ai laboratori permettono di:

- Differenziare la proposta formativa offrendo alle diverse intelligenze percorsi di apprendimento efficaci e di senso, sia nell'ambito delle singole discipline (sapere) che in ambito relazionale (essere) che metodologico-operativo (saper fare);
- Prevenire situazioni di disagio scolastico e cercare di affrontare quelle già in essere;
- Insegnare ad individuare le varie fasi di lavoro nella realizzazione di un compito e a valutare il prodotto realizzato.





## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
E-TWINNING	pag.61	<a href="http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof">http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof</a>
LEGGERE PER IL PIACERE DI LEGGERE, DI SCOPRIRE E DI CRESCERE INSIEME	pag.62	<a href="http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof">http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof</a>
LO SPAZIO GEOMETRICO	pag.61	<a href="http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof">http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof</a>
MENTI CURIOSE	pag. 62	<a href="http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof">http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof</a>
PROGRAMMA IL FUTURO	pag.61	<a href="http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof">http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof</a>
TRINITY	pag.61	<a href="http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof">http://www.comprensivocolleferro1.it/index.php/offerta-formativa/il-pof</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Interesse e sostegno progetti PON "PER LA SCUOLA- COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO 2014-2020'	1	LANGUAGEBOX SRLS Scuola di Lingue	Dichiarazione di intenti	1246	21/04/2017	Sì
Interesse e sostegno progetti PON "PER LA SCUOLA- COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO 2014-2020'	1	COMUNE DI COLLEFFERRO	Dichiarazione di intenti	1388	05/05/2017	Sì
INTERESSE E SOSTEGNO PROGETTI PON -2014-2020 'Per la scuola competenze e ambienti di apprendimento'	1	LUNA LETTERARIA STUDIO ASSOCIATO	Dichiarazione di intenti	1390	08/05/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli



Modulo	Costo totale
LEGGO, IMMAGINO, RACCONTO...	€ 5.082,00
LUDOMATICA	€ 5.082,00
MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.082,00
POTENZIARE L'INGLESE CON IL CLIL	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 20.328,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: LEGGO, IMMAGINO, RACCONTO...**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	DESCRIZIONE
LEGGO, IMMAGINO, RACCONTO...	<p><b>DESCRIZIONE</b></p> <p>In base alla priorità individuata nel RAV, riduzione della variabilità tra le classi in relazione alla valutazione degli esiti per Italiano, e ai suggerimenti dati dal NEV, necessità di sviluppare negli studenti competenze di digital literacy, il seguente modulo si propone come un percorso di formazione, che attraverso lettura, scrittura creativa e utilizzo delle nuove tecnologie consolidi e potenzi le abilità di base della lingua italiana.</p> <p>Sarà favorito lo sviluppo di capacità di argomentazione, di sintesi, la formazione al dibattito e al public speaking e la produzione di contenuti che facilitino la capacità narrativa anche attraverso le tecnologie digitali, che permetteranno la condivisione dei prodotti realizzati.</p> <p>Le attività proposte coinvolgeranno anche alunni stranieri di seconda generazione che pur essendo nati in Italia ed avendo frequentato le scuole italiane e presentano in alcuni casi ancora delle difficoltà linguistiche.</p> <p>Le attività previste dal modulo saranno svolte mediante metodologie didattiche innovative come problem posing/solving , didattica laboratoriale, classe capovolta, apprendimento cooperativo e fra pari, compiti di realtà.</p> <p>Si prevede la produzione di un ebook con versione audiolibro da pubblicare on line.</p> <p><b>DESTINATARI</b></p> <p>Alunni della scuola secondaria di I grado "L. da Vinci" Le attività si effettueranno in orario extracurricolare una volta a settimana con incontri della durata di n 1 ora , da Novembre 2017 ad Aprile 2018 per un totale di 30 ore</p> <p><b>METODOLOGIA</b></p> <p>La nostra scuola, per rispondere ai bisogni del contesto in cui insiste e alle carenze ambientali rilevate, si propone anche come luogo: di accoglienza, di promozione di attività extrascolastiche, d'incontro finalizzato all'acquisizione di competenze con l'obiettivo di sviluppare competenze chiave per l'apprendimento in lingua madre e di cittadinanza valorizzando anche spazi di flessibilità organizzativa e didattica</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <p>Consolidare e potenziare la padronanza linguistica ovvero il possesso ben strutturato dell'italiano che consenta a ciascun allievo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? - di esprimersi in vari contesti e per vari scopi interagendo in una pluralità di situazioni comunicative;</li> <li>? - di stabilire relazioni con gli altri;</li> <li>? - di far crescere la consapevolezza di sé e della realtà</li> </ul>



	<p>? - di sviluppare competenze chiave per l'apprendimento in lingua madre e di cittadinanza valorizzando anche spazi di flessibilità organizzativa e didattica</p> <p>? - di potenziare l'educazione linguistica attraverso attività e/o percorsi che promuovano l'autonomia, l'autostima, la capacità di scelta e di confronto con gli altri</p> <p><b>MODALITA' ORGANIZZATIVE</b></p> <p><b>SPAZI:</b> Per le attività si utilizzeranno l'aula classe 2.0 , l'aula multimediale, la palestra e la biblioteca.</p> <p><b>VALUTAZIONE E VERIFICA</b></p> <p>Correzione dei test strutturati per il miglioramento e consolidamento della lingua, in itinere e finali. Conseguente elaborazione degli esiti.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>Valorizzazione delle competenze linguistiche con particolare riferimento all'italiano attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'individuazione di percorsi formativi individualizzati per rimuovere ostacoli che impediscono l'esercizio del pieno diritto allo studio;</li> <li>- l'individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla valorizzazione del merito degli alunni</li> <li>- il consolidamento e potenziamento della padronanza linguistica ovvero il possesso ben strutturato dell'italiano che consenta a ciascun allievo di:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- di esprimersi in vari contesti e per vari scopi interagendo in una pluralità di situazioni comunicative;</li> <li>- di stabilire relazioni con gli altri;</li> <li>- di far crescere la consapevolezza di sé e della realtà</li> </ul> </li> </ul> <p>Data prevista inizio attività : Novembre 2017 Data prevista fine attività : Aprile 2018</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMMM8C201C
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LEGGO, IMMAGINO, RACCONTO...

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: LUDOMATICA**



## Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LUDOMATICA
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>DESCRIZIONE</b></p> <p>In seguito all'analisi del RAV e alle criticità emerse riguardo le prove INVALSI, si propone un percorso che prevede la creazione di un laboratorio di giochi matematici. Il progetto tende ad offrire agli studenti la possibilità di consolidare e approfondire, mediante l'utilizzo di metodologie innovative (didattica laboratoriale, flipped classroom, learning by doing, brainstorming, problem posing/solving), alcuni aspetti della matematica. Gli interventi saranno finalizzati allo sviluppo di un atteggiamento positivo nei confronti di questa disciplina e al rafforzamento delle competenze di base definite a livello europeo. Il percorso sarà di supporto all'attività curricolare; esso rappresenterà un'occasione per mettere in evidenza gli aspetti ludici e creativi, ma al contempo formativi, della matematica; il gioco rappresenta comunque un'attività intellettuale ed è il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto.</p> <p>L'organizzazione dei giochi, da un lato consente di motivare alunni convinti che la matematica sia una disciplina noiosa e impegnativa, dall'altro offre lo spunto per rilevare strategie, ragionamenti e percorsi mentali degli alunni in situazioni nuove.</p> <p><b>SPECIFICHE INFORMAZIONI COLLEGATE AL PROGETTO</b></p> <p>Nell'ambito logico-matematico l'aspetto più complesso riguarda lo sviluppo delle capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni dell'altro, per la risoluzione di problemi, intesi come questioni autentiche e significative, legate spesso alla vita quotidiana, e non solo esercizi a carattere ripetitivo, o quesiti ai quali si risponde semplicemente ricordando una definizione o una regola.</p> <p>Dall'analisi delle relazioni stilate dagli insegnanti, in termini di scuola è emerso che i ragazzi selezionati presentano sostanzialmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• incertezze nelle abilità di calcolo e lentezza nei calcoli mentali;</li> <li>• difficoltà nella scelta di forme di rappresentazione che schematizzano situazioni problematiche derivanti dalle esperienze reali;</li> <li>• scarsa abilità nell'affrontare e risolvere i problemi;</li> </ul> <p><b>DESTINATARI</b></p> <p>Alunni della scuola secondaria di I grado "L. da Vinci" Le attività si effettueranno in orario extracurricolare una volta a settimana con incontri della durata di n 2 ore , da Novembre 2017 ad Aprile 2018 .</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <p>Una delle attività principali nella didattica della matematica è quella di – “posto un problema” – aiutare l'alunno a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raccogliere dati e informazioni;</li> <li>• Imparare ad organizzarli e a predisporli;</li> <li>• Confrontare tali soluzioni</li> <li>• Sugerire e formulare soluzioni</li> </ul> <p>L'acquisizione di un concetto proviene dall'esperienza con esempi particolari, difficilmente da una descrizione o da una definizione di un concetto.</p> <p>Tali scelte si propongono come obiettivo oltre allo sviluppo e all'acquisizione di competenze ed abilità specifiche della disciplina</p> <p><b>FINALITA'</b></p> <p>Con i corsi di matematica offerti agli alunni si intende stimolare lo sviluppo di tali capacità di critica e di giudizio, al fine di maturare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un atteggiamento positivo verso la matematica;</li> <li>• La fiducia in se stessi;</li> <li>• La capacità di portare a buon fine il proprio lavoro.</li> <li>• La consapevolezza che occorre motivare le proprie affermazioni;</li> <li>• L'attitudine ad ascoltare e valorizzare argomentazioni e punti di vista diversi dai propri;</li> <li>• La capacità decisionale indirizzando a scegliere la strategia meno costosa, più rapida, più consona di fronte a più soluzioni</li> </ul> <p><b>LA SCELTA DEL METODO DIDATTICA LABORATORIALE E METACOGNITIVA</b></p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni</li> <li>• Favorire l'esplorazione e la scoperta Incoraggiare l'apprendimento collaborativo</li> <li>• Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere</li> <li>• Realizzare percorsi in forma di laboratorio (DALLE NUOVE INDICAZIONI)</li> </ul> <p>FASE DI ATTIVAZIONE DEI PERCORSI DI APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Attivazione delle pre-conoscenze e dei saperi naturali/informali (cosa sai) possedute dagli allievi sul problema o tema da affrontare.</li> <li>• Brainstorming, mappe concettuali produzione di schemi e disegni</li> </ul> <p>VALUTAZIONE E VERIFICA</p> <p>Si effettueranno verifiche periodiche per la valutazione dei progressi raggiunti e dell'efficacia delle metodologie usate</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare e/o potenziare negli alunni le seguenti competenze, nell'ambito del campo dell'educazione matematica per la scuola elementare (aritmetica e geometria) nel rappresentare le varie situazioni problematiche, per:</li> <li>• Impostare, comunicare e confrontare le diverse strategie di risoluzione;</li> <li>• Osservare, individuare e descrivere regolarità e relazioni;</li> <li>• Produrre congetture provando a validarle;</li> <li>• Costruire ragionamenti (non formalizzati), individuando e collegando le informazioni utili nelle diverse situazioni date, per sostenere le proprie tesi;</li> <li>• Affrontare le prove di verifica sul modello di quelle INVALSI</li> </ul> <p>Data prevista inizio attività : Novembre 2017 Data prevista fine attività : Aprile 2018</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	28/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMMM8C201C
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LUDOMATICA

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: MATEMATICA IN GIOCO**

#### Dettagli modulo



<p><b>Titolo modulo</b></p>	<p>MATEMATICA IN GIOCO</p>
<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>DESCRIZIONE</b></p> <p>Il progetto nasce dalla volontà e dall'esigenza di potenziare le abilità inquadrate nell'area logico-matematico-scientifica. Il percorso mira a individualizzare e personalizzare maggiormente gli interventi, in una logica di continuità e approfondimento.</p> <p>Nell'ambito logico-matematico l'aspetto più complesso riguarda lo sviluppo delle capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni dell'altro, per la risoluzione di problemi, intesi come questioni autentiche e significative, legate spesso alla vita quotidiana, e non solo esercizi a carattere ripetitivo, o quesiti ai quali si risponde semplicemente ricordando una definizione o una regola.</p> <p>L'acquisizione di un concetto proviene dall'esperienza con esempi particolari, difficilmente da una descrizione o da una definizione di un concetto. Tali scelte si propongono come obiettivo oltre allo sviluppo e all'acquisizione di competenze ed abilità specifiche della disciplina.</p> <p><b>SPECIFICHE INFORMAZIONI COLLEGATE AL PROGETTO</b></p> <p>Dall'analisi delle relazioni stilate dagli insegnanti, in termini di scuola è emerso che i ragazzi selezionati presentano sostanzialmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• incertezze nelle abilità di calcolo e lentezza nei calcoli mentali;</li> <li>• difficoltà nella scelta di forme di rappresentazione che schematizzano situazioni problematiche derivanti dalle esperienze reali;</li> <li>• scarsa abilità nell'affrontare e risolvere i problemi.</li> </ul> <p>Le abilità si svilupperanno decisamente nell'esercitare calcoli e situazioni problematiche e/o di logica previsti per gli alunni, delle classi II e V, all'interno delle prove INVALSI.</p> <p><b>FINALITA'</b></p> <p>Con i corsi di matematica offerti agli alunni si intende stimolare lo sviluppo di tali capacità di critica e di giudizio, al fine di maturare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un atteggiamento positivo verso la matematica;</li> <li>• La fiducia in se stessi;</li> <li>• La capacità di portare a buon fine il proprio lavoro.</li> <li>• La consapevolezza che occorre motivare le proprie affermazioni;</li> <li>• L'attitudine ad ascoltare e valorizzare argomentazioni e punti di vista diversi dai propri;</li> <li>• La capacità decisionale indirizzando a scegliere la strategia meno costosa, più rapida, più consona di fronte a più soluzioni</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruire mappe mentali, cognitive, associative, di sintesi.</li> <li>• Scoprire e riconoscere regole generali per: identificare una struttura, scoprire le fasi di un processo, scoprire concetti, strumenti logici, modelli e procedure operative, categorizzare e riconoscere la tipologia delle informazioni, trasferire le conoscenze in contesti diversi, memorizzare concetti, regole, modelli, procedure</li> <li>• Sistematizzare le nuove acquisizioni in una rete di concetti organizzati in scripts, strutture, schemi per: conoscere/comprendere, scoprire, sperimentare (manipolare, ascoltare, osservare, decodificare vari linguaggi), riflettere, analizzare, sintetizzare.</li> <li>• Utilizzare correttamente la logica per raccontare, dialogare, spiegare, chiedere spiegazioni nel corso della ricostruzione delle attività didattiche effettuate. • Utilizzare la logica per rielaborare informazioni</li> <li>• Elaborare argomentazioni nei diversi contesti, mediante collegamenti di causa, successione, ordine, quantità.</li> <li>• Rielaborare dati e informazioni: - per ristrutturare le proprie conoscenze da cui trarre deduzioni (risalire dalle informazioni al concetto) Identificare gli aspetti essenziali e le interrelazioni di concetti e informazioni - identificare gli aspetti essenziali e le interrelazioni di concetti e informazioni - organizzare sintesi tratte da diverse fonti di informazione</li> <li>• Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.</li> </ul> <p><b>DESTINATARI</b></p> <p>Alunni della scuola primaria "Gerardo parodi Delfino" Le attività si effettueranno in orario extracurriculare una volta a settimana con incontri della durata di n 2 ore , da Novembre 2017 ad Aprile 2018</p>



	<p>LA SCELTA DEL METODO DIDATTICA LABORATORIALE E METACOGNITIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni</li> <li>• Favorire l'esplorazione e la scoperta Incoraggiare l'apprendimento collaborativo</li> <li>• Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere</li> <li>• Realizzare percorsi in forma di laboratorio (DALLE NUOVE INDICAZIONI)</li> </ul> <p>FASE DI ATTIVAZIONE DEI PERCORSI DI APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Attivazione delle pre-conoscenze e dei saperi naturali/informali (cosa sai) possedute dagli allievi sul problema o tema da affrontare.</li> <li>• Brainstorming, mappe concettuali produzione di schemi e disegni</li> </ul> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Motivazioni della scelta è L'esigenza di migliorare le conoscenze e le competenze degli alunni nell'ambito matematico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare e/o potenziare negli alunni le seguenti competenze, nell'ambito del campo dell'educazione matematica per la scuola elementare (aritmetica e geometria) nel rappresentare le varie situazioni problematiche, per:</li> <li>• Impostare, comunicare e confrontare le diverse strategie di risoluzione;</li> <li>• Osservare, individuare e descrivere regolarità e relazioni;</li> <li>• Produrre congetture provando a validarle;</li> <li>• Costruire ragionamenti (non formalizzati), individuando e collegando le informazioni utili nelle diverse situazioni date, per sostenere le proprie tesi;</li> <li>• Affrontare le prove di verifica sul modello di quelle INVALSI</li> </ul> <p>Data prevista inizio attività : Novembre 2017 Data prevista fine attività : Aprile 2018</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMEE8C201D
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA IN GIOCO

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**  
**Titolo: POTENZIARE L'INGLESE CON IL CLIL**

### Dettagli modulo



<p><b>Titolo modulo</b></p>	<p>POTENZIARE L'INGLESE CON IL CLIL</p>
<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>DESCRIZIONE</b> La metodologia CLIL permette diverse forme d'insegnamento. Dato che il bambino in questa fascia d'età apprende in modo olistico attraverso esperienze in prima persona, crediamo sia più proficuo un approccio integrato di lingua e contenuti che sia modulare e multidisciplinare anche per il secondo anno. Esso necessita la scelta di un argomento specifico particolarmente stimolante per i bambini e il suo sviluppo da vari punti di vista utilizzando la lingua Inglese per veicolarlo. Utilizzeremo per coinvolgere i bambini le strategie seguenti :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LIM</li> <li>• Cooperative Learning</li> <li>• TPR</li> <li>• giochi di ruolo</li> <li>• drammatizzazioni</li> </ul> <p>Le discipline che intendiamo coinvolgere sono quelle che permettono una comunicazione non verbale e il ricorso a materiali visivi e grafici al fine di chiarire i contenuti presentati verbalmente come ad esempio le scienze motorie, la musica, la geografia, le scienze, l'arte...</p> <p>Ipotesi di lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Storia: narrazione di stories in lingua inglese con presentazione del lessico fondamentale alla comprensione e all'individuazione delle categorie temporali (before, now, after, in the end).</li> <li>• Geografia : presentazione dei concetti spaziali (in, on, under, in front of, behind, next to, near...) attraverso giochi con vari oggetti e in palestra.</li> <li>• Arte: realizzazione di manufatti cartacei che trasformeremo in presentazioni multimediali (esempio: e-book con audio).</li> <li>• Musica: presentazione quotidiana di rhymes, chants, tipiche della tradizione anglofona messe a confronto con quelle della tradizione italiana, attraverso la strategia del Total Physical Response.</li> <li>• Motoria: azioni e giochi presentati in inglese.</li> <li>• Scienze: il riciclo ed il riuso, l'ambiente e la conoscenza degli animali</li> <li>• Educazione alimentare: i cibi e la tavola italiana confrontati con quelli di altri Paesi e le canteen rules vissute nel tempo-mensa</li> <li>• Educazione alla convivenza civile: le classroom rules.</li> </ul> <p><b>DESTINATARI</b> Alunni della scuola primaria "Gerardo Parodi Delfino " Le attività si effettueranno in orario extracurricolare due volte a settimana con incontri della durata di n 1 ora , da Novembre 2017 ad Aprile 2018 .</p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• motivare allo studio delle lingue straniere attraverso percorsi anche ludici</li> <li>• far vivere una precoce esperienza formativa di confronto con docenti madre lingua</li> <li>• offrire un ulteriore spazio di socializzazione e lavoro di gruppo.</li> <li>• migliorare le competenze linguistiche e le abilità di comunicazione nella lingua orale, attraverso l'aumento del tempo di esposizione alla lingua.</li> <li>• Aumentare la propria motivazione verso le lingue e le materie non linguistiche apprese.</li> <li>• Accrescere l'apertura personale sull'Europa e il mondo.</li> <li>• Accrescere la conoscenza interculturale, il rispetto e l'accettazione di altre .</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscere gli strumenti di base: grammatica, lessico e pronuncia</li> <li>- acquisire le 5 abilità: Speaking, Listening, Reading, Writing e Interacting</li> <li>- essere capace di utilizzare espressioni idiomatiche in contesti significativi</li> <li>- saper scambiare semplici informazioni relative alla sfera personale in inglese</li> </ul> <p><b>MODALITA' ORGANIZZATIVE</b> SPAZI: Per le attività si utilizzeranno l'aula laboratorio di informatica, l'aula multimediale, la palestra e la biblioteca. SUSSIDI: LIM, flashcards, poster, storyboard, puppets, realia, cd audio, internet, e come fonte di risorse multimediali verranno utilizzati siti accreditati come la BBC, ILD e le</p>





	<p>piattaforme degli insegnanti della Comunità Europea per la condivisione di materiali on-line.</p> <p><b>VALUTAZIONE E VERIFICA</b></p> <p>I docenti valuteranno l'andamento del progetto su feedback orali durante la lezione e alla fine di essa e in itinere.</p> <p>Verranno somministrate prove di valutazione oggettive come ad esempio: test a risposta multipla per verificare la comprensione, sia in lingua inglese che italiana.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• comprendere le differenze culturali</li> <li>• rispondere a domande in inglese brevi e semplici raccontare di amici, animali, oggetti di uso quotidiano e hobby</li> </ul> <p>Data prevista inizio attività : Novembre 2017 Data prevista fine attività : Aprile 2018</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMEE8C201D
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: POTENZIARE L'INGLESE CON IL CLIL

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
GIOTTOLANDIA	€ 15.246,00
LEGGO, IMMAGINO, GIOCO, CREO...	€ 20.328,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 35.574,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 43606)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 35.574,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	1245
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	21/04/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	1386
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	05/05/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	12/05/2017 12:27:50
<b>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</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>HELLO GIOTTO</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>CODIGIOTTANDO</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.): <u>GIOTTORTO</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "GIOTTOLANDIA"</b>	<b>€ 15.246,00</b>	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LEGGO, IMMAGINO, RACCONTO...</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>LUDOMATICA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>	€ 5.082,00	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C. COLLEFERRO I  
(RMIC8C200B)

10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>POTENZIARE L'INGLESE CON IL CLIL</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "LEGGO, IMMAGINO, GIOCO, CREO..."</b>	<b>€ 20.328,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 35.574,00</b>	