



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "SU PLANU"-SELARGIUS  
Prot. 0004374 del 18/05/2017  
04-05 (Uscita)

**Candidatura N. 35124**

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

## Sezione: Anagrafica scuola

### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IST. COMP. SU PLANU SELARGIUS
<b>Codice meccanografico</b>	CAIC86200X
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA ARIOSTO SN
<b>Provincia</b>	CA
<b>Comune</b>	Selargius
<b>CAP</b>	09047
<b>Telefono</b>	0705489165
<b>E-mail</b>	CAIC86200X@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	958
<b>Plessi</b>	CAAA86201R - SU PLANU (SELARGIUS) CAEE862012 - SU PLANU (SELARGIUS) CAMM862011 - SU PLANU (SELARGIUS)



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	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



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 35124 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	W l'Italiano	€ 13.564,00
Matematica	Giochi strategici per imparare la Matematica	€ 13.564,00
Scienze	Sperimentiamo	€ 5.082,00
Lingua straniera	Enjoy your English	€ 5.682,00
Lingua straniera	Improve your English	€ 7.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.974,00</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: Potenziamento Competenze di Base

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Questo progetto intende supportare gli alunni con disagio e difficoltà attraverso attività formative, laboratoriali e ludiche che rendano più accattivante e innovativo lo studio stimolando la curiosità, la partecipazione e la motivazione degli studenti stessi.</p> <p>Il presente progetto sarà l'occasione per consolidare o mettere in atto delle strategie per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>migliorare la qualità dell'insegnamento;</li> <li>creare delle situazioni didattiche più stimolanti;</li> <li>favorire lo sviluppo di attività di tipo laboratoriali;</li> <li>mettere in pratica le competenze acquisite;</li> <li>aumentare l'autorevolezza dell'istituto in termini di innovazione didattica.</li> </ul> <p>Costituiscono motivazione al progetto anche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la continuità come condivisione di formazione e di strategie di insegnamento;</li> <li>- l'acquisizione di procedure cognitive flessibili e generalizzabili;</li> <li>- la riduzione dell'insuccesso scolastico.</li> </ul> <p>Per quel che riguarda gli alunni l'obiettivo che si vuole raggiungere è un miglioramento delle capacità di problem solving, delle capacità visuo-spaziali e di interconnessione tra i vari linguaggi adoperati .</p> <p>Si incoraggerà l'attività dell'alunno nel risolvere situazioni problematiche e nello sviluppare competenze. Uno dei punti di forza di questo processo consiste nel puntare sulla partecipazione e sul trasporto dell'allievo, elementi importanti nel processo di acquisizione delle capacità. Il tutto si basa, dunque, sulla riflessione; non si può concepire l'alunno come passivo destinatario dell'azione didattica del docente, ma si deve pensare a lui come a un soggetto attivo, protagonista della propria istruzione (attività di acquisizione delle conoscenze) e della propria formazione (attività di acquisizione di capacità e competenze).</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Il territorio è caratterizzato da un tessuto socio-economico variegato e in continuo aumento demografico. Fanno capo i quartieri Su Planu, Is Corrias e Su Pezzu Mannu situati più vicino a Cagliari che a Selargius. Su Planu è il quartiere più popoloso, offre la totalità dei servizi mentre Is Corrias e Su Pezzu Mannu, a causa della strada statale 554 che li separa da Su Planu e li divide tra di loro, sono decentrati e soffrono per la carenza di strutture e per la lontananza dai servizi scolastici per gli alunni residenti. A Su Planu le attività lavorative prevalenti sono legate al terziario e contribuiscono ad accentuare il fenomeno del pendolarismo. Si avvalgono dell'IC numerose famiglie che risiedono in altri quartieri limitrofi e disagiati appartenenti al Comune di Cagliari: Barracca Manna, Monreale-Pirri, San Michele, Mulinu Becciu. Altre famiglie risiedono a Capoterra, Elmas, Assemini, Sestu, Quartu S. Elena, Uta. Questo ha favorito l'insorgere di situazioni di disagio anche all'interno dei nuclei familiari, nei rapporti con l'istituzione scolastica e nella condivisione dei valori culturali. Tale disagio si manifesta come carenza di valori e di modelli per l'acquisizione passiva dei messaggi pubblicitari propri della società dei consumi.



## Obiettivi del progetto

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

Il presente progetto si prefigge i seguenti obiettivi:

- prevenire e contrastare la dispersione scolastica attraverso la promozione di iniziative che oltre a suscitare l'interesse verso la scuola, possano integrarsi con il curricolo e rafforzare le competenze di base;
- promuovere interventi coerenti con gli specifici bisogni degli alunni in sinergia con le risorse già esistenti, all'interno e all'esterno delle istituzioni scolastiche, per il contrasto della dispersione scolastica e l'esclusione sociale;
- recuperare negli alunni l'interesse verso lo studio, sia perseguendo una frequenza regolare sia migliorando il risultato degli apprendimenti;
- favorire un ampliamento dei percorsi curriculari per lo sviluppo ed il rinforzo delle competenze;
- favorire la messa in campo di nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento capaci di mettere gli alunni al centro del processo formativo e di orientarli anche dal punto di vista personale e formativo;
- garantire la valenza orientativa degli interventi finanziati dal Pon e la loro ricaduta effettiva sul curricolo;
- miglioramento dei rapporti interpersonali;
- favorire l'introduzione di approcci innovativi;
- rispondere a bisogni specifici con il coinvolgimento dei genitori;
- aprire agli alunni la scuola nel pomeriggio, il sabato, nei tempi di vacanza, ed eventualmente in luglio e settembre.

## Caratteristiche dei destinatari

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

I destinatari del progetto sono:

- studenti che presentano lacune di conoscenze nelle discipline oggetto del progetto;
- studenti che presentano lacune diffuse di conoscenze nelle diverse discipline di base;
- studenti con difficoltà di inserimento ed integrazione con gli altri allievi;
- studenti provenienti da famiglie con problematiche socio - economiche;
- studenti con disabilità o con disturbi specifici di apprendimento;
- studenti di origine migrante, appartenenti a minoranze linguistiche o/a comunità nomadi.

Sentite le insegnanti delle classi, è stata data priorità agli alunni con svantaggio socio - culturale, a quelli che presentano ritmi di apprendimento molto lenti, scarsa motivazione allo studio, situazioni familiari difficili, difficoltà di relazione, di memoria, di attenzione, carenze conoscitive, lacune concettuali e difficoltà di ragionamento logico, agli alunni che non hanno ancora interiorizzato le regole del vivere civile, che devono essere spesso richiamati e hanno bisogno continuamente della funzione mediatrice dell'insegnante. Si cercherà, comunque, di prevedere anche la partecipazione di alunni che non presentano nessun tipo di difficoltà, ma che possono essere un valido supporto all'integrazione anche in un'ottica di potenziamento degli apprendimenti.

### **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.*

Al fine di garantire l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico (di pomeriggio, di sabato ed eventualmente nel periodo estivo) per lo svolgimento delle attività previste dei laboratori nonché del tempo pre e post mensa è prevista la presenza di un collaboratore scolastico eventualmente selezionato dalle graduatorie. Nei mesi invernali si provvederà, inoltre, a chiedere di prolungare l'orario di accensione del riscaldamento anche nel pomeriggio. Si utilizzeranno tutti gli spazi a disposizione dell'Istituto. In particolare si prevede l'utilizzo delle aule di pertinenza dell'Istituto ciascuna dotata di lavagna interattiva multimediale, il laboratorio d'informatica con le sue attrezzature didattiche disponibili, l'androne per le attività che richiedono uno spazio maggiore a disposizione e il giardino che potrà essere usato come spazio complementare in tutti i laboratori.

**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.*

L'Istituto al momento non ha partenariati o collaborazioni che coinvolgano il territorio, tuttavia docenti dei diversi ordini di scuola collaborano da anni con il Centro di Ricerca e Sperimentazione dell'Educazione Matematica (C.R.S.E.M) diretto dalla Dott.ssa Maria Polo della facoltà di Ingegneria dell'Università degli Studi di Cagliari. Lo scopo del CRSEM, associazione culturale senza fini di lucro, è quello di sviluppare l'indagine scientifica e sperimentale sull'insegnamento/apprendimento della Matematica, anche con riferimenti ad aspetti interdisciplinari, ai fini di una adeguata formazione degli operatori scolastici.

Il modulo di lingua straniera "Improve your English" (Potenziamento della lingua inglese e preparazione al conseguimento delle certificazioni internazionali), invece, è finalizzato ad ottenere una certificazione internazionale, per esempio le certificazioni Cambridge ESOL Examinations che rappresentano un vero titolo di studio riconosciuto a livello internazionale sia in ambito scolastico, sia professionale. Per l'acquisizione di tali certificazioni si intende collaborare con l'Angle American Centre di Cagliari sede d'esame per le certificazioni didattiche Cambridge English.



### **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.*

La metodologia didattica che si intende adottare per la realizzazione del progetto sarà caratterizzata da un approccio "non formale" e dal "learning by doing". Le attività avranno principalmente carattere laboratoriale; gli alunni lavoreranno in gruppi di numero variabile e eterogeneo, facilitando l'ampliamento del curriculum e la collaborazione fra pari. La formazione dei gruppi sarà talvolta guidata dal docente, in altri casi si lascerà che gli alunni formino i gruppi casualmente. Nell'ambito del progetto saranno realizzate specifiche attività che coinvolgano i partecipanti in situazioni concrete, realizzate in modi diversi dai normali contesti formativi frontali, dove possono essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi i contenuti formativi prescelti e rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche.

Ci si aspetta, inoltre; che il gruppo degli insegnanti coinvolti nel progetto, da un confronto con altri docenti dell'istituto, migliori il proprio approccio didattico mediante una crescita che entrerà a far parte del loro bagaglio professionale. In questo modo non si tratterà solo di un'esperienza annuale, in quanto porterà a sperimentare un nuovo approccio didattico.

### **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 azioni del PON-FSE.*

Il seguente progetto ha connessioni con i seguenti progetti riportati nel PTOF della scuola:

- progetto Sardegna Ricerche (laboratori scientifici a cura dell'insegnante Giorgia Lopez);
- PROGETTO PON 2014/2020 – "Realizzazione AMBIENTI DIGITALI" mediante il quale si è provveduto ad acquistare un laboratorio multimediale per l'apprendimento delle lingue straniere e della musica;
- PROGETTO PON 2014/2020 - FSE – "Inclusione sociale e lotta al disagio" con il quale si intende supportare gli alunni con disagio e difficoltà attraverso attività formative, laboratoriali e ludiche e per il quale si è in attesa di autorizzazione da parte del MIUR;
- "Progetto di supporto e potenziamento" che intende favorire la partecipazione in classe degli alunni più in difficoltà col fine di potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e memorizzazione. In tale progetto sono coinvolti i docenti dell'organico dell'autonomia liberi da impegni di attività curricolari;
- progetti per le Certificazioni Internazionali per le lingue Inglese, Francese e Spagnolo (KET, DELF, DELE) con cui si intende consolidare e potenziare la comunicazione nelle lingue straniere.



## Inclusività

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

Le strategie e misure che si intendono adottare saranno le seguenti:

- utilizzare la risorsa compagni di classe in quanto l'apprendimento non è mai un processo solitario, ma è profondamente influenzato dalle relazioni, dagli stimoli e dai contesti tra pari;
- incentivare e lavorare su collaborazione, cooperazione e clima di classe. In particolare saranno valorizzate le strategie di lavoro collaborativo in coppia o in piccoli gruppi;
- potenziare le strategie logico – visive grazie all'uso di mappe mentali e mappe concettuali e organizzando la conoscenza in flashcard delle regole, risorse iconografiche;
- attivare processi cognitivi e funzioni esecutive come attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving che consentono lo sviluppo di abilità psicologiche, comportamentali e operative necessarie all'elaborazione delle informazioni e alla costruzione dell'apprendimento;
- aumentare il livello di autostima e autoefficacia in quanto la motivazione ad apprendere è fortemente influenzata da questi fattori, così come dalle emozioni relative all'appartenenza al gruppo di pari e al gruppo classe.

## 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.*

Per tutti e cinque moduli una prima valutazione dei partecipanti sarà effettuata sulla base degli elementi raccolti prima dell'inizio del progetto allo scopo di avere un quadro delle conoscenze in entrata. Nel corso del progetto, per ciascun modulo, sarà attuata anche una valutazione in itinere per riflettere sulla validità delle metodologie scelte e dare l'opportunità al docente di operare eventuali modifiche ai suoi interventi educativi e didattici.

La verifica del processo di apprendimento e delle capacità acquisite sarà, inoltre, effettuata al termine di ciascuno dei percorsi che si intendono proporre, mediante prove oggettive inerenti gli argomenti trattati. La valutazione dell'azione promossa sarà affidata a osservazioni sistematiche di comportamenti, partecipazione e impegno dei ragazzi, colloqui con le famiglie e ad una scheda predisposta a questo scopo.

Ci si aspetta che il gruppo degli insegnanti coinvolti nel progetto, da un confronto con altri docenti dell'istituto, migliori il proprio approccio didattico mediante una crescita che entrerà a far parte del loro bagaglio professionale. In questo modo non si tratterà solo di un'esperienza annuale, in quanto porterà a sperimentare un nuovo approccio didattico.



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

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

Il progetto sarà comunicato alla comunità scolastica utilizzando diversi canali:

- sito web dell'Istituto;
- piattaforme didattiche delle singole classi (Edmodo, WeSchool, etc);
- incontri con i genitori e gli alunni.

Ci si aspetta che il gruppo degli insegnanti coinvolti nel progetto, da un confronto con altri docenti dell'istituto, migliori il proprio approccio didattico mediante una crescita che entrerà a far parte del loro bagaglio professionale. In questo modo non si tratterà solo di un'esperienza annuale, in quanto porterà a sperimentare un nuovo approccio didattico.

Tutti i materiali prodotti saranno pubblicati sul sito della scuola a disposizione di docenti, alunni e territorio. I documenti realizzati verranno distribuiti in specifiche cartelle ciascuna suddivisa per argomento in modo da facilitare la consultazione.

### **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.*

All'inizio del progetto si consulteranno studenti e genitori per condividere le diverse necessità per una positiva attuazione dei diversi moduli. Per raggiungere questo obiettivo si organizzeranno incontri nell'Istituto comunicati attraverso il sito web della scuola in cui verranno consegnate delle griglie appositamente predisposte. Ci si aspetta che un tale intervento possa indurre nelle famiglie e negli alunni un atteggiamento positivo nei confronti delle attività previste che possa facilitare la frequenza dei ragazzi ai diversi moduli progettati. Per centrare al meglio tale obiettivo verrà predisposta una dichiarazione d'impegno alla frequenza regolare dei diversi moduli. Questo Patto di Corresponsabilità Educativa, sottoscritto dai genitori e dal Dirigente Scolastico, rafforzerà il rapporto scuola/famiglia in quanto nascerà da una comune assunzione di responsabilità e impegnerà entrambe le componenti a condividerne i contenuti e a rispettarne gli impegni.



## 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
PROGETTO PON 2014/2020 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio	pag. 15	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
PROGETTO PON 2014/2020 – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI	pag. 15	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetti per le Certificazioni Internazionali per le lingue Inglese, Francese e Spagnolo.	pag. 8	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetto Sardegna Ricerche (laboratori scientifici)	pag. 15	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetto di supporto e potenziamento	pag. 20	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetto per la valorizzazione e sviluppo delle nuove tecnologie	pag. 15	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
W l'Italiano	€ 13.564,00
Giochi strategici per imparare la Matematica	€ 13.564,00
Sperimentiamo	€ 5.082,00
Enjoy your English	€ 5.682,00
Improve your English	€ 7.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.974,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli



**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: W l'Italiano**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	W l'Italiano
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'intervento interesserà un gruppo eterogeneo, per età e competenze, di alunni dell'istituto. Sarà attuato in orario extrascolastico a partire dal mese di novembre sino a maggio, con incontri della durata di tre ore, a cadenza settimanale. Le attività del modulo vogliono favorire il successo scolastico e formativo dei ragazzi attraverso opportuni interventi individualizzati di recupero, consolidamento e potenziamento delle conoscenze e delle abilità dell'italiano. La competenza linguistica consiste nel possesso ben strutturato della lingua italiana, insieme alla capacità di servirsene per i vari scopi comunicativi. Lo sviluppo di tale competenza è condizione indispensabile per la crescita della persona, per l'esercizio pieno della cittadinanza e per il raggiungimento del successo scolastico in ogni settore di studio, essendo l'italiano lingua veicolare dei contenuti di tutte le discipline.</p> <p>Le principali finalità del progetto sono le seguenti.</p> <p>Per quanto riguarda il recupero:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- motivare allo studio e favorire il processo di apprendimento;</li> <li>- innalzare il tasso di successo scolastico.</li> </ul> <p>Per quanto riguarda il potenziamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- migliorare le capacità di analisi e sintesi;</li> <li>- sviluppare le capacità critiche.</li> </ul> <p>Obiettivi generali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- recuperare, consolidare e potenziare le competenze di base della lingua italiana;</li> <li>- acquisire o perfezionare il metodo di studio;</li> <li>- migliorare la comprensione e l'esposizione orale e scritta;</li> <li>- arricchire il lessico;</li> <li>- rafforzare l'autostima.</li> </ul> <p>Contenuti</p> <p>Le trenta ore saranno suddivise in tre moduli di dieci ore ciascuno le cui attività saranno diversificate sia per trattare i diversi aspetti della lingua (produzione orale, produzione scritta, lettura e comprensione del testo, riflessione linguistica) sia per coinvolgere maggiormente i ragazzi.</p> <p><b>Modulo 1: Scrittura creativa</b></p> <p>Il laboratorio intende fornire strumenti pratici per fare "scrittura creativa" in gruppo, insegnare metodi e strategie del narrare, manipolare e inventare testi. Si proporranno molteplici e diversificate attività, per lo sviluppo delle abilità di scrittura creativa, a volte guidate e impostate, a volte affidate alla elaborazione autonoma degli alunni: conversazioni, giochi linguistici, testi di vario genere, esercizi di manipolazione di un testo: acrostico, anagramma, calligramma, lipogramma, tautogramma, rebus, cruciverba, anarebus; slogan.</p> <p><b>Modulo 2: Animazione alla lettura e comprensione del testo</b></p> <p>Il laboratorio prevede montaggio e smontaggio di testi e immagini di libri d'autore, l'utilizzo di strumenti multimediali, l'utilizzo di testi continui, testi non continui e testi misti. Si individuerà il titolo del percorso di lettura e si segnaleranno i vari libri che si vorranno usare. Sarà cura dei docenti scegliere gli aspetti tematici del percorso di lettura, privilegiando aspetti più vicini all'età e alla realtà degli alunni.</p>



	<p>Modulo 3: Creazione di un giornale scolastico</p> <p>Questo laboratorio consiste nella lettura del quotidiano e nella realizzazione di un giornale scolastico contenente articoli, interviste, storie, disegni e fotografie sulla realtà scolastica e sul territorio in cui opera l'istituto. Durante il corso saranno distribuiti materiali cartacei, contenuti multimediali, tutorial, esercitazioni, già esistenti o realizzati ad hoc relativamente ai contenuti: storia del giornale; struttura della prima pagina di un giornale; classificazione degli articoli; analisi dei titoli; struttura di un articolo (le 5 W); struttura delle sezioni interne di un quotidiano; glossario di termini giornalistici; menabò; struttura di un quotidiano on-line; blog; Wiki; publisher.</p> <p>Metodologia</p> <p>Ai fini di un corretto sviluppo delle capacità che costituiscono l'obiettivo del progetto, verranno alternati momenti teorici (lezioni frontali) e pratici (didattica laboratoriale) utilizzando le seguenti metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cooperative learning</li> <li>- peer-teaching,</li> <li>- ricerca-azione</li> <li>- problem solving.</li> </ul> <p>Risultati attesi/prodotti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interesse e partecipazione degli alunni alle attività proposte</li> <li>- Pubblicazione sul sito della scuola nella sezione "Spazio studenti" dei materiali prodotti (storie, articoli, disegni...)</li> </ul> <p>Verifica e valutazione delle azioni promosse</p> <p>Una prima valutazione dei partecipanti sarà effettuata sulla base degli elementi raccolti prima dell'inizio del progetto allo scopo di avere un quadro delle conoscenze in entrata. Nel corso del progetto, per ciascun modulo, sarà attuata anche una valutazione in itinere per riflettere sulla validità delle metodologie scelte e dare l'opportunità al docente di operare eventuali modifiche ai suoi interventi educativi e didattici. La verifica del processo di apprendimento e delle capacità acquisite sarà, inoltre, effettuata al termine di ciascuno dei tre percorsi che si intendono proporre, mediante prove oggettive inerenti gli argomenti trattati. La valutazione dell'azione promossa sarà affidata a osservazioni sistematiche di comportamenti, partecipazione e impegno dei ragazzi, colloqui con le famiglie e ad una scheda predisposta a questo scopo.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	23/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	25/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CAMM862011
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: W l'Italiano

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €



Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	20	2.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>13.564,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: Giochi strategici per imparare la Matematica**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Giochi strategici per imparare la Matematica



**Descrizione  
modulo**

Sviluppo e potenziamento della cognizione matematica e geometrica attraverso il gioco didattico trasversale che propone attività strutturate per difficoltà crescente.

**-GEOMETRIKO**

Modello didattico sperimentale e laboratoriale che ben si integra con la didattica tradizionale. Essendo la geometria un segmento curricolare della matematica generalmente poco apprezzato dagli alunni, lo scopo del modulo è proprio quello di rendere più accattivante e innovativo lo studio della geometria piana stimolando la curiosità, la partecipazione e la motivazione degli studenti stessi.

Elemento critico di partenza è la scollatura che gli alunni avvertono tra la vita reale e la geometria classica che si studia nelle nostre scuole.

L'esigenza dei discenti è dunque quella di convincersi che la Geometria e l'Algebra siano discipline realmente utili per la costruzione delle conoscenze e delle competenze essenziali del loro corso di studi. In tutti i cicli, gli ambiti di alfabetizzazione letteraria, matematica e scientifica devono essere coperti non soltanto in termini conoscenza dei contenuti, ma in termini di abilità applicate nella vita pratica nonché di competenze, così come più volte sottolineato dai documenti emanati dal M.I.U.R. negli ultimi otto anni.

Il presente modulo può anche essere l'occasione, invece, per consolidare o mettere in atto delle strategie per:

- migliorare la qualità dell'insegnamento;
- creare delle situazioni didattiche più stimolanti;
- favorire lo sviluppo di attività di tipo laboratoriale con l'ausilio di Geometriko;
- mettere in pratica le competenze acquisite;
- aumentare l'autorevolezza dell'istituto in termini di innovazione didattica.

È, infatti, essenziale che la didattica innovativa si diffonda come pratica sistematica e non sporadica.

Ci si aspetta che il gruppo degli insegnanti coinvolti nel progetto, da un confronto con altri docenti dell'istituto, ma anche con colleghi che insegnano in altre scuole sparse sul territorio nazionale, migliori il proprio approccio didattico mediante una crescita che entrerà a far parte del loro bagaglio professionale. In questo modo non si tratterà solo di un'esperienza annuale, in quanto porterà a sperimentare un nuovo approccio didattico.

Per quel che riguarda gli alunni ci si aspetta un miglioramento delle capacità di problem solving, delle capacità visuo-spaziali e di interconnessione tra i vari linguaggi adoperati in geometria piana in quanto Geometriko prevede sia l'esposizione scritta che l'argomentazione verbale dei contenuti e delle soluzioni dei vari quesiti proposti.

Gli obiettivi primari del modello sono i seguenti:

- avvicinare gli alunni alla Geometria Piana facendo leva sulla motivazione individuale consapevole, al fine di garantire il successo formativo in termini di potenziamento rispetto ai livelli di partenza, ovvero un miglioramento dell'atteggiamento verso la Geometria, non più vista come materia arida, "piena di formule" ed esercizi ripetitivi ma disciplina creativa che prima del rigore e dell'astrazione richiede un approccio dinamico e laboratoriale;
- migliorare — grazie ai quesiti proposti durante gioco — le proprie competenze, cioè la capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali; in altre parole, ci si aspetta che la maggior parte degli alunni arrivino ad applicare ciò che hanno imparato a scuola anche in situazioni meno strutturate e in cui le informazioni sono meno esplicite e non offrono chiare indicazioni su quali siano le conoscenze pertinenti e come esse debbano essere applicate;
- miglioramento delle capacità espositive e argomentative come conseguenza della discussione insita nel lavoro di esposizione scritta e orale delle soluzioni.

Ci si aspetta che un tale intervento possa indurre anche nelle famiglie degli alunni un atteggiamento positivo nei confronti della matematica. Per centrare al meglio tale obiettivo, in occasione della finale di istituto si potrebbe pensare di organizzare un piccolo evento e invitare a scuola anche i genitori dei ragazzi che hanno partecipato al torneo. In tale occasione, a margine dell'evento, sarebbe auspicabile che gli alunni insegnassero il modello anche agli adulti favorendo così una ricaduta della scuola sul "benessere culturale" del territorio, con un piccolo contributo al contrasto dell'analfabetismo di ritorno.

Costituiscono motivazione al progetto anche:

- la continuità come condivisione di formazione e di strategie di insegnamento;
- l'acquisizione di procedure cognitive flessibili e generalizzabili;





- la riduzione dell' insuccesso scolastico.

L'obiettivo è quello di sfruttare il canale ludico e l'interesse per il gioco per stimolare, divertendosi, l'acquisizione e il consolidamento di attività metacognitive e competenze geometriche, ponendosi come attività sia di svago e intrattenimento che di brain-training allenando anche le abilità visuo spaziali.

In passato, si riteneva che le conoscenze venissero trasmesse dal docente al discente, ovvero che andassero a imprimersi nella mente dell'alunno. In tal senso, si utilizzavano le espressioni «inculcare», «imprimere nella mente», «trasmettere». Oggi questa concezione è superata e siamo consapevoli che l'acquisizione delle conoscenze e delle competenze è un processo che richiede l'attività del soggetto, sia nel momento di associare un nome a un oggetto, sia quando si tratta di costruire un concetto, sia quando si richiede l'attività dell'alunno nel risolvere situazioni problematiche e nello sviluppare competenze. Questo si verifica, ad esempio, quando si devono risolvere problemi di geometria: qui non ci sono schemi operativi che possano essere appresi e utilizzati meccanicamente. Geometriko si focalizza proprio sullo sviluppo di tali competenze, in quanto è un gioco didattico-strategico che crea in ogni partita situazioni sempre nuove e accattivanti di apprendimento dinamico, seguendo le indicazioni e i suggerimenti dei più recenti risultati della didattica metacognitiva. Uno dei punti di forza di questo processo consiste nel puntare sulla partecipazione e sul trasporto dell'allievo, elementi importanti nel processo di acquisizione delle capacità. Il tutto si basa, dunque, sulla riflessione; non si può concepire l'alunno come passivo destinatario dell'azione didattica del docente, ma si deve pensare a lui come a un soggetto attivo, protagonista della propria istruzione (attività di acquisizione delle conoscenze) e della propria formazione (attività di acquisizione di capacità e competenze). Nell'utilizzare Geometriko, il compito dei docenti non è più solo quello di fare lezione, di spiegare che cosa è un trapezio, di risolvere i problemi alla lavagna, ecc., quanto di creare, dove possibile, situazioni che consentano agli alunni di operare anche a livello fisico, relazionale e psichico, immergendoli in situazioni di apprendimento e contesti formativi stimolanti. Pertanto, al fine di ottenere un risultato ottimale, il docente ha a disposizione uno strumento, che, attraverso l'uso incrociato di più linguaggi, sottopone i giocatori a una sequenza di attività e operazioni verbali, di calcolo e visuo-spaziali tramite le quali gli alunni possono pervenire all'acquisizione delle conoscenze e delle competenze.

-RALLY MATEMATICO

Serie di gare di matematica alle quali partecipa l'intero gruppo che si deve impegnare alla soluzione di una serie di problemi. Il gruppo avrà modo di sperimentare un approccio differente alla materia con la metodologia del cooperative learning favorendo lo sviluppo di una didattica di tipo inclusivo.

Tra gli obiettivi:

fare matematica attraverso la soluzione di problemi. I problemi proposti sono ricchi di spunti matematici e molto motivanti per gli alunni e possono essere utilizzati per la presentazione, per lo sviluppo o l'approfondimento, per la verifica degli argomenti comunemente trattati.

Dopo la prova, i problemi possono essere riesaminati sia individualmente sia in forma collettiva per la ricerca di altri possibili percorsi risolutivi e della rappresentazione più opportuna. In questa fase, inoltre, possono essere analizzate le motivazioni della mancata o errata soluzione;

sviluppare le capacità di lavorare in gruppo sentendosi responsabili. Il gruppo si suddivide in sottogruppi ognuno dei quali si assume il compito di risolvere uno o più problemi. Gli alunni hanno l'occasione di imparare ad organizzarsi, dividersi il lavoro, gestire il tempo, apportare il proprio contributo, accettare quello degli altri e poter comprendere i loro punti di vista, lavorare insieme per un fine comune;

imparare a "parlare di matematica", a spiegare idee e procedimenti. Gli alunni hanno l'occasione di discutere sull'interpretazione del testo del problema, sulla scelta delle strategie risolutive e sulla rappresentazione più opportuna, di sostenere le proprie affermazioni, di verificare il lavoro svolto.

**Data inizio prevista** 01/10/2017

**Data fine prevista** 30/04/2018



<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CAMM862011
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Giochi strategici per imparare la Matematica

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

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Scienze  
Titolo: Sperimentiamo

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Sperimentiamo
----------------------	---------------





**Descrizione modulo**

Con questo modulo si intende riproporre l'attività legata al progetto CASIO "Il mondo dà i numeri": un'iniziativa realizzata in collaborazione con il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano per diffondere tra insegnanti e studenti l'utilizzo delle nuove tecnologie nell'attività didattica. Il programma, che ha interessato oltre 100 scuole in tutta Italia (tra le quali la nostra scuola è risultata essere l'unica scuola secondaria di primo grado della Sardegna partecipante), si inserisce all'interno di un Protocollo di Intesa siglato con il Miur, Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per promuovere "ambienti di apprendimento laboratoriali" nelle scuole grazie all'utilizzo delle calcolatrici per risolvere dei casi investigativi. Questa metodologia trae ispirazione dalle scienze forensi che si servono della matematica per arrivare alla soluzione di intricati casi investigativi. Il tema delle Scienze Forensi, a cui si è deciso di legare le attività didattiche proposte, è particolare e potrebbe sembrare fuori dal curriculum; ma con questa scelta si vuole testimoniare ai ragazzi come la matematica sia un potente strumento che si applica a moltissimi campi delle attività umane: dalle classiche discipline della fisica, ingegneria, informatica, biologia, economia, medicina, fino alla psicologia, militare, reti sociali, sport, telecomunicazioni e recentemente, appunto, anche alle scienze investigative.

Ormai in qualunque settore si vada ad operare la matematica è un prezioso strumento che bisogna conoscere e la calcolatrice può aiutare ad arrivare a questa conoscenza. L'obiettivo è mettere in evidenza, dunque, il legame indissolubile tra realtà e matematica, disciplina che presenta risvolti concreti nella vita quotidiana. Attraverso la costruzione di veri e propri laboratori in aula, docenti e studenti si trasformeranno, quindi, in abili investigatori chiamati a risolvere intricati misteri grazie all'applicazione di modelli matematici. Per la realizzazione del progetto si utilizzerà il kit messo a disposizione dalla CASIO nel nostro istituto costituito da 28 calcolatrici scientifiche CASIO CLASSWIZ fx-991EX, dalla guida docenti con 3 casi investigativi che dovranno essere risolti dai nostri studenti con l'ausilio delle calcolatrici, 1 software emulatore installato in tutti i computer dell'istituto che permette di ricreare in aula un vero e proprio laboratorio di scienze. Le attività avranno un'impostazione interattiva, fra studenti ed insegnante, e collettiva fra studenti (lavoro a piccoli gruppi), ad esemplificazione anche del fatto che oggi la scienza procede attraverso il lavoro in team e non più per effetto di un singolo attore: c'è bisogno di saperi provenienti da molteplici discipline per poter comprendere al meglio un fenomeno.

Al termine delle attività saranno proposte semplici situazioni problematiche e ci si aspetta che i ragazzi siano capaci di risolverle utilizzando le conoscenze apprese durante la frequenza del modulo.

<b>Data inizio prevista</b>	23/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	25/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Scienze
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CAMM862011
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Sperimentiamo**

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: Lingua straniera**  
**Titolo: Enjoy your English**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Enjoy your English



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>L'intervento avverrà con un gruppo eterogeneo di alunni, di diverse età, classi e capacità. Sarà attuato in orario extrascolastico dal mese di ottobre 2017 al mese di maggio 2018, con incontri settimanali della durata di due ore. Con questo modulo si vuole contribuire a favorire il successo formativo e scolastico degli alunni attraverso il miglioramento della comunicazione in lingua straniera in reali contesti comunicativi. Si curerà il potenziamento delle quattro abilità linguistiche con attività prevalentemente ludiche e laboratoriali, idonee a migliorare la comunicazione orale, la produzione scritta e l'ascolto.</p> <p>Le quattro abilità linguistiche saranno potenziate attraverso attività da svolgere in squadre, piccoli gruppi o in coppia, talvolta come gruppo classe. Si prenderà spunto da situazioni realistiche per esempio: all'aeroporto, stazione ferroviaria, banca, supermercato, negozi di scarpe o abbigliamento, turisti all'estero o guide di turisti nella propria città o regione. Gli alunni saranno incoraggiati a usare la lingua straniera tramite continue azioni di supporto atte a evidenziare i miglioramenti e ad affrontare serenamente le eventuali difficoltà che potrebbero presentarsi. Tutti gli alunni, anche quelli con maggiori difficoltà, saranno consci e fiduciosi nelle loro possibilità attraverso attività a livello crescente di difficoltà, rinforzi positivi nei diversi traguardi raggiunti, senza enfatizzare le difficoltà che si presenteranno, ma aiutandoli a fronteggiarle serenamente.</p> <p>La seconda parte del modulo sarà anche dedicata alla preparazione per le diverse gare, giochi e concorsi in lingua inglese, sia a livello nazionale, sia internazionale, per esempio 'The Big Challenge'.</p> <p><b>Obiettivi:</b> Rafforzare l'autostima Motivare alla conoscenza della lingua inglese Potenziare la conoscenza della lingua inglese 'Giocare' con la lingua inglese per comunicare Mettersi in gioco e confrontarsi tra pari Uso consapevole e appropriato delle quattro abilità linguistiche in inglese Arricchimento del patrimonio lessicale Miglioramento nell'uso delle strutture funzionali e grammaticali</p> <p><b>Metodi:</b> Comunicativo, situazionale, umanistico, cooperative learning, peer teaching, ricerca-azione, problem solving, role playing</p> <p><b>Valutazione:</b> Una prima valutazione sarà effettuata all'inizio del progetto per avere un quadro delle conoscenze iniziali, seguiranno due valutazioni in itinere per controllare i progressi degli alunni e poter effettuare eventuali modifiche nel caso si rendano necessarie o auspicabili. Al termine del modulo vi sarà la verifica conclusiva atta a valutare la competenza raggiunta nelle quattro abilità. Per ogni alunno, inoltre, si terrà presente la situazione di partenza, quella di arrivo, le reali capacità, l'impegno, la partecipazione e il comportamento.</p> <p><b>Risultati attesi e prodotti</b> Interesse e partecipazione degli alunni alle attività proposte, miglioramento delle loro competenze in lingua inglese, partecipazione degli alunni a giochi/concorsi in lingua inglese, pubblicazione nel sito della scuola delle principali attività svolte.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>23/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>21/05/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua straniera</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>CAMM862011</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore

30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Enjoy your English

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Improve your English

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Improve your English



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>L'intervento avverrà con un gruppo eterogeneo di alunni, appartenenti a classi diverse e di età diverse, ma intenzionati a migliorare la loro competenza in lingua inglese e ad ottenere una certificazione internazionale, per esempio le certificazioni Cambridge ESOL Examinations. Queste certificazioni rappresentano un vero titolo di studio riconosciuto a livello internazionale sia in ambito scolastico, sia professionale. Attualmente, infatti, poter dimostrare la conoscenza della lingua inglese è diventato un elemento necessario per i cittadini di oggi e di domani che, ci si auspica, vivranno in un mondo con sempre meno confini.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miglioramento del successo scolastico e formativo</li> <li>- Motivare alla conoscenza della lingua inglese</li> <li>- Potenziare la conoscenza della lingua inglese</li> <li>- Saper comunicare in lingua inglese e saper ricevere comunicazioni in lingua inglese usando consapevolmente le quattro abilità linguistiche</li> <li>- Arricchimento del patrimonio lessicale</li> <li>- Miglioramento della pronuncia e dell'intonazione</li> <li>- Uso consapevole di espressioni idiomatiche</li> <li>- Correttezza nell'uso delle strutture funzionali e grammaticali</li> <li>- Rafforzare l'autostima</li> </ul> <p>Il modulo sarà attuato in orario extrascolastico a partire dal mese di ottobre 2017 sino al mese di maggio 2018 con incontri settimanali di tre ore. Saranno previsti momenti teorici e pratici e si lavorerà come gruppo classe, squadre, piccoli gruppi o in coppia utilizzando le seguenti metodologie: cooperative learning, peer teaching, ricerca azione problem solving, role playing, talvolta lezione frontale.</p> <p>Valutazione: Una prima valutazione sarà effettuata all'inizio del progetto per avere un quadro delle conoscenze iniziali dei singoli alunni, seguirà una valutazione in itinere per controllare i progressi degli alunni e poter effettuare eventuali modifiche nel caso si rendano necessarie o auspicabili. Al termine del modulo vi sarà una verifica conclusiva in previsione dell'esame per il conseguimento della certificazione internazionale. La valutazione dell'azione svolta sarà affidata anche a osservazioni dei comportamenti, partecipazione e impegno dei ragazzi.</p> <p>Risultati attesi e prodotti: Interesse e partecipazione degli alunni alle attività proposte Conseguimento da parte degli alunni di una certificazione internazionale Pubblicazione sul sito della scuola delle principali attività svolte</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>23/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>21/05/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua straniera</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>CAMM862011</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Improve your English**



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 IST. COMP. SU PLANU  
SELARGIUS (CAIC86200X)

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



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Potenziamento Competenze di Base	€ 44.974,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 44.974,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35124)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 44.974,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	31/2016
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	28/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	37/2016
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	07/10/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	26/04/2017 12:08:37
<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
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>W l'Italiano</u>	€ 13.564,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Giochi strategici per imparare la Matematica</u>	€ 13.564,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Sperimentiamo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Enjoy your English</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Improve your English</u>	€ 7.082,00	
	<b>Totale Progetto "Potenziamento Competenze di Base"</b>	<b>€ 44.974,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 44.974,00</b>	