



## Candidatura N. 25584 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	G. CURIONI - ROMAGNANO SESIA
<b>Codice meccanografico</b>	NOIC812006
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VICOLO ASILO, 3
<b>Provincia</b>	NO
<b>Comune</b>	Romagnano Sesia
<b>CAP</b>	28078
<b>Telefono</b>	0163833131
<b>E-mail</b>	NOIC812006@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.gcurioni.gov.it
<b>Numero alunni</b>	786
<b>Plessi</b>	NOAA812013 - "GIANNI RODARI" NOAA812024 - ING. A. CRESPI GHEMME NOEE812018 - "T. GRASSI" NOEE812029 - " LUIGI PEDRANA " NOEE81203A - "A. ANTONELLI" NOEE81204B - "PRATO SESIA" NOMM812017 - "GIUSEPPE CURIONI" NOMM812028 - "MODESTO CRESPI"



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 25584 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	IL GIOCO E LO SPORT	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	'E-STATE' BENE INSIEME	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	VIVE LE FRANCAIS	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	ENGLISH IS FUN	€ 10.164,00
Potenziamento delle competenze di base	QUANTE STORIE	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	PALESTRA DI ITALIANO	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 37.374,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

#### 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

##### Sezione: Progetto

##### Progetto

**Titolo progetto**

Ragazzi in gioco. Quando la scuola diventa un'opportunità



## Descrizione progetto

Il progetto sarà organizzato in 6 moduli, 5 da 30 ore ciascuno ed 1 da 60 ore.

**MODULO 1 (IL GIOCO E LO SPORT) - 2 (E-STATE BENE INSIEME)**  
Educazione motoria: sport, gioco didattico  
Destinatari: alunni scuola primaria.  
Finalità del percorso è di mettere in luce gli aspetti educativi e formativi legati allo sport. Attraverso il movimento, ogni bambino/ragazzo potrà esprimere se stesso, ricevendo e trasmettendo emozioni, apprendendo attraverso il fare. Giocando con gli altri imparerà a rispettare le regole, per una futura buona relazione sociale. Perché attraverso il "gioco motorio" non agonistico, impara ad amare lo sport, il movimento e a confrontarsi e collaborare con gli altri.

Tale percorso comporterà una costante collaborazione e interazione tra la Scuola, gli Enti e le Associazioni Sportive locali, in modo da sviluppare con maggiori strumenti le scienze motorie e sportive, disciplina fondamentale nel percorso di crescita personale, umana e sociale dei bambini. L'attività del Tennistavolo costituisce un'occasione in più per lo sviluppo e la promozione della persona e la conquista di sempre più ampi gradi di libertà espressiva. Proporremo anche attività di nuoto per i vantaggi che possono portare relativamente all'aspetto psico-sociale dei bambini/ragazzi, poiché sviluppano, attraverso questa disciplina, una capacità di comprensione, di concentrazione e di aumento dell'autostima.

I progetti prevedono l'intervento diretto di esperti dell'Associazione Tennistavolo, dell'Associazione Sportiva Arcobaleno e delle Associazioni Sportive presenti sul territorio.

**MODULO 3 (VIVE LE FRANCAIS) – 4 (ENGLISH IS FUN)**  
Innovazione didattica e digitale  
Destinatari: alunni scuola secondaria 1° grado.

Gli studenti lavoreranno all'interno del laboratorio in gruppi di 15/20 e le attività saranno svolte in orario extracurricolare. Questo laboratorio prevede una serie di attività laboratoriali che andranno a sviluppare le principali funzioni linguistiche utilizzate nella comunicazione quotidiana in lingua inglese e francese. Saranno introdotte nuove metodologie didattiche incentrate sull'utilizzazione dei laboratori, dei sussidi e delle attrezzature multimediali.

**MODULO 5 (QUANTE STORIE) – 6**



(PALESTRA DI ITALIANO)

Potenziamento delle competenze di base e di cittadinanza

Destinatari: alunni scuola primaria.

Il progetto si prefigge lo scopo di favorire l'acquisizione e il potenziamento delle abilità di base legate alla Lingua italiana, in particolare nei confronti di alunni con difficoltà e scarso rendimento scolastico e per gli alunni stranieri o in situazione di handicap.

Considerando la lettura e la comprensione del testo come trasversali ad ogni disciplina ed elementi imprescindibili nel contesto dell'educazione linguistica, l'acquisizione di una sempre più sicura padronanza del linguaggio in tutte le sue funzioni deve essere vista prioritariamente come un diritto dello studente, a cui per altro viene richiesto, proprio nel contesto scolastico, l'uso di tutti i linguaggi verbali e non verbali come mezzo per esprimere la sua realtà interiore, in termini di pensiero, di vissuto personale, di elaborazione di una crescente presa di coscienza su di sé e sul mondo che lo circonda. Si proporranno uscite sul territorio ed un prodotto finale (giornalino). Si proporranno inoltre attività legate alla fiaba, declinata secondo la tradizione locale. Le fiabe presenti nella tradizione locale rappresentano infatti un tassello importante della cultura popolare di un territorio e da sempre, questa preziosa elaborazione narrativa, è stata utilizzata con lo scopo di tessere l'immaginario infantile, sviluppando invenzione e creatività, e per educare al riconoscimento e alla promozione di valori socialmente condivisi. Spesso poi le fiabe della tradizione popolare fanno da paradigma alla realtà storica e all'ambiente circostante, visto come sfondo integratore, in cui si incontrano luoghi e personaggi riconducibili ad un mondo lontano che ancora riecheggia nella memoria collettiva. Il risultato finale atteso sarà la realizzazione di un quaderno delle fiabe (project work), in cui modernità e tradizione convivono con il fine ultimo di rappresentare le molteplici sfaccettature del territorio unitamente a chi lo ha abitato, nel passato fino ad oggi.

**Sezione: Caratteristiche del Progetto**



## Contesto di riferimento

*Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il nostro territorio di riferimento è caratterizzato da due aspetti fondamentali: un considerevole turn-over della popolazione residente, dovuto alla presenza di insediamenti industriali che nei tempi recenti assumono personale solo in modo temporaneo ed occasionale e la parcellizzazione e frammentazione delle attività produttive che tendono ad escludere alcuni tipi di manodopera, prevalentemente quella femminile e quella a bassa profilo professionale o con scarso grado di specializzazione.

L'emergenza educativa è percepibile fin dai primi anni di vita e spesso si traduce in un eccesso di libertà lasciata dai genitori ai pre-adolescenti e agli adolescenti che alimenta fenomeni di aggregazione spontanea in luoghi non istituzionalizzati poco controllabili dagli adulti.

E' considerevole il numero delle famiglie separate e allargate o delle famiglie monoparentali con uno o più figli a carico. Sta crescendo il numero di studenti che sviluppano a partire dalla scuola dell'obbligo, un atteggiamento negativo nei confronti dell'esperienza scolastica, vivendo una caduta di motivazione verso l'apprendimento. Un altro aspetto è rappresentato dal crescente numero di ragazzi individuati sul piano scolastico come "BES" e con conclamate difficoltà di apprendimento.

## Obiettivi

*Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Finalità e obiettivi che si intendono perseguire attraverso l'attuazione dei moduli di laboratorio sono: promuovere attraverso attività laboratoriali alternative il recupero del disagio scolastico dovuto a demotivazione e difficoltà di apprendimento. Contrastare possibili fenomeni legati alle crescenti forme di dipendenza dall'uso eccessivo di videogiochi, etc. Promuovere la socializzazione e l'integrazione. Sviluppare una rete con i diversi partner del progetto, gli Enti locali e le Associazioni del territorio per condividere le finalità del progetto. Beneficiare di un ambiente più sano e partecipare direttamente con i membri della comunità accrescendo la dimensione territoriale e sovraterritoriale. Attuare in modo diffuso la condivisione ed il rispetto delle regole in un'ottica di educazione alla cittadinanza e alla legalità.

### Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Bambini e ragazzi caratterizzati da eterogeneità dovuta ad una significativa presenza di stranieri, studenti in situazione di handicap, ragazzi con difficoltà scolastiche e famiglie con svantaggio culturale ed economico. Tra gli aspetti salienti emergono un crescente disagio scolastico, sociale, familiare dovuto a solitudine, emarginazione ed incuria, scarsa attenzione nei confronti dei minori da parte degli adulti. Le ragioni di tali crescenti difficoltà sono principalmente riconducibili ai seguenti fattori: disoccupazione e mancanza di concrete prospettive occupazionali, crisi di valori e assenza di modelli positivi di riferimento, situazioni di disgregazione familiare, difficoltà nell'integrazione di extracomunitari e diversamente abili.

### Indicare quali azioni specifiche ( di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare

*Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Tutte le attività previste si svolgeranno prevalentemente secondo un'ottica laboratoriale. Saranno utilizzati luoghi come le Biblioteche Comunali e le sale del Museo Storico-Etnografico di Romagnano Sesia dove sarà possibile svolgere attività di ricerca. Si svolgeranno uscite all'aperto, sul territorio di Romagnano Sesia e Ghemme: in collina, nei boschi, presso il fiume Sesia (in collaborazione con l'Ente Parco Lama del Sesia), presso fattorie didattiche/aziende agricole, cantine e aziende presenti sul territorio (Es.: acetificio Ponti, Distillerie Francoli). Per le attività sportive e di educazione motoria si utilizzeranno le palestre attrezzate delle scuole secondarie di primo grado di Ghemme e di Romagnano Sesia e la Piscina del centro sportivo L'Incontro di Romagnano Sesia e Comunale di Ghemme.

### Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Sarà garantita l'apertura delle scuole primarie di Ghemme e di Romagnano Sesia nelle settimane dal 12 al 23 giugno 2017 secondo il seguente orario: 8,30 - 11,30 per attività di Potenziamento delle competenze linguistiche di base 11,30 - 12,30 per attività di Educazione motoria e sport 14,00 - 16,00 per attività di Educazione motoria e sport Sar\\a garantita l'apertura della scuole secondarie di 1° grado di Ghemme e di Romagnano Sesia dal 12 al 16 giugno 2017 secondo il seguente orario: 8,30 - 12,30 per attività di Potenziamento della lingua straniera Sar\\a garantita l'apertura della scuole secondarie di 1° grado di Ghemme e di Romagnano Sesia nei pomeriggi dei mesi di aprile e maggio 2017 secondo il seguente orario extrascolastico: 14,15 - 16,15 (un pomeriggio settimanale) per attività di Potenziamento della lingua straniera.



### **Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto**

*Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc. (Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)*

Si lavorerà per piccoli gruppi utilizzando anche forme di tutoraggio tra pari (cooperative learning, tutoring e peer tutoring) e di affiancamento e costante supervisione da parte dei docenti (mentoring). Sarà favorito l'uso delle nuove tecnologie (sarà utilizzata l'aula 3.0 realizzata con i Fondi Strutturali Europei presso la Scuola Primaria di Romagnano Sesia) e dei linguaggi multimediali, con particolare attenzione ai software specifici per l'apprendimento (sintesi vocali per l'ascolto). Si utilizzeranno materiali didattici semplificati e di recupero delle abilità che tengano conto degli obiettivi minimi di apprendimento ma anche al di fuori degli stessi. Si alterneranno interviste, workshop, focus group. Nelle attività con gli esperti madrelingua sarà utilizzato materiale alternativo rispetto al libro di testo come schede, video, dvd, canzoni

### **Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF**

*(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)*

L'area benessere è un'area molto ampia e complessa. Nella prospettiva della formazione integrale della personalità assume particolare rilevanza per il nostro Istituto anche l'educazione al benessere inteso come raggiungimento del pieno sviluppo della personalità come realizzazione delle potenzialità dell'intelligenza, dell'affettività, dell'integrazione sociale dei singoli alunni. L'educazione motoria, nel nostro Istituto, è soprattutto un mezzo per conoscere se stessi, stare insieme agli altri e socializzare per poi giocare con gli sport ed apprendere le tecniche di base. La nostra istituzione scolastica assegna all'educazione ambientale un ruolo di assoluto rilievo; la conoscenza dell'ambiente in cui si vive è infatti condizione indispensabile per acquisire il senso di rispetto dell'equilibrio uomo-natura e partecipare con consapevolezza a processi di sviluppo alternativi a modelli puramente consumistici. L'area Lingue Comunitarie prevede la progettazione di percorsi che coinvolgono i tre ordini di scuole. Grande attenzione viene data all'intervento nelle classi terze delle scuole secondarie di esperti Madrelingua.

### **Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio**

*(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)*

Il contributo sarà in termini di servizi e di risorse strumentali o professionali da parte dei Comuni che fanno capo all'Istituto Comprensivo, in modo particolare i Comuni di Romagnano Sesia e Ghemme, del Museo Storico Etnografico di Romagnano Sesia e delle Biblioteche Comunali. Tutte le agenzie formative, associazioni, gruppi, pubblici e privati, che perseguono fini educativi e valori etici coerenti con quanto affermato in questo documento, sono risorsa fondamentale per una attuazione piena del progetto. Particolare attenzione da parte dell'Istituto è posta a quelle associazioni ed enti che, operando all'interno dei comuni in cui hanno sede le scuole dell'Istituto, si dedicano alla formazione ed alla educazione dei bambini e dei ragazzi che frequentano le scuole dell'Istituto stesso. All'interno del territorio esiste una serie diversa di strutture per la formazione e per il tempo libero dei bambini-ragazzi e delle loro famiglie. Tali spazi e strutture sono risorsa importante per l'attuazione delle attività proposte nel progetto. Il loro utilizzo diventa esperienza formativa perché consente di sensibilizzare e responsabilizzare i ragazzi nei confronti della gestione e conservazione di beni e servizi che il territorio sa offrire.



### Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il carattere innovativo del progetto sta nell' apertura della scuola al termine dell'anno scolastico, nel mese di giugno, per dare continuità alle finalità del processo formativo e inclusivo del PTOF d'Istituto, a favore soprattutto degli alunni in situazioni di difficoltà o disagio. Al termine dell'anno scolastico le famiglie, soprattutto quelle più in difficoltà, evidenziano il bisogno di un luogo che accolga in maniera costruttiva i loro figli. Le attività laboratoriali si svolgeranno a piccoli gruppi utilizzando anche forme di tutoraggio tra pari (cooperative learning, tutoring e peer tutoring) e di affiancamento e costante supervisione da parte dei docenti (mentoring). Sarà favorito l'uso delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali, con particolare attenzione ai software specifici per l'apprendimento (sintesi vocali per l'ascolto). Si utilizzeranno materiali didattici semplificati e di recupero delle abilità.

### Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Al termine delle attività laboratoriali dei sei moduli i risultati attesi sono: Motivare alla partecipazione e all'impegno scolastico. Acquisire e/o consolidare l'uso della lingua italiana (soprattutto per alunni stranieri non parlanti). Creare lo sviluppo di relazioni positive nei confronti di compagni e adulti. Acquisire le strutture linguistiche di base; la capacità tecnica di letto-scrittura in italiano e/o nelle lingue straniere. Acquisire capacità di ascolto e comprensione dei messaggi orali in italiano e/o nelle lingue straniere. Condividere e rispettare regole di vita comune. Acquisire capacità di comunicare correttamente nella lingua italiana e/o nelle lingue straniere. Favorire lo sviluppo delle capacità relazionali attraverso ogni modalità comunicativa. Favorire la partecipazione e l'integrazione in tutte quelle attività, del gruppo di riferimento, più idonee e significative per gli alunni in situazione di grave disagio.

### Sezione: Progetti collegati della Scuola

#### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Certificazioni Trinity	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>
Conosci il tuo borgo	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>
FAI MAPS	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>
IL TEMPO	Sì		PAGG. 40, 41	<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=piano-triennale-offerta-formativa">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=piano-triennale-offerta-formativa</a>
Incontriamo i madrelingua	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>



LAPBOOK MANIA potenziamento Lingua Italiana	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>
Laboratori al Museo Etnografico	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>
Muoviamoci a stare bene	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>
Ragazzi in quota	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>
Reading is Fun	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>
Sport in the Schoolbag	No	2016/2017		<a href="http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012">http://www.gcurioni.gov.it/index.php?page=p-o-f-2011-2012</a>

### Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

#### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Dichiarazione di impegno a sostenere il Bando PON per la scuola da parte del Museo Storico Etnografico di Romagnano Sesia	1	Museo Storico Etnografico della Bassa Valsesia - ONLUS			Sì
Dichiarazione di impegno a sostenere l'IC Curioni nella realizzazione del progetto 'Ragazzi in gioco' Comune di Ghemme	1	Comune di Ghemme			Sì
Dichiarazione d'impegno a sostegno del Bando PON per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020 da parte del Comune di Prato Sesia	1	Comune di Prato Sesia			Sì
Dichiarazione di impegno da parte del Comune di Romagnano Sesia a sostegno del progetto 'Ragazzi in gioco'	1	Comune di Romagnano Sesia			Sì

Nessuna collaborazione inserita.

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
--------	--------------



IL GIOCO E LO SPORT	€ 5.682,00
'E-STATE' BENE INSIEME	€ 5.682,00
VIVE LE FRANCAIS	€ 5.082,00
ENGLISH IS FUN	€ 10.164,00
QUANTE STORIE	€ 5.082,00
PALESTRA DI ITALIANO	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 37.374,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: IL GIOCO E LO SPORT**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	IL GIOCO E LO SPORT
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Si intende proporre il tennistavolo come attività motoria in quanto già da diversi anni la scuola organizza in orario pomeridiano un laboratorio opzionale di tale disciplina per gli alunni della Secondaria che consegue costantemente risultati assai positivi. L'Istituto possiede le risorse interne per svolgere questo sport in quanto la scuola è dotata di quattro tavoli da ping-pong e una docente dell'Istituto è un'atleta agonista in possesso della qualifica di istruttore federale di I livello. Inoltre forte è il legame col territorio in quanto nella palestra della stessa scuola si allenano in orario serale gli atleti del T.T. Romagnano, società sportiva dilettantistica di tennistavolo nelle cui file milita anche un atleta vincitore della medaglia di bronzo alle Paralimpiadi 2016. Ulteriori ragioni che ci portano a proporre il tennistavolo agli alunni della Secondaria e a quelli delle classi IV e V della Primaria sono le seguenti:</p> <p>E' un'attività che consente, acquisiti semplici rudimenti, di coinvolgere rapidamente i bambini e i ragazzi, sia maschi che femmine.</p> <p>E' un valido strumento per allenare l'attenzione e la concentrazione</p> <p>Stimola l'acquisizione di informazioni dagli organi di senso: vista, udito, tatto, equilibrio, tensione muscolare</p> <p>Sollecita l'organizzazione delle attività</p>



motorie

Aiuta a sviluppare autocontrollo, apprendimento e logica.

Consente a soggetti diversamente abili di praticare alle stesse condizioni dei normodati

Dall'esperienza laboratoriale si evince che gli alunni che partecipano con entusiasmo ogni anno all'attività sono in larga misura ragazzi e ragazze con una scarsa motivazione e propensione allo studio e con disagi di carattere linguistico-socio-culturale o ragazzi con difficoltà relazionali che si sentono maggiormente attratti da uno sport individuale piuttosto che da uno di squadra  
Obiettivi:

Motivare alunni in situazione di rischio insuccessi/dispersione scolastica, stimolando le loro capacità nella pratica di tale sport, affinché possano ottenere in tempi brevi risultati gratificanti.

Favorire l'integrazione scuola-territorio.

Favorire l'integrazione di alunni stranieri o socialmente svantaggiati, l'inclusione di alunni disabili, la socializzazione, la coesione, lo spirito di gruppo.

Promuovere l'avviamento alla pratica di uno sport presente sul territorio

Interessare e coinvolgere in eguale misura sia i maschi che le femmine.

#### COMPETENZE

Consapevolezza di sé, attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo.

Padronanza di schemi motori e posturali.

Conoscenza delle regole della disciplina

Comprensione del valore delle regole (e dell'importanza di rispettarle) e della correttezza nei confronti dell'avversario.

Potenziamento delle capacità di attenzione e concentrazione.

Conoscenza dei fondamentali e dei gesti tecnici del tennistavolo.

#### CONTENUTI

Le principali nozioni del regolamento tecnico di gioco e del fair play

La gestione della presa della racchetta (l'impugnatura)

Esercitazioni e giochi propedeutici in gruppo o singolarmente con racchetta e pallina

La corretta posizione del corpo per l'esecuzione dei colpi al tavolo.

I colpi fondamentali: il dritto e il rovescio

L'esecuzione del servizio e la risposta al servizio.

Ricerca dell'azione e della posizione favorevole del corpo tramite una catena cinetica che partendo dai piedi raggiunga i segmenti prossimi alla racchetta.

L'analisi della direzione e della rotazione



	<p>della pallina Anticipazione e gestione di equilibrio/disequilibrio (bilanciamento del corpo al fine di realizzare un'azione efficace sulla pallina) Impatto ad altezza utile a seconda del tipo di colpo Lavoro individuale, a coppie o in piccolo gruppo al tavolo Sfide, partitelle e giochi al tavolo Torneo conclusivo Anche uno sport individuale come il nuoto - attività prevista all'interno dello stesso modulo di carattere sportivo - richiede comunque regole di socializzazione così come la condivisione di spazi e pratiche comuni (la piscina e gli spogliatoi, l'abitudine all'igiene prima e dopo l'ingresso nella vasca, ecc.) fondate su atteggiamenti responsabili e condivisi (puntualità agli appuntamenti, impegno nelle attività svolte, riconoscibilità dell'appartenenza, spirito di gruppo). Anche in questo caso, i professionisti dello sport, valorizzeranno la componente ludico-sportiva delle singole attività, finalizzandole all'acquisizione di una maggiore consapevolezza di sé in rapporto con il proprio corpo e con gli altri.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	23/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOMM812017
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	3 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 27 - Altro (specificare)
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali



**Scheda dei costi del modulo: IL GIOCO E LO SPORT**

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

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: 'E-STATE' BENE INSIEME**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	
	'E-STATE' BENE INSIEME



## Descrizione modulo

Il progetto, inerente lo sport e la pratica delle discipline sportive, riguarda due differenti attività di carattere motorio, scandite secondo due percorsi integrati e complementari:

il Minivolley, la scuola di pallavolo da effettuarsi presso la palestra scolastica il corso di acquaticità e di avvicinamento al nuoto da effettuarsi presso una struttura sportiva convenzionata

Il principale obiettivo del modulo è quello di avvicinare alla pratica sportiva tutti quei ragazzi che presentano una condizione di svantaggio, sia sul piano fisico e psichico (studenti in situazione di handicap, ragazzi che manifestano o hanno manifestato disagio o turbe affettive e relazionali) sia sociale (studenti provenienti da famiglie con grave difficoltà economiche ed alunni stranieri), in modo da fornire ai partecipanti una concreta opportunità di aggregazione e di stimoli alla crescita consapevole e responsabile, eliminando tutte quelle barriere sociali ed economiche che, molto spesso, inibiscono od ostacolano l'accesso alla formazione sportiva per i giovani che esprimono una condizione di povertà o di minorità fisica o sociale.

In quest'ottica anche lo studente di origine straniera, che talvolta risente durante l'inserimento scolastico di tutte quelle difficoltà linguistiche e culturali, può vedere colmato il "gap" che molto spesso lo relega ai margini, costringendolo ad una condizione di minorità, in quanto lo sport riesce a ribaltare tutte quelle gerarchie sociali, favorendo la meritocrazia e il successo individuale in un'ottica finale di gruppo.

Considerato l'elevato valore formativo dello sport in termini di sviluppo della personalità e di costruzione di relazioni, capaci di tenere insieme diverse competenze valorizzandole nel loro insieme, lo sport, da sempre, si caratterizza per una forte componente educativa, in primis: lo spirito di squadra e il senso di appartenenza

il rispetto verso l'altro e l'autocontrollo  
l'integrazione sociale  
la lealtà, l'affermazione del merito, la correttezza

pertanto, la pratica sportiva può essere intesa come una vera e propria <<agenzia socializzante>> che permette ad ogni singolo individuo di allargare i propri orizzonti relazionali e di "nutrire" in modo conveniente la propria vita, il pensiero e l'emotività.



	<p>Il confronto con gli altri è infatti il valore centrale delle pratiche sportive, in grado di favorire la costruzione di relazioni e migliorare la capacità di adattamento del singolo ad uno specifico contesto, stemperando quegli atteggiamenti negativi dovuti alla competizione ed esortando - di contro - a quei comportamenti leali, finalizzati al perseguimento di obiettivi che richiedono impegno, sacrificio e spirito di abnegazione.</p> <p>In questo caso, con il Minivolley previsto all'interno del progetto, si impara principalmente a stare in gruppo, a decifrare e a condividere le regole di una disciplina sportiva, a individuare i punti di riferimento all'interno del team di gioco.</p> <p>Dal punto di vista educativo si intende poi rimuovere tutti quei disvalori o controvalori spesso presenti nelle nuove generazioni, implementando gli aspetti della solidarietà, dell'autocontrollo, il rispetto per l'avversario, lo spirito d'iniziativa personale.</p> <p>Per quanto riguarda il Minivolley, le attività pre-sportive saranno principalmente basate sulla capacità di padroneggiare gli spazi, di entrare in rapporto "dialettico" con la palla, di intuire gli schemi di gioco.</p> <p>Saranno altresì favorite le attività che presiedono allo sviluppo della capacità coordinative e connesse alla motricità, la velocità di reazione, la concentrazione.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	23/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOEE81203A
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Attività di Minivolley e nuoto
<b>Target</b>	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>



**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: 'E-STATE' BENE INSIEME**

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

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: VIVE LE FRANCAIS**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	
	VIVE LE FRANCAIS



## Descrizione modulo

Il modulo prevede l'intervento di esperti Madrelingua

**Finalità**  
Tale progetto mira allo sviluppo delle abilità orali ed in modo particolare si propone di: creare un ambiente reale di comunicazione tramite la presenza dell'insegnante madrelingua, esperienza che va oltre le simulazione generalmente proposte in classe;  
sviluppare le abilità di comprensione e di produzione della lingua orale, avviando gli allievi all'acquisizione di capacità espositiva;  
acquisire elementi di fonologia, ritmo accento e intonazione; tramite l'impiego dell'elaboratore mirare allo sviluppo di capacità di autoapprendimento e di autovalutazione, da ritenersi oggi di fondamentale importanza per la formazione e lo sviluppo dell'autonomia dell'alunno.

**Obiettivi generali del processo formativo**  
Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria in una situazione di realtà la consapevolezza dell'importanza del comunicare;  
sviluppare la competenza comunicativa;  
potenziare le quattro abilità (comprensione e produzione nella lingua orale e scritta);  
dimostrare apertura e interesse verso culture diverse;  
mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi;  
saper interagire con una certa disinvoltura in conversazioni che trattano argomenti di vita quotidiana

**Attività – tipologia delle azioni da attivare**  
I contenuti linguistici proposti saranno funzioni di prima utilità in conversazioni su argomenti di vita quotidiana.  
Le fasi di lavoro del modulo prevedono con l'insegnante madrelingua conversazioni guidate, con l'insegnante di classe pratica con i sussidi multimediali.

**Metodologia**  
La metodologia didattica sarà incentrata sull'utilizzo delle tecnologie multimediali e dei sussidi multimediali che contribuiscono in modo innovativo al consolidamento e sviluppo delle quattro abilità linguistiche, attraverso esercizi di vario tipo. L'approccio sarà comunicativo, con l'uso di tecniche guidate di ascolto o di conversazione e l'ascolto di materiale autentico.

**Data inizio prevista**

03/04/2017

**Data fine prevista**

16/06/2017

**Tipo Modulo**

Innovazione didattica e digitale



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOMM812017
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze
<b>Lingua</b>	Francese
<b>Livello lingua</b>	Livello Base - A2

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: VIVE LE FRANCAIS

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Innovazione didattica e digitale**  
**Titolo: ENGLISH IS FUN**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ENGLISH IS FUN
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo prevede l'intervento di esperti Madrelingua Finalità Tale progetto mira allo sviluppo delle abilità orali ed in modo particolare si propone di: creare un ambiente reale di comunicazione tramite la presenza dell'insegnante madrelingua, esperienza che va oltre le simulazione generalmente proposte in classe. Tale attività può quindi essere un modo efficace per motivare e stimolare i ragazzi allo studio delle lingue straniere.



sviluppare le abilità di comprensione e di produzione della lingua orale, avviando gli allievi all'acquisizione di fluency espositiva; acquisire elementi di fonologia, ritmo accento e intonazione, tenendo presente che la lingua inglese presenta ben 12 diversi suoni vocalici e, in quanto lingua germanica, utilizza ritmi completamente diversi da quelli della lingua italiana, rendendo di fondamentale importanza la pratica orale; tramite l'impiego dell'elaboratore mirare allo sviluppo di capacità di autoapprendimento e di autovalutazione, da ritenersi oggi di fondamentale importanza per la formazione e lo sviluppo dell'autonomia dell'alunno. Si fa presente come, per queste attività, sia necessario lavorare con gruppi numericamente ridotti, cosa che l'attuale struttura rigida del corso non rende possibile se non tramite l'intervento di un insegnante esterno.

Obiettivi generali del processo formativo - Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria in una situazione di realtà la consapevolezza dell'importanza del comunicare.

Provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura di altri popoli

Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi.

Saper interagire con una certa disinvoltura in conversazioni che trattano argomenti di vita quotidiana

Attività – tipologia delle azioni da attivare – I contenuti linguistici proposti saranno funzioni di prima utilità in conversazioni su argomenti di vita quotidiana

Le fasi di lavoro del modulo prevedono con l'insegnante madrelingua conversazioni guidate, con l'insegnante di classe pratica con i sussidi multimediali.

Metodologia

La metodologia didattica sarà incentrata sull'utilizzo delle tecnologie multimediali e dei sussidi multimediali che contribuiscono in modo innovativo al consolidamento e sviluppo delle quattro abilità linguistiche, attraverso esercizi di vario tipo.

<b>Data inizio prevista</b>	03/04/2017
<b>Data fine prevista</b>	16/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOMM812017 NOMM812028



<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze
<b>Lingua</b>	Inglese
<b>Livello lingua</b>	Livello Base - A2

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ENGLISH IS FUN

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					10.164,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: QUANTE STORIE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	QUANTE STORIE
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Laboratorio di scrittura creativa sulle "fiabe" del territorio.</p> <p>L'obiettivo del progetto è quello di sviluppare competenze nei confronti di alunni con significative difficoltà scolastiche dovute allo scarso sviluppo delle abilità di base, mettendo al centro dell'itinerario educativo la fiaba, declinata secondo la tradizione locale.</p> <p>Le fiabe presenti nella tradizione locale rappresentano infatti un tassello importante della cultura popolare di un territorio e da sempre, questa preziosa elaborazione narrativa, è stata utilizzata con lo scopo di</p>



tessere l'immaginario infantile, sviluppando invenzione e creatività, e per educare al riconoscimento e alla promozione di valori socialmente condivisi.

Spesso poi le fiabe della tradizione popolare fanno da paradigma alla realtà storica e all'ambiente circostante, visto come sfondo integratore, in cui si incontrano luoghi e personaggi riconducibili ad un mondo lontano che ancora riecheggia nella memoria collettiva.

Sul piano operativo, la ricerca delle fiabe (ma anche delle più significative storie e dei racconti del territorio) si esplicherà attraverso una serie di interviste guidate agli anziani della Casa di Riposo "Ottavio Trincerini" alla ricerca di tutti quegli elementi narrativi caratterizzanti lo spazio geografico di riferimento e le sue radici culturali e popolari (fase A).

In seguito il lavoro si sposterà nei locali della Biblioteca Civica e del Museo Storico-Etnografico e della civiltà contadina di Romagnano Sesia dove, grazie all'ausilio di esperti e ad incontri con autori di libri di fiabe della tradizione locale, gli studenti, suddivisi in piccoli gruppi, elaboreranno un vero e proprio "quaderno delle fiabe" inserendo all'interno dello stesso le narrazioni percepite come più interessanti e significative dopo aver svolto un lavoro di ricerca finalizzato al reperimento della documentazione disponibile, al vaglio delle fonti e alla loro selezione (fase B).

Al lavoro di "sistematizzazione" seguirà un vero e proprio percorso multidisciplinare di carattere laboratoriale: i personaggi delle fiabe infatti, si muovono spesso in ambienti naturali come il bosco, le acque di fiumi e stagni, le grotte ecc. popolate da una fauna e da una flora eterogenea e specifica che sarà oggetto di riflessione e di approfondimento, in modo da arricchire il patrimonio di conoscenze scientifiche e ambientali dei ragazzi coinvolti, anche mediante una visita guidata ai parchi naturali del territorio (fase C).

Successivamente si procederà all'articolazione di un vero e proprio lavoro sui testi (laboratorio di scrittura creativa) basato sulla ricostruzione delle fiabe utilizzando i materiali raccolti, con l'obiettivo di arricchire il patrimonio lessicale e grammaticale degli studenti, valorizzandone contemporaneamente la capacità linguistiche ed espressive (fase D). L'ultima parte del lavoro, chiamato "La porta della fantasia" sarà l'occasione per trasformare i contenuti delle fiabe antiche



riscoperte, in chiave moderna “attualizzandoli” ed inserendo così nella narrazione personaggi del nostro tempo, ambienti nuovi o oggetti attuali (computer, telefono, automobili, ecc.), il tutto attraverso un vero e proprio ribaltamento della realtà con lo scopo di “decostruire” per poi ricostruire la narrazione tradizionale sulla base della contemporaneità, anche in chiave sinottica (fase E).

In questo caso l’obiettivo è quello di sviluppare il pensiero creativo attraverso l’invenzione. Tale costruzione dettata dalla fantasia sarà collettiva, perché lavorare insieme offre una serie di vantaggi: moltiplica le possibilità inventive in quanto consente di conoscere le idee di tutti, permette di migliorare la meta-riflessione abituando gli studenti a prestare attenzione al linguaggio, alla logica sequenziale e alla coerenza del testo narrativo, dando spazio al << pensiero laterale >> e alla libera espressione.

Il risultato finale atteso sarà la realizzazione di un quaderno delle fiabe (project work), in cui modernità e tradizione convivono con il fine ultimo di rappresentare le molteplici sfaccettature del territorio unitamente a chi lo ha abitato, nel passato fino ad oggi.

Target di riferimento.

Il progetto si rivolge a studenti stranieri e, più in generale, ad alunni provenienti da ambienti socialmente e culturalmente deprivati, o che hanno evidenziato le seguenti caratteristiche:

- scarso sviluppo delle abilità di base
- difficoltà di apprendimento e insuccesso scolastico
- scarsa motivazione allo studio

Metodologia

La metodologia alternerà interviste, workshop, focus group, lavori di gruppo. E’ previsto l’approfondimento dell’uso del computer e delle tecnologie multimediali.

Obiettivi formativi

Focus principale è l’arricchimento della competenza linguistica, delle abilità di ricerca attraverso la ricerca-azione, mediante l’approfondimento del tema implicito alla fiaba intesa come elemento dal grande valore psicologico, educativo e didattico.

Gli obiettivi previsti sono:

- Attuare interventi volti a migliorare le competenze comunicative ed espressive degli studenti, con particolare riferimento agli alunni provenienti da ambienti socialmente deprivati o da situazioni di svantaggio culturale;



- Fornire un'opportunità formativa agli alunni stranieri per quanto riguarda lo sviluppo della competenza in Italiano L2;
  - Favorire i processi linguistici, culturali e cognitivi nei confronti degli alunni in situazione di handicap e con Bisogni Educativi Speciali;
  - Raggiungere livelli di competenza comunicativa adeguata per favorire i processi di ricerca individuale, di autonomia nello studio, di partecipazione attiva alla vita di comunità;
  - Conoscere la vocazione territoriale, le tradizioni, anche per quanto riguarda l'insieme degli aspetti ambientali e naturalistici.
- Le attività si svolgeranno prevalentemente secondo un'ottica laboratoriale. Il progetto si articola sulle competenze disciplinari dell'apprendimento linguistico, secondo l'approccio del learning by doing, con particolare riferimento ai seguenti aspetti:
- Distinguere gli elementi essenziali della comunicazione, chiedere e dare informazioni, partecipare ad una discussione rispettandone le regole.
  - Saper condurre un'intervista.
  - Leggere i testi cogliendone il significato globale e individuandone le principali caratteristiche.
  - Utilizzare opportunamente parole ed espressioni ricavate dai testi e comprendere dal contesto il significato delle parole sconosciute.
  - Ricercare le principali informazioni in un testo.
  - Conoscere le strutture grammaticali della lingua italiana e le tecniche per elaborare testi chiari e coerenti (scaletta, controllo e rilettura).
  - Ascoltare il punto di vista altrui collaborando fattivamente alla realizzazione un prodotto finale collettivo
  - Chiedere spiegazioni, riflettere, ipotizzare, discutere. Saper comprendere le proprie attitudini organizzative, relazionali, operative e di analisi.

<b>Data inizio prevista</b>	12/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	23/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOEE812018
<b>Numero destinatari</b>	40 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: QUANTE STORIE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: PALESTRA DI ITALIANO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PALESTRA DI ITALIANO
----------------------	----------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto si prefigge lo scopo di favorire l'acquisizione e il potenziamento delle abilità di base legate alla Lingua italiana, in particolare nei confronti di alunni con difficoltà e scarso rendimento scolastico e per gli alunni stranieri (Italiano come L2) o in situazione di handicap, partendo dalla conoscenza del territorio. L'esperienza associa momenti all'aria aperta, uscendo dal chiuso dell'aula, con lezioni che toccheranno i più svariati argomenti, tutti però legati alla riscoperta e conservazione del patrimonio ambientale e ai problemi della comunità in cui gli alunni vivono. La finalità principale del progetto è quella di dare un'occasione in più ai ragazzi di conoscere e sperimentare da vicino il territorio che li circonda dal punto di vista delle sue tradizioni specifiche, ma soprattutto dal punto di vista delle sue caratteristiche ambientali e paesaggistiche. Saranno previste uscite sul territorio e seguiranno momenti di elaborazione e approfondimento delle tematiche ambientali e della storia e tradizioni locali. Il prodotto finale sarà un giornalino realizzato utilizzando strumenti multimediali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	23/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOEE81203A
<b>Numero destinatari</b>	40 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 8 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 12 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali



**Scheda dei costi del modulo: PALESTRA DI ITALIANO**

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



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 25584)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 37.374,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 40.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	2863/C2/20
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	25/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	3104/E4a
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	26/09/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	13/11/2016 18:18:18

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>IL GIOCO E LO SPORT</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>'E-STATE' BENE INSIEME</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>VIVE LE FRANCAIS</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>ENGLISH IS FUN</u>	€ 10.164,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>QUANTE STORIE</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>PALESTRA DI ITALIANO</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "Ragazzi in gioco. Quando la scuola diventa un'opportunità"</b>	<b>€ 37.374,00</b>	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 37.374,00</b>	<b>€ 40.000,00</b>