



Candidatura N. 36231 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

| | |
|------------------------------|---|
| Denominazione | I.C. 'C. COLOMBO' |
| Codice meccanografico | RMIC83800A |
| Tipo istituto | ISTITUTO COMPRENSIVO |
| Indirizzo | VIA DELL'IPPOCAMPO, 41 |
| Provincia | RM |
| Comune | Fiumicino |
| CAP | 00054 |
| Telefono | 0665210784 |
| E-mail | RMIC83800A@istruzione.it |
| Sito web | WWW.ICCOLOMBO.IT |
| Numero alunni | 1250 |
| Plessi | RMAA838017 - VIA DEI MITILI RMAA838028 - PARCO LEONARDO - LE PLEIADI RMEE83801C - VIA RODANO RMEE83802D - FOCENE RMMM83801B - COLOMBO |



Sezione: Autodiagnosi

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

| Azione | SottoAzione | Aree di Processo | Risultati attesi |
|--|-------------------------------|--|---|
| 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base | 10.2.2A Competenze di base | Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 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. 36231 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

| Tipologia modulo | Titolo | Costo |
|------------------|----------------------------------|--------------------|
| Lingua madre | Promuovo la mia città. | € 5.682,00 |
| Lingua madre | "Promuovo la mia città". | € 5.682,00 |
| Matematica | "Coding e Robotica Creativa" | € 5.682,00 |
| Matematica | Coding e Robotica Creativa | € 5.682,00 |
| | TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 22.728,00 |



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: 'Competente..Mente'

| <p>Descrizione progetto</p> | <p>Il Progetto "Competente...Mente" nasce dalla necessità di rendere operativa la missione della scuola di "Star bene a scuola insieme", nella consapevolezza che una scuola di qualità deve porre attenzione ai risultati degli alunni (di tutti gli alunni), obiettivo principale di una Istituzione Scolastica che ha come fulcro educativo l'inclusività. Considerato che gli alunni devono essere al centro di qualsiasi progetto formativo e che nelle classi della nostra scuola, soprattutto Primaria, si presentano problematiche sul piano comportamentale, sociale e dell'apprendimento, nasce l'esigenza di un progetto che tenga presente le "diversità" in termini di esperienza, delle abilità sociali e della sfera cognitiva. Tutto ciò, allo scopo di prevenire la dispersione scolastica attraverso l'organizzazione ed il coordinamento di percorsi di accoglienza e di integrazione degli alunni, promuovendo il successo formativo attraverso la valorizzazione delle loro potenzialità ed il graduale superamento degli ostacoli.</p> <p>Sulla base di quanto richiesto dall'Avviso, il Progetto sarà così strutturato:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. FASE - VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE D'INGRESSO; 2. FASE - ATTIVITÀ DI RAFFORZAMENTO E VALUTAZIONE IN ITINERE; 3. FASE - VALUTAZIONE FINALE. <p>1. L'individuazione analitica degli effettivi bisogni formativi di ciascun discente, permetterà di effettuare un lavoro costante e capillare, concretamente "a misura d'allievo", volto a ridurre gli svantaggi culturali e ad accrescere la promozione culturale.</p> <p>Le famiglie saranno coinvolte nel progetto attraverso incontri al fine di rilevare, in ingresso, particolari bisogni educativi, affettivi e formativi degli allievi e, in uscita, la percezione del Progetto e dei suoi effetti sui partecipanti. Verrà programmato per i genitori uno sportello informativo e di supporto a cura di esperti (psicologa e/o pedagogista).</p> <p>2. I moduli formativi offriranno un'ulteriore opportunità didattica, calibrata sulle esigenze individuali, tesa ad elevare i livelli di apprendimento e a colmare il gap nelle competenze di base, attraverso attività di recupero, di sviluppo e di potenziamento, l'utilizzo di metodologie attive e innovative e didattica personalizzata, quali: classe capovolta, peer education, compiti di realtà. Verranno inoltre proposti materiali adeguati alle abilità e alle esigenze di ciascuno studente, in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni e di potenziare le strategie cognitive e metacognitive. Anche in questa fase, sarà possibile il coinvolgimento dei genitori ai quali verrà rilasciato apposito codice di accesso per verificare costantemente lo stato di apprendimento delle conoscenze tramite statistiche dettagliate, storici delle simulazione effettuate; per monitorare l'andamento scolastico, la costanza nello studio e il rendimento degli allievi.</p> <p>3. Il processo di apprendimento verrà monitorato dal gruppo di docenti coinvolti direttamente nei percorsi progettuali in orario curriculare ed extracurriculare, dai docenti dei Consigli di interclasse attraverso test, schede di osservazione attestanti, nella fase iniziale e nella fase finale, i livelli di apprendimento raggiunti dagli allievi. Saranno altresì somministrati questionari ad alunni e genitori sul grado di interesse e utilità percepita di ciascun modulo; si procederà alla rilevazione delle presenze, del grado di apprendimento e delle competenze acquisite dai singoli alunni.</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

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo "C. Colombo" è situato nel X Ambito Territoriale della provincia di Roma, nel Comune di Fiumicino. Il territorio è stato oggetto, a partire dalla sua nascita, di una rapida espansione demografica, che ha determinato da un lato la nascita di centri residenziali abitati in prevalenza da ceti economicamente e culturalmente medio-borghesi e dall'altro un significativo incremento di ceti medio bassi imputabile alla forte immigrazione dalla vicina capitale e dai paesi stranieri. Nel comune, quindi, si riscontra una realtà economico sociale e culturale variegata. All'aumento della popolazione non ha fatto seguito un adeguato sviluppo di servizi sociali, di spazi associativi e culturali significativamente complementari alla scuola. Di conseguenza, il disagio sociale, specialmente sotto la forma del fenomeno dell'abbandono, della dispersione e dell'evasione scolastica, se pure a livelli diversi da zona a zona, è fortemente presente sul territorio. Pertanto, anche il nostro Istituto ha assistito ad un rapido e significativo incremento di alunni che provengono da ambienti socialmente svantaggiati e/o da famiglie straniere con scarso livello di istruzione. Anche se il tasso di dispersione che si registra nel nostro Istituto è minimo, soprattutto nella Scuola primaria, in tutte le classi si evidenzia la presenza di alunni con problematiche di apprendimento, insufficiente motivazione allo svolgimento delle attività curriculari. Pertanto, non si rileva un fenomeno elevato di dispersione reale, cioè di abbandono scolastico, ma di dispersione "nascosta": gli allievi frequentano la scuola, ma non raggiungono livelli di apprendimento adeguati, condizione di adempienza formale dell'obbligo scolastico, ma non sostanziale.

Obiettivi del progetto

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

Il Progetto si propone di raggiungere i seguenti obiettivi, alcuni dei quali individuati nel Rapporto di Autovalutazione di Istituto e inseriti nel PTOF della Scuola: ? Migliorare gli esiti scolastici; ? Prevenire il fenomeno dell'insuccesso e della dispersione scolastica per realizzare pienamente il diritto allo studio e la centralità dei discenti; ? Prevenire le cause del disagio; ? Innovare la didattica in modo sistematico, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie; ? Favorire l'apprendimento delle competenze di base inerenti all'asse dei linguaggi e all'asse matematico; ? Stimolare la motivazione ad apprendere anche attraverso l'utilizzo di strategie compensative di apprendimento; ? Promuovere la conoscenza di sé e delle proprie capacità attitudinali; ? Favorire l'acquisizione di un metodo di studio più appropriato, con il coinvolgimento di aspetti metacognitivi e motivazionali; ? Potenziare i punti di forza degli alunni per riequilibrare la loro sfera emotiva e la loro personalità

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

Per la rilevazione dei bisogni formativi dell'utenza, il Collegio dei Docenti ha effettuato un'attenta analisi del contesto scolastico riflettendo sulla quotidianità dell'esperienza nella nostra Scuola, confrontandosi con i docenti delle altre scuole del territorio durante gli incontri di continuità scolastica e con le famiglie degli allievi. L'attenzione è stata focalizzata su fenomeni riconducibili alla dispersione/demotivazione scolastica, alle forme di disistima e di insuccesso, alle manifestazioni esplicite o latenti di esclusione sociale. Sono stati altresì presi in considerazione i risultati delle prove standardizzate e gli indicatori esplicitati nel RAV, dai quali è emerso il quadro di un'organizzazione che possiede caratteristiche di alta positività, ma presenta - nell'area relativa agli "Esiti" - alcuni punti di debolezza, che richiedono la realizzazione di adeguati percorsi di consolidamento e rafforzamento delle competenze di base della lingua italiana e di matematica. Sono stati individuati potenziali destinatari a cui rivolgere il progetto, gli alunni di tutte le classi della Scuola primaria in situazione di disagio socio-culturale e cognitivo, inseriti in contesti sociali e familiari deprivati, con dinamiche emozionali e relazionali problematiche e, pertanto, a rischio di dispersione: ? Alunni con difficoltà comportamentali ? Alunni con scarse abilità di base ? Alunni con BES ? Alunni 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
Ufficio IV

Scuola I.C. 'C. COLOMBO' (RMIC83800A)

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 potenziare le competenze di base nella lingua madre e quelle logico- matematiche è prevista l'apertura della scuola oltre l'orario tradizionale offrendo, attraverso i moduli che verranno attivati, momenti formativi svincolati dalla prassi scolastica quotidiana, con il supporto di figure professionalmente qualificate. Le attività oggetto della proposta progettuale potranno avere una durata biennale ed essere, quindi, realizzate, dal momento dell'autorizzazione, durante l'anno scolastico oppure nel periodo estivo. Avendo già acquisito la disponibilità del personale docente ed ATA sarà garantita l'apertura pomeridiana della scuola oltre l'orario di lezione e/o al termine delle attività didattiche.

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

Si intende avviare un partenariato e una collaborazione con ente giuridico che ha sviluppato una piattaforma didattica digitale per la formazione in aula con uso di LIM interattiva. Finalità: supporto e gestione processi formativi, innovazione della didattica con metodi flipped classroom.

Metodologie e Innovatività

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

Il progetto intende supportare la formazione in aula e a distanza con il metodo 'flipped classroom'; pertanto, saranno utilizzati software innovativi, in cloud e on cloud per promuovere e stimolare la costruzione collaborativa dei contenuti, il raccordo tra gli ambienti di apprendimento in presenza e a distanza, la proposta di compiti di realtà nella cornice della formazione orientativa, la maturazione delle competenze funzionali e delle competenze chiave. I ragazzi e le loro famiglie saranno coinvolti in un percorso stimolante, che lasci spazio alla creatività individuale e di gruppo e li introduca contemporaneamente all'utilizzo critico delle TIC, con particolare attenzione alle opportunità del Web. Verrà privilegiato un approccio integrato, dove lo sviluppo delle abilità cognitive segua di pari passo con lo sviluppo delle competenze comunicative, in un contesto esperienziale e motivazionale in cui l'alunno si identifica e si accetta. Saranno applicati: apprendimento attivo, didattica laboratoriale, classe capovolta, apprendimento cooperativo e fra pari, casi di studio, compiti di realtà. Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto saranno le tecnologie digitali, LIM, tablet, pc, smartphone, cloud. L'Istituto darà visibilità del progetto attraverso circolari, locandine, socializzazione ai genitori nelle assemblee e nei Consigli di classe/interclasse; tramite l'inserimento del materiale prodotto sul proprio sito istituzionale e nel Giornale d'Istituto on line.



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

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 "Competente...Mente" è una opportunità che viene data al nostro Istituto Scolastico per migliorare le competenze di base degli alunni attraverso il supporto degli esperti e di metodologie didattiche innovative, collaborative e laboratoriali. Ciò consentirà una ricaduta notevole sulla didattica. La congruità e la coerenza di questa proposta progettuale sono presenti nel PTOF nelle sezioni VI e IX: 1. Progetto Invalsi Scuola primaria; 2. Progetti di recupero/consolidamento/potenziamento delle abilità di base di matematica e italiano 3. Bibliocolombo: Sito Ipad per consultare online testi in biblioteca, prenotare, consultare classifiche, storico di prestiti; accedere al 'Consulente Bibliografico' per la visualizzazione libri e gusti letterari espressi; informazioni relative alla Biblioteca o a concorsi in ambito letterario, simulazione online delle prove Invalsi con conteggio automatico del punteggio. 4. Giornale d'Istituto on line. 5. "Compiti 1.0": Attraverso l'utilizzo delle TIC e di un software ideato da un docente dell'Istituto, i professori possono comporre e correggere i compiti in classe, gli alunni utilizzare l'aula informatica per svolgere le verifiche relative a ciascuna materia e i genitori visualizzare i risultati relativi alle verifiche dei propri figli. 6. Sportello di ascolto: Azioni di counseling rivolte a docenti, alunni e genitori. 8. Aree a rischio e Aree a forte flusso migratorio 9. Cl@sse2.0

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.

Partendo dal presupposto che ogni bambino è unico e che le diversità devono essere considerate come preziose risorse piuttosto che come ostacoli, il progetto si fonda sulla costruzione di un ambiente di apprendimento cooperativo e collaborativo nel quale i compagni di corso si configurano come una risorsa. In un ambiente cooperativo, infatti, ciascuno ha qualcosa da dare agli altri e qualcosa da ricevere, e questo permette di creare un apprendimento paritario e realmente inclusivo, nel quale le differenze non vengono solo accolte ma anche stimolate e valorizzate. Per questo si potenzierà il ruolo attivo dell'alunno facilitandone l'apprendimento significativo, abbattendo, attraverso la collaborazione con i pari, molte delle difficoltà specifiche alle quali vanno incontro soprattutto i ragazzi con DSA. A tal fine, si prevedono: • Attività di orientamento, di counseling psicologico, educativo e familiare con prestazioni mirate di psicologia scolastica e di parent training, volte anche alla prevenzione e al superamento di comportamenti discriminatori e di barriere psico-sociali al successo scolastico e all'inserimento sociale di studenti con disabilità, Disturbi Specifici dell'Apprendimento e con Bisogni Educativi Speciali • Interventi di valutazione psicoeducativa atti a favorire l'identificazione precoce dei casi di Disturbi Specifici dell'Apprendimento, quale misura funzionale alla prevenzione dell'insuccesso scolastico e al prevedibile abbandono scolastico, svolti in collaborazione con psicologi esperti nel riconoscimento dei DSA



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)

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.

Il Collegio dei Docenti, sin dalla fase di presentazione della proposta del progetto, si è impegnato a trasferire nelle valutazioni curriculari degli alunni partecipanti i risultati conseguiti nei percorsi formativi offerti dal PON. L'Istituto Scolastico individuerà specifici indicatori e modalità di verifica dei risultati attesi da documentare nel sistema informativo GPU. Inoltre, si potrà prevedere, in relazione a ciascun destinatario: ? L'inserimento delle valutazioni nelle principali materie curriculari pre e post intervento; ? La documentazione delle prove di verifica delle competenze in ingresso ed in uscita dagli interventi; ? La compilazione, al termine di ciascun modulo, di una scheda di autovalutazione attraverso la quale sarà possibile ricevere informazioni utili al fine di ampliare e migliorare l'offerta formativa. Nell'ottica di una valutazione formativa, finalizzata al miglioramento dei processi di apprendimento e allo sviluppo di quelli metacognitivi, il progetto si propone di adottare feedback continui. Pertanto, è previsto l'uso di griglie di valutazione delle competenze base di Italiano e di Matematica che si vogliono andare a potenziare. Attraverso l'analisi dei risultati si effettuerà l'autovalutazione del percorso: alunni, genitori e docenti coinvolti, attraverso le risposte ad un questionario, esprimeranno la loro opinione sull'esperienza e sul livello di soddisfazione che ne hanno ricavato. Ai docenti si chiederà anche il parere sulle prospettive di una buona ricaduta sul lavoro d'Istituto. Nel Report finale di progetto, si terrà conto dei livelli di soddisfazione espressi dai partecipanti attraverso le risposte fornite al questionario loro somministrato



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).

Dopo l'approvazione del progetto, tutti gli aspetti connessi all'offerta formativa e alle condizioni di partecipazione al progetto saranno promossi attraverso le seguenti azioni: 1. Comunicazione formale agli organi collegiali (Consiglio Istituto, Collegio docenti, Consigli di classe e interclasse). 2. Avvisi scritti alle famiglie e giornata informativa nella quale verrà illustrato nel dettaglio il progetto a tutti i destinatari e alle loro famiglie così da favorirne il coinvolgimento e stimolarne le motivazioni. 3. Incontri di condivisione del progetto con gli enti locali. 4. Incontri illustrativi genitori/alunni. 5. Pubblicizzazione tramite sito web dell'Istituto, dove sarà creata un'apposita sezione dedicata ai finanziamenti ricevuti grazie al PON, con una breve descrizione del progetto finanziato. 6. Giornate di approfondimento: l'Istituto prevede di realizzare incontri di informazione e confronto, nello specifico per la prevenzione e il superamento delle barriere psico-sociali che determinano l'insuccesso e l'abbandono scolastico, anche in chiave di prevenzione dei disturbi specifici di apprendimento". 7. Giornata conclusiva: relativamente all'intero percorso formativo si prevede di organizzare una giornata conclusiva di divulgazione degli esiti delle attività, anche quale documentazione da presentare a genitori ed enti locali; in tal modo la scuola vuole aprirsi al territorio e rendere palese il suo intento formativo. Gli studenti che hanno fatto parte del progetto potranno continuare a fruire dei contenuti I materiali relativi ai moduli di italiano e matematica, coerenti con i programmi scolastici, utilizzati nell'azione di "rafforzamento", potranno essere fruiti anche da tutti gli alunni da tutto il corpo docente in fase di progettazione didattica, attraverso l'utilizzo della piattaforma (previa apposita licenza d'uso), che consentirà il monitoraggio costante dei risultati e la condivisione dei materiali prodotti durante le fasi di formazione e di valutazione. L'utilizzo, inoltre, di EDMODO e/o del programma compiti 1.0, permetterà di archiviare i materiali prodotti, condividerli con le classi, le famiglie e i colleghi. Del progetto la scuola darà visibilità a tutta la comunità scolastica sul proprio sito web, dove verranno raccolti e presentati: la documentazione relativa alle attività proposte e i materiali che saranno prodotti nei laboratori. I lavori significativi prodotti dalla scuola saranno esposti e divulgati in una mostra di fine anno e saranno pubblicati on line sul Giornale d'Istituto. Inoltre, sono previsti: 1. La redazione di un report conclusivo, prodotto e divulgato tra i discenti, i docenti, i genitori ed altri soggetti interessati diventando, così, strumento di diffusione dei risultati di progetto ed un diario fotografico dell'esperienza e dei suoi protagonisti. 2. La raccolta cartacea e informatizzata delle attività con relative schede tecniche per facilitarne la divulgazione. 3. La stesura di relazioni finali dei tutor dei vari moduli. 4. La stesura della relazione finale sull'andamento generale dei percorsi progettuali sviluppati.

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.

Per un proficuo coinvolgimento delle famiglie nel progetto verranno organizzati incontri e confronti in corso d'opera al fine di rilevare, in ingresso, particolari bisogni educativi, affettivi e formativi degli allievi e, in uscita, la percezione del Progetto e dei suoi effetti sui partecipanti da parte delle famiglie di provenienza. Verrà programmato per i genitori uno sportello informativo e di supporto a cura di esperti (psicologa e/o pedagoga). Per ogni plesso si creeranno dei moduli-classe virtuali; sarà possibile il coinvolgimento dei genitori ai quali verrà rilasciato apposito codice di accesso per verificare costantemente lo stato di apprendimento delle conoscenze tramite statistiche dettagliate, storici delle simulazioni effettuate; per monitorare l'andamento scolastico, la costanza nello studio e il rendimento. I docenti e i tutor coinvolti nel progetto riceveranno una formazione di base sull'uso delle tecnologie digitali e nell'ambito del partenariato e della collaborazione con l'ente giuridico. Questa formazione di base avrà una durata di 2/3 ore.



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 |
|--|-------------------------------|---|
| Bibliocolombo | Diap. 122, sez. 6, lettera C | http://www.iccolombo.it/uploads/progetti/progetti%202015%202016/bibliocolombo1.pdf |
| Compiti 1.0 | Diap. 122, sez. 6, lettera C | http://www.fatigaweb.altervista.org/compiti/versioneol/accesso.php |
| Giornale di bordo | Diap. 122, sez. 6, lettera C | http://www.iccolombo.it/uploads/progetti/progetti%202016%202017/giornale%20di%20bordo.pdf |
| Progetto Invalsi 2015- 2018 | Diap n. 122, sez 6, lettera C | http://www.iccolombo.it/index.php?page=planeo-triennale-dell-offerta-formativa |
| Recupero delle abilità di base di italiano | Diap. 122, sez VI, lettera C | http://www.iccolombo.it/uploads/progetti/progetti%202016%202017/ita.pdf |
| Recupero delle abilità di base di matematica | Diap. 122, sez. 6, lettera C | http://www.iccolombo.it/uploads/progetti/progetti%202016%202017/abilita%20matematiche.pdf |
| Sportello d'ascolto | Diap 171 e segg., sez 9 | http://www.iccolombo.it/index.php?page=planeo-triennale-dell-offerta-formativa |

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

| Oggetto della collaborazione | N. soggetti | Soggetti coinvolti | Tipo accordo | Num. Protocollo | Data Protocollo | Allegato |
|-------------------------------|-------------|--|--------------|-----------------|-----------------|----------|
| Partenariato e collaborazione | | Ente giuridico. Il nostro Istituto intende avvalersi della collaborazione di un soggetto qualificato, che disponga di una piattaforma tecnologica, idonea a supportare il progetto per la formazione sia in aula sia a distanza. | | | | |

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

| Settore | Elemento |
|---------|----------|
|---------|----------|

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

| Modulo | Costo totale |
|----------------------------------|--------------------|
| Promuovo la mia città. | € 5.682,00 |
| "Promuovo la mia città". | € 5.682,00 |
| "Coding e Robotica Creativa" | € 5.682,00 |
| Coding e Robotica Creativa | € 5.682,00 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 22.728,00 |

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Promuovo la mia città.

Dettagli modulo

| Titolo modulo | |
|------------------------|--|
| Promuovo la mia città. | |



**Descrizione
modulo**

L'attività del modulo è finalizzata alla realizzazione da parte degli allievi di materiale informativo e promozionale relativo al comune di Fiumicino; si propone, in un contesto laboratoriale e collaborativo, di progettare e realizzare, mediante il ricorso al cooperative learning, alla problematizzazione, alle domande stimolo e con il supporto delle TIC, un depliant turistico della città di Fiumicino.

Per ricercare le informazioni necessarie verranno messe a disposizione dei bambini delle postazioni per poter navigare in Internet con il supporto del docente tutor. Il prodotto finale, frutto della rielaborazione collaborativa e creativa di ciascun gruppo, verrà redatto su documenti digitali (MS Office Word e PowerPoint). I lavori così ottenuti verranno, infine, pubblicati sul Giornale d'Istituto on line e prodotti in forma cartacea, in modo da poter essere esposti e visionati in occasione dell'annuale mostra di fine anno.

Nella fase di individuazione e reperimento del materiale fotografico è prevista anche l'eventuale partecipazione dei genitori, che potranno fare fotografie e video dei luoghi individuati come d'interesse per la realizzazione del progetto.

OBIETTIVI:

1. Promuovere le competenze chiave nell'area linguistica (Lingua madre) attraverso l'adozione di metodologie innovative e coinvolgenti e l'impiego di moderne attrezzature strumentali.
2. Promuovere una didattica attiva, centrata sui processi cognitivi degli allievi e finalizzata ai traguardi di sviluppo delle competenze.
3. Potenziare le capacità di comprensione, di ascolto, d'osservazione, d'analisi e di sintesi.
4. Rafforzare le capacità di comunicazione
5. Facilitare l'acquisizione di contenuti disciplinari attraverso la didattica laboratoriale
6. Favorire l'acquisizione di un metodo di studio più appropriato, con il coinvolgimento di aspetti metacognitivi e motivazionali.
7. Educare al cooperative learning, potenziando le abilità sociali e relazionali con i pari.
8. Favorire la conoscenza di sé e delle proprie capacità attitudinali.
9. Promuovere attività di recupero metodologico e delle attività di base per alunni che presentano diverse difficoltà.
10. Favorire la comprensione, il confronto, l'analisi e la classificazione, con una progressiva visione unitaria, di tutti i contenuti proposti.
11. Favorire la capacità di eseguire esercizi complessi di difficoltà crescente, che richiedano la comprensione e rielaborazione del testo e l'uso di regole grammaticali.
12. Focalizzare l'attenzione degli studenti sulla lezione grazie alla partecipazione attiva e al divertimento che scaturisce dall'uso degli strumenti tecnologici.
13. Migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento-apprendimento e l'organizzazione della didattica disciplinare e transdisciplinare.
14. Potenziare la capacità di trasferire in altri contesti le conoscenze acquisite in ambito disciplinare specifico (interdisciplinarietà).
15. Migliorare la spiegazione per far esercitare e far lavorare su tematiche specifiche, consentendo approfondimenti puntuali e stimolando il recupero di abilità non completamente sviluppate.
16. Attivare forme di cooperazione in presenza e a distanza, sia tra gli alunni che tra alunni e docenti, avvalendosi della piattaforma "Edmodo".
17. Favorire l'integrazione di alunni stranieri e/o italiani con difficoltà lessicali e di comprensione o organizzazione del testo.

METODOLOGIE
FLIPPED CLASSROOM

Tra le metodologie per l'individualizzazione degli apprendimenti e l'inclusione scolastica saranno utilizzate

- ? l'apprendimento tramite rinforzo;
- ? interventi personalizzati di coaching e scaffolding;
- ? Didattica laboratoriale;
- ? Didattica ludica.

Con il supporto delle nuove tecnologie si terranno lezioni interattive finalizzate alla promozione di attività collaborative sia in presenza che a distanza, anche mediante l'utilizzo di device.

PROBLEM SOLVING: per migliorare strategie operative finalizzate alla risoluzione dei



problemi ed al raggiungimento degli obiettivi.

COOPERATIVE LEARNING: finalizzata alla condivisione di valori cognitivi ed operativi attraverso la collaborazione, la reciprocità e la corresponsabilità.

TASK-BASED LEARNING: approccio comunicativo centrato sul "fare" per sviluppare capacità comunicative e abilità di apprendimento autonomo.

SCRITTURA COLLABORATIVA: Introduzione-Discussione - Elaborazione della mappa - Realizzazione / Stesura del testo con l'utilizzo di elementi multimediali per facilitare una organizzazione spaziale e non lineare per percorsi dialogici in rete e per rispettare stili e tempi

DIDATTICA METACOGNITIVA: applicazione di principi metacognitivi quali pianificazione, esecuzione, controllo e riparazione

LEARNING BY DOING: apprendimento attraverso il fare, l'operare, l'agire, per migliorare la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.

E- LEARNING: potenziare la formazione per un autonomo e responsabile approfondimento, rappresenta una forma comunicativa capace di incorporare le modalità esperienziali medial e le specificità dei linguaggi video-digitali consentendo di elaborare forme espressive aperte alla complessità.

ROLE PLAYING: simulazioni per far emergere non solo ruoli e norme comportamentali, ma la persona con la propria creatività in un clima collaborativo e un ambiente accogliente.

DIDATTICA PER MAPPE CONCETTUALI: finalizzata alla promozione dei processi di interpretazione e rielaborazione delle informazioni.

RISULTATI ATTESI

- ? Aumento del livello delle competenze di base nella lingua madre (Italiano).
- ? Miglioramento dei risultati delle prove INVALSI.
- ? Innalzamento del livello di integrazione.
- ? Recupero delle carenze motivazionali allo studio.
- ? Riduzione del disagio e del fenomeno dell'insuccesso scolastico e realizzazione del pieno diritto allo studio e all'inclusione.
- ? Aumento del successo formativo e del benessere degli alunni.
- ? Promozione del dialogo e della convivenza costruttiva tra soggetti appartenenti a culture diverse.
- ? Implementazione di strategie di intervento per le disabilità.
- ? Valorizzazione delle differenze individuali, intese come risorse e non come ostacoli.
- ? Promozione dell'autostima e della consapevolezza delle proprie capacità.
- ? Prevenzione degli atteggiamenti e dei comportamenti di bullismo.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione sarà la componente fondamentale per verificare l'efficacia del progetto perché si configura come l'elemento di congiunzione tra le attività curricolari e le attività progettuali. I laboratori saranno parte del percorso formativo di ciascun alunno partecipante e saranno, conseguentemente, valutati. Sarà dunque realizzato un piano di raccordo di valutazione, fornendo degli opportuni strumenti per il monitoraggio iniziale, intermedio e finale in relazione ad impegno, autonomia e produzione, cosicché i docenti e/o il Consiglio di classe, acquisite le valutazioni degli esperti e dei tutor sui differenti percorsi progettuali, dichiareranno la positiva ricaduta delle iniziative attuate sul percorso curricolare determinandone la valutazione finale e l'inserimento nel P.T.O.F d'Istituto.

| | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Data inizio prevista | 13/11/2017 |
| Data fine prevista | 31/05/2019 |
| Tipo Modulo | Lingua madre |
| Sedi dove è previsto il modulo | RMEE83802D |
| Numero destinatari | 30 Allievi (Primaria primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Promuovo la mia città.

| 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.682,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: "Promuovo la mia città".

Dettagli modulo

| Titolo modulo | |
|---------------|--------------------------|
| | "Promuovo la mia città". |



**Descrizione
modulo**

L'attività del modulo è finalizzata alla realizzazione da parte degli allievi di materiale informativo e promozionale relativo al comune di Fiumicino; si propone, in un contesto laboratoriale e collaborativo, di progettare e realizzare, mediante il ricorso al cooperative learning, alla problematizzazione, alle domande stimolo e con il supporto delle TIC, un depliant turistico della città di Fiumicino.

Per ricercare le informazioni necessarie verranno messe a disposizione dei bambini delle postazioni per poter navigare in Internet con il supporto del docente tutor. Il prodotto finale, frutto della rielaborazione collaborativa e creativa di ciascun gruppo, verrà redatto su documenti digitali (MS Office Word e PowerPoint). I lavori così ottenuti verranno, infine, pubblicati sul Giornale d'Istituto on line e prodotti in forma cartacea, in modo da poter essere esposti e visionati in occasione dell'annuale mostra di fine anno.

Nella fase di individuazione e reperimento del materiale fotografico è prevista anche l'eventuale partecipazione dei genitori, che potranno fare fotografie e video dei luoghi individuati come d'interesse per la realizzazione del progetto.

OBIETTIVI:

1. Promuovere le competenze chiave nell'area linguistica (Lingua madre) attraverso l'adozione di metodologie innovative e coinvolgenti e l'impiego di moderne attrezzature strumentali.
2. Promuovere una didattica attiva, centrata sui processi cognitivi degli allievi e finalizzata ai traguardi di sviluppo delle competenze.
3. Potenziare le capacità di comprensione, di ascolto, d'osservazione, d'analisi e di sintesi.
4. Rafforzare le capacità di comunicazione
5. Facilitare l'acquisizione di contenuti disciplinari attraverso la didattica laboratoriale
6. Favorire l'acquisizione di un metodo di studio più appropriato, con il coinvolgimento di aspetti metacognitivi e motivazionali.
7. Educare al cooperative learning, potenziando le abilità sociali e relazionali con i pari.
8. Favorire la conoscenza di sé e delle proprie capacità attitudinali.
9. Promuovere attività di recupero metodologico e delle attività di base per alunni che presentano diverse difficoltà.
10. Favorire la comprensione, il confronto, l'analisi e la classificazione, con una progressiva visione unitaria, di tutti i contenuti proposti.
11. Favorire la capacità di eseguire esercizi complessi di difficoltà crescente, che richiedano la comprensione e rielaborazione del testo e l'uso di regole grammaticali.
12. Focalizzare l'attenzione degli studenti sulla lezione grazie alla partecipazione attiva e al divertimento che scaturisce dall'uso degli strumenti tecnologici.
13. Migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento-apprendimento e l'organizzazione della didattica disciplinare e transdisciplinare.
14. Potenziare la capacità di trasferire in altri contesti le conoscenze acquisite in ambito disciplinare specifico (interdisciplinarietà).
15. Migliorare la spiegazione per far esercitare e far lavorare su tematiche specifiche, consentendo approfondimenti puntuali e stimolando il recupero di abilità non completamente sviluppate.
16. Attivare forme di cooperazione in presenza e a distanza, sia tra gli alunni che tra alunni e docenti, avvalendosi della piattaforma "Edmodo".
17. Favorire l'integrazione di alunni stranieri e/o italiani con difficoltà lessicali e di comprensione o organizzazione del testo.

METODOLOGIE
FLIPPED CLASSROOM

Tra le metodologie per l'individualizzazione degli apprendimenti e l'inclusione scolastica saranno utilizzate

- ? l'apprendimento tramite rinforzo;
- ? interventi personalizzati di coaching e scaffolding;
- ? Didattica laboratoriale;
- ? Didattica ludica.

Con il supporto delle nuove tecnologie si terranno lezioni interattive finalizzate alla promozione di attività collaborative sia in presenza che a distanza, anche mediante l'utilizzo di device.

PROBLEM SOLVING: per migliorare strategie operative finalizzate alla risoluzione dei



problemi ed al raggiungimento degli obiettivi.

COOPERATIVE LEARNING: finalizzata alla condivisione di valori cognitivi ed operativi attraverso la collaborazione, la reciprocità e la corresponsabilità.

TASK-BASED LEARNING: approccio comunicativo centrato sul "fare" per sviluppare capacità comunicative e abilità di apprendimento autonomo.

SCRITTURA COLLABORATIVA: Introduzione-Discussione - Elaborazione della mappa - Realizzazione / Stesura del testo con l'utilizzo di elementi multimediali per facilitare una organizzazione spaziale e non lineare per percorsi dialogici in rete e per rispettare stili e tempi

DIDATTICA METACOGNITIVA: applicazione di principi metacognitivi quali pianificazione, esecuzione, controllo e riparazione

LEARNING BY DOING: apprendimento attraverso il fare, l'operare, l'agire, per migliorare la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.

E- LEARNING: potenziare la formazione per un autonomo e responsabile approfondimento, rappresenta una forma comunicativa capace di incorporare le modalità esperienziali medialità e le specificità dei linguaggi video-digitali consentendo di elaborare forme espressive aperte alla complessità.

ROLE PLAYING: simulazioni per far emergere non solo ruoli e norme comportamentali, ma la persona con la propria creatività in un clima collaborativo e un ambiente accogliente.

DIDATTICA PER MAPPE CONCETTUALI: finalizzata alla promozione dei processi di interpretazione e rielaborazione delle informazioni.

RISULTATI ATTESI

- ? Aumento del livello delle competenze di base nella lingua madre (Italiano).
- ? Miglioramento dei risultati delle prove INVALSI.
- ? Innalzamento del livello di integrazione.
- ? Recupero delle carenze motivazionali allo studio.
- ? Riduzione del disagio e del fenomeno dell'insuccesso scolastico e realizzazione del pieno diritto allo studio e all'inclusione.
- ? Aumento del successo formativo e del benessere degli alunni.
- ? Promozione del dialogo e della convivenza costruttiva tra soggetti appartenenti a culture diverse.
- ? Implementazione di strategie di intervento per le disabilità.
- ? Valorizzazione delle differenze individuali, intese come risorse e non come ostacoli.
- ? Promozione dell'autostima e della consapevolezza delle proprie capacità.
- ? Prevenzione degli atteggiamenti e dei comportamenti di bullismo.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione sarà la componente fondamentale per verificare l'efficacia del progetto perché si configura come l'elemento di congiunzione tra le attività curricolari e le attività progettuali. I laboratori saranno parte del percorso formativo di ciascun alunno partecipante e saranno, conseguentemente, valutati. Sarà dunque realizzato un piano di raccordo di valutazione, fornendo degli opportuni strumenti per il monitoraggio iniziale, intermedio e finale in relazione ad impegno, autonomia e produzione, cosicché i docenti e/o il Consiglio di classe, acquisite le valutazioni degli esperti e dei tutor sui differenti percorsi progettuali, dichiareranno la positiva ricaduta delle iniziative attuate sul percorso curricolare determinandone la valutazione finale e l'inserimento nel P.T.O.F d'Istituto.

| | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Data inizio prevista | 06/11/2017 |
| Data fine prevista | 31/05/2019 |
| Tipo Modulo | Lingua madre |
| Sedi dove è previsto il modulo | RMEE83801C |
| Numero destinatari | 30 Allievi (Primaria primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Promuovo la mia città".

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

Elenco dei moduli

Modulo: **Matematica**

Titolo: **"Coding e Robotica Creativa"**

Dettagli modulo

| Titolo modulo | "Coding e Robotica Creativa" |
|---------------------------|--|
| Descrizione modulo | <p>Il modulo è finalizzato a far appassionare i bambini alla logica e alle scienze attraverso il gioco e la tecnologia promuovendone l'interazione e la partecipazione secondo le loro capacità creative, con forti impatti sui bambini con bes. Studiare e applicare la robotica educativa non sarà importante soltanto per imparare a costruire o ad usare i robot, ma anche per imparare un metodo di ragionamento e sperimentazione; essa promuove le attitudini creative degli alunni, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo. Nella robotica creativa l'oggetto viene pensato, progettato e creato dal bambino avvalendosi dell'uso delle nuove tecnologie. La robotica creativa diventa una sorta di palestra nella quale ci si abitua ad affrontare i problemi quotidiani, senza scoraggiarsi, cercando soluzioni innovative in team.0</p> <p>Si tratta quindi di indirizzare i ragazzi ad un nuovo metodo di studio basato sui concetti di problem solving e sul learn by doing, senza temere l'errore, che si configura come un'occasione di miglioramento.</p> <p>Nello specifico, gli alunni partecipanti, suddivisi in gruppi eterogenei, potranno:</p> <ol style="list-style-type: none"> costruire un modello di robot seguendo le istruzioni contenute nel software; programmarlo per svolgere determinati movimenti, seguendo le istruzioni contenute nel software; descrivere per iscritto il funzionamento (attività facilitata); rispondere ad alcune domande che collegano il modello del robot realizzato alla realtà concreta (ad es.: se hanno costruito un leone ci saranno domande relative a questo animale); riflettere sul funzionamento del robotino rispondendo a domande di carattere scientifico. <p>OBIETTIVI</p> <ol style="list-style-type: none"> Promuovere le competenze chiave nell'area matematica attraverso l'adozione di metodologie innovative e coinvolgenti e l'impiego di moderne attrezzature strumentali. Promuovere una didattica attiva, centrata sui processi cognitivi degli allievi e finalizzata ai traguardi di sviluppo delle competenze. Sviluppare le capacità logico-creative e le strategie di problem solving e di autoregolazione cognitiva. Rinforzare il senso di realtà attraverso la formulazione di ipotesi e successive verifiche Avvicinare gli alunni alle materie tecnico-scientifiche in maniera creativa ed |



- appassionante tramite la costruzione e programmazione pratica dei robot;
6. Stimolare la capacità di apprendere;
 7. Favorire la comprensione, l'applicazione, il confronto, l'analisi, la classificazione, con una progressiva visione unitaria, di tutti i contenuti proposti.
 8. Favorire la capacità di eseguire esercizi complessi di difficoltà crescente, che richiedano la comprensione, l'uso di regole matematiche e l'uso di proprietà.
 9. Organizzare una attività cooperativa e comunicare
 10. Costruire condizioni di apprendimento contestuale e problematico;
 11. Stimolare la curiosità e il desiderio di indagare a fondo nei fenomeni reali mediante la messa a punto dei dispositivi sia dal punto di vista meccanico che logico;
 12. Effettuare misurazioni dello spazio e del tempo
 13. Creare artefatti robotici in esperienze di cooperative learning;
 14. Scoprire la relazione tra tempo/spazio/dimensione nel funzionamento del robot;
 15. Apprendere le potenzialità dell'utilizzo del nuovo strumento tecnologico;
 16. Riflettere sui processi mentali di apprendimento.

METODOLOGIE

Il progetto prevede l'utilizzo del PROBLEM SOLVING, della PEER EDUCATION, del LEARNING BY DOING, del ROLE PLAYING e del COOPERATIVE LEARNING, secondo la metodologia costruttivista e inclusiva, ovvero "imparare facendo e coinvolgendo" i più deboli, che sperimentano soluzioni con i compagni e tutti insieme - coordinati dal docente esperto di robotica educativa – si confronteranno, si scambieranno idee e opinioni, ipotizzeranno e verificheranno. Si privilegerà una DIDATTICA LABORATORIALE, che si avvalerà di veri e propri robot per consentire agli alunni di sviluppare la logica, di contare e di muoversi nello spazio. Le attività favoriranno la curiosità e la motivazione attraverso il fare, lo scoprire, il provare, lo sperimentare, il concretizzare. L'utilizzo del laboratorio di informatica sarà di supporto ad alcune attività che richiedano l'uso di software. In particolare, l'impiego di un set di costruzione per la realizzazione e la programmazione di semplici modelli collegati a un computer, permetterà ai ragazzi di fare esperienze didattiche manuali, di trovare soluzioni creative alternative, di lavorare in gruppo attraverso l'utilizzo delle costruzioni e della tecnologia all'avanguardia: mattoncini intelligenti programmabili e un software di programmazione intuitivo e facile da usare, che stimola la creatività.

RISULTATI ATTESI

- ? Sviluppo del pensiero logico e, di conseguenza, miglioramento delle competenze di base relative all'area logico- matematica;
- ? Miglioramento dei risultati delle prove INVALSI.
- ? Innalzamento del livello di integrazione.
- ? Recupero delle carenze motivazionali allo studio.
- ? Riduzione del disagio e del fenomeno dell'insuccesso scolastico e realizzazione del pieno diritto allo studio e all'inclusione;
- ? Aumento del successo formativo e del benessere degli alunni.
- ? Implementazione di strategie di intervento per le disabilità;
- ? Valorizzazione delle differenze individuali, intese come risorse e non come ostacoli.
- ? Promozione dell'autostima e della consapevolezza delle proprie capacità;
- ? Implementazione delle capacità espositive, organizzative e relazionali;
- ? Acquisizione del linguaggio specifico della programmazione.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica e la valutazione, iniziale/finale, avverranno attraverso la compilazione di schede didattiche, di questionari e mediante l'osservazione delle modalità di lavoro all'interno dei gruppi di alunni.

| | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Data inizio prevista | 06/11/2017 |
| Data fine prevista | 31/05/2019 |
| Tipo Modulo | Matematica |
| Sedi dove è previsto il modulo | RMEE83802D |
| Numero destinatari | 30 Allievi (Primaria primo ciclo) |



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Coding e Robotica Creativa"

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Coding e Robotica Creativa

Dettagli modulo

| Titolo modulo | Coding e Robotica Creativa |
|--------------------|--|
| Descrizione modulo | <p>Il modulo è finalizzato a far appassionare i bambini alla logica e alle scienze attraverso il gioco e la tecnologia promuovendone l'interazione e la partecipazione secondo le loro capacità creative, con forti impatti sui bambini con bes. Studiare e applicare la robotica educativa non sarà importante soltanto per imparare a costruire o ad usare i robot, ma anche per imparare un metodo di ragionamento e sperimentazione; essa promuove le attitudini creative degli alunni, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo. Nella robotica creativa l'oggetto viene pensato, progettato e creato dal bambino avvalendosi dell'uso delle nuove tecnologie. La robotica creativa diventa una sorta di palestra nella quale ci si abitua ad affrontare i problemi quotidiani, senza scoraggiarsi, cercando soluzioni innovative in team.0</p> <p>Si tratta quindi di indirizzare i ragazzi ad un nuovo metodo di studio basato sui concetti di problem solving e sul learn by doing, senza temere l'errore, che si configura come un'occasione di miglioramento.</p> <p>Nello specifico, gli alunni partecipanti, suddivisi in gruppi eterogenei, potranno:</p> <ol style="list-style-type: none"> costruire un modello di robot seguendo le istruzioni contenute nel software; programmarlo per svolgere determinati movimenti, seguendo le istruzioni contenute nel software; descriverne per iscritto il funzionamento (attività facilitata); rispondere ad alcune domande che collegano il modello del robot realizzato alla realtà concreta (ad es.: se hanno costruito un leone ci saranno domande relative a questo animale); riflettere sul funzionamento del robottino rispondendo a domande di carattere scientifico. <p>OBIETTIVI</p> <ol style="list-style-type: none"> Promuovere le competenze chiave nell'area matematica attraverso l'adozione di metodologie innovative e coinvolgenti e l'impiego di moderne attrezzature strumentali. Promuovere una didattica attiva, centrata sui processi cognitivi degli allievi e finalizzata ai traguardi di sviluppo delle competenze. |



3. Sviluppare le capacità logico-creative e le strategie di problem solving e di autoregolazione cognitiva.
4. Rinforzare il senso di realtà attraverso la formulazione di ipotesi e successive verifiche
5. Avvicinare gli alunni alle materie tecnico-scientifiche in maniera creativa ed appassionante tramite la costruzione e programmazione pratica dei robot;
6. Stimolare la capacità di apprendere;
7. Favorire la comprensione, l'applicazione, il confronto, l'analisi, la classificazione, con una progressiva visione unitaria, di tutti i contenuti proposti.
8. Favorire la capacità di eseguire esercizi complessi di difficoltà crescente, che richiedano la comprensione, l'uso di regole matematiche e l'uso di proprietà.
9. Organizzare una attività cooperativa e comunicare
10. Costruire condizioni di apprendimento contestuale e problematico;
11. Stimolare la curiosità e il desiderio di indagare a fondo nei fenomeni reali mediante la messa a punto dei dispositivi sia dal punto di vista meccanico che logico;
12. Effettuare misurazioni dello spazio e del tempo
13. Creare artefatti robotici in esperienze di cooperative learning;
14. Scoprire la relazione tra tempo/spazio/dimensione nel funzionamento del robot;
15. Apprendere le potenzialità dell'utilizzo del nuovo strumento tecnologico;
16. Riflettere sui processi mentali di apprendimento.

METODOLOGIE

Il progetto prevede l'utilizzo del PROBLEM SOLVING, della PEER EDUCATION, del LEARNING BY DOING, del ROLE PLAYING e del COOPERATIVE LEARNING, secondo la metodologia costruttivista e inclusiva, ovvero "imparare facendo e coinvolgendo" i più deboli, che sperimentano soluzioni con i compagni e tutti insieme - coordinati dal docente esperto di robotica educativa – si confronteranno, si scambieranno idee e opinioni, ipotizzeranno e verificheranno. Si privilegerà una DIDATTICA LABORATORIALE, che si avvalerà di veri e propri robot per consentire agli alunni di sviluppare la logica, di contare e di muoversi nello spazio. Le attività favoriranno la curiosità e la motivazione attraverso il fare, lo scoprire, il provare, lo sperimentare, il concretizzare. L'utilizzo del laboratorio di informatica sarà di supporto ad alcune attività che richiedano l'uso di software. In particolare, l'impiego di un set di costruzione per la realizzazione e la programmazione di semplici modelli collegati a un computer, permetterà ai ragazzi di fare esperienze didattiche manuali, di trovare soluzioni creative alternative, di lavorare in gruppo attraverso l'utilizzo delle costruzioni e della tecnologia all'avanguardia: mattoncini intelligenti programmabili e un software di programmazione intuitivo e facile da usare, che stimola la creatività.

RISULTATI ATTESI

- ? Sviluppo del pensiero logico e, di conseguenza, miglioramento delle competenze di base relative all'area logico- matematica;
- ? Miglioramento dei risultati delle prove INVALSI.
- ? Innalzamento del livello di integrazione.
- ? Recupero delle carenze motivazionali allo studio.
- ? Riduzione del disagio e del fenomeno dell'insuccesso scolastico e realizzazione del pieno diritto allo studio e all'inclusione;
- ? Aumento del successo formativo e del benessere degli alunni.
- ? Implementazione di strategie di intervento per le disabilità;
- ? Valorizzazione delle differenze individuali, intese come risorse e non come ostacoli.
- ? Promozione dell'autostima e della consapevolezza delle proprie capacità;
- ? Implementazione delle capacità espositive, organizzative e relazionali;
- ? Acquisizione del linguaggio specifico della programmazione.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica e la valutazione, iniziale/finale, avverranno attraverso la compilazione di schede didattiche, di questionari e mediante l'osservazione delle modalità di lavoro all'interno dei gruppi di alunni.

| | |
|-----------------------------|------------|
| Data inizio prevista | 10/11/2017 |
| Data fine prevista | 30/05/2019 |
| Tipo Modulo | Matematica |



| | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Sedi dove è previsto il modulo | RMEE83802D |
| Numero destinatari | 30 Allievi (Primaria primo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding e Robotica Creativa

| 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.682,00 € |



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

| Progetto | Costo |
|------------------------|--------------------|
| 'Competente..Mente' | € 22.728,00 |
| TOTALE PROGETTO | € 22.728,00 |

| | |
|--|---|
| Avviso | 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 36231) |
| Importo totale richiesto | € 22.728,00 |
| Num. Delibera collegio docenti | 18 |
| Data Delibera collegio docenti | 10/04/2017 |
| Num. Delibera consiglio d'istituto | 401 |
| Data Delibera consiglio d'istituto | 03/11/2016 |
| Data e ora inoltro | 16/05/2017 12:31:17 |
| 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 | Si |

Riepilogo moduli richiesti

| Sottoazione | Modulo | Importo | Massimale |
|------------------------------|---|--------------------|-------------|
| 10.2.2A - Competenze di base | Lingua madre: <u>Promuovo la mia città.</u> | € 5.682,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Lingua madre: " <u>Promuovo la mia città</u> ". | € 5.682,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Matematica: " <u>Coding e Robotica Creativa</u> " | € 5.682,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Matematica: <u>Coding e Robotica Creativa</u> | € 5.682,00 | |
| | Totale Progetto "'Competente..Mente'" | € 22.728,00 | € 45.000,00 |
| | TOTALE CANDIDATURA | € 22.728,00 | |