



## Candidatura N. 39193 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. MARASSI
<b>Codice meccanografico</b>	GEIC831009
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	PIAZZA FERRARIS, 4
<b>Provincia</b>	GE
<b>Comune</b>	Genova
<b>CAP</b>	16142
<b>Telefono</b>	0108393487
<b>E-mail</b>	GEIC831009@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icmarassi.gov.it
<b>Numero alunni</b>	896
<b>Plessi</b>	GEAA831016 - S.MAT. - PAPA GIOVANNI XXIII - GEAA831027 - S.INFANZIA DI PIAZZA ROMAGNOSI GEEE83101B - S.EL. - PAPA GIOVANNI XXIII - GEMM83101A - I.C. MARASSI /SMS LOMELLINI



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Potenziamento delle abilità grafico-pittoriche plastiche per esprimere i propri vissuti/emozioni
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	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. 39193 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Linguaggi	Giochiamo ad imparare	€ 4.873,80
Multimedialità	Una finestra sul mondo	€ 4.873,80
Musica	“ Sol la si fa “	€ 5.082,00
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	SEGNI - Arte infanzia	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 19.911,60</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	IMPARARE L'ITALIANO ... E' UN GIOCO	€ 5.682,00
Italiano per stranieri	FINAL SOLUTION (recuperare divertendosi)	€ 5.682,00
Lingua madre	PROTAGONISTI DEL TEMPO - Leggo, ascolto, conosco, racconto – approccio ai contenuti culturali con l'utilizzo dei nuovi linguaggi	€ 5.682,00
Matematica	“MANIPOLIAMO” LA MATEMATICA	€ 5.682,00
Matematica	MATEMATICA-MENTE	€ 5.682,00
Scienze	“ORIENTARSI” NELLA NATURA	€ 5.682,00
Scienze	SPERIMENTAL.MENTE	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	ENGLISH, YES PLEASE!	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.856,00</b>

## Articolazione della candidatura

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

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

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Diventiamo grandi sviluppando l'identità, l'autonomia e le competenze di base

Progetto: Diventiamo grandi sviluppando l'identità, l'autonomia e le competenze di base	
<b>Descrizione progetto</b>	<p>La scuola dell'infanzia è il luogo dove orientare il bambino a riconoscere e ad apprezzare l'identità personale e a comprendere l'identità culturale e i valori specifici della comunità di appartenenza. Nella scuola dell'infanzia i bambini costruiscono le basi per i successivi percorsi di apprendimento. I quattro moduli, di seguito presentati, rappresentano percorsi transdisciplinari finalizzati a promuovere nei piccoli alunni la conquista dell'autonomia e lo sviluppo della cittadinanza mediante innovative attività di tipo ludico e cooperativo. Giocando, i bambini possono apprendere abilità essenziali, sviluppare la creatività, il pensiero critico, la versatilità. Il progetto prevede l'attivazione dei moduli che seguono:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Linguaggi: "Giochiamo ad imparare"</li><li>2. Multimedialità: "Una finestra@ sul mondo"</li><li>3. Musica: "Sol la Si fa"</li><li>4. Espressione creativa: "Segni"</li></ol>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo Marassi, collocato nel territorio genovese della Bassa Val Bisagno, comprende al suo interno due scuole dell'Infanzia, una scuola Primaria e una Secondaria di primo grado. Il quartiere di Marassi, ad alta densità abitativa, raccoglie un'utenza eterogenea caratterizzata da numerosi alunni di cittadinanza straniera - per lo più di seconda generazione - e da alcuni provenienti da famiglie con difficoltà socio-economiche.

La scuola occupa una posizione baricentrica rispetto alle zone collinari circostanti e lungo la direzione verso il centro cittadino. Le famiglie, pur con diversi livelli di consapevolezza, chiedono che la scuola sia un sistema sociale aperto ed inclusivo sia verso gli studenti, garantendo loro il successo formativo, sia nei confronti degli stessi genitori rendendoli attivamente partecipi della vita scolastica e sostenendoli nella gestione delle complesse problematiche che investono il loro ruolo.

La scuola risponde alle esigenze dell'utenza perseguendo finalità inclusive per tutti gli alunni. La scuola rappresenta, pertanto, un fondamentale punto di raccordo tra le famiglie, il quartiere e il territorio cittadino. Le azioni specifiche per la scuola dell'infanzia - 10.2.1A - consentirebbero un ampliamento strategico dell'offerta formativa del nostro Istituto sia sul piano progettuale, sia attraverso una maggiore permanenza a scuola dei bambini coinvolti.



## Obiettivi del progetto

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

L'avviso, finalizzato a rafforzare le competenze di base degli alunni allo scopo di compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, acquista particolare rilevanza perché rivolto, con le azioni 10.2.1A, alla Scuola dell'infanzia. Il contrasto alla dispersione scolastica prende proprio avvio dalla Scuola dell'Infanzia, che *"si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza"*. (Indicazioni Nazionali per il Curricolo).

Acquisire competenze - attraverso il gioco, la manipolazione, la curiosità, la riflessione e i diversi linguaggi – diventa il prerequisito essenziale per prevenire il rischio della dispersione scolastica.

Gli obiettivi del progetto sono, pertanto, i seguenti:

- sviluppare il pensiero critico, la creatività, la flessibilità e la versatilità.;
- favorire la cooperazione;
- diminuire lo svantaggio linguistico di alunni stranieri attraverso un approccio pratico che favorisca comprensione e acquisizione del linguaggio;
- sviluppare la perseveranza, anche di fronte ad ostacoli ed errori.

Oltre a sviluppare le abilità sociali i singoli moduli, coerentemente con le finalità generali dell'avviso mirano a rafforzare la sfera dei linguaggi, la multimedialità, l'ambito musicale e quello dell'espressione creativa.



### 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*

Il progetto, nella sua articolazione nei diversi moduli, si rivolge ai bambini che frequentano la nostra Scuola dell'Infanzia. Nei due plessi trovano spazio sezioni eterogenee ed omogenee per età con la presenza di numerosi alunni non italofoni che rappresentano una significativa ricchezza plurilinguistica e multiculturale.

La composizione dei gruppi verrà concordata in relazione all'età e alla specificità dei singoli moduli. I progetti di arte e musica si rivolgono agli alunni di tutte le fasce d'età mentre quelli relativi ai linguaggi della matematica e alla multimedialità sono principalmente mirati al coinvolgimento degli alunni che possiedono i prerequisiti necessari per cogliere pienamente l'esperienza proposta.

Si precisa che tutti i gruppi saranno eterogenei per ottimizzare l'impiego delle metodologie cooperative e della peer education, già impiegate nella didattica quotidiana della scuola dell'Infanzia.

### Apertura della scuola oltre l'orario

*Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.*

Le diverse proposte progettuali prevedono l'ampliamento dell'orario di frequenza degli alunni della scuola dell'Infanzia in orario pomeridiano, al sabato mattina e nei giorni di pausa didattica. I moduli, oltre a realizzare un ampliamento dell'offerta formativa, consentono un prolungamento dell'orario scolastico rispondendo, in questo modo, alle esigenze familiari di gestione dei figli nei periodi di vacanza. Alcuni moduli si possono realizzare prevedendo una frequenza settimanale, al fine di sedimentare gradualmente le competenze acquisite (moduli 1 e 2) altri, per il loro carattere ludico-espressivo, consentono sia la realizzazione di un percorso graduale sia la concentrazione delle attività in particolari momenti dell'anno scolastico, anche durante la pausa estiva o al sabato mattina (moduli 3 e 4). L'apertura della scuola oltre l'orario di lezione è garantita dai collaboratori scolastici mediante il ricorso a prestazioni di ore di lavoro straordinario retribuite con i fondi assegnati al progetto per la gestione dei singoli moduli.

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

Per la realizzazione del progetto, sono stati stipulati protocolli di collaborazione con soggetti ed enti che operano sul territorio cittadino al fine di ampliare fruizione e replicabilità delle singole iniziative progettuali oltre il contesto scolastico.

E' prevista la collaborazione con l'Istituto Italiano Tecnologie, con il quale l'IC Marassi ha già instaurato un partenariato per il progetto "We Draw", per il primo modulo "Giochiamo ad imparare" che prevede lo sviluppo del pensiero logico attraverso la sperimentazione di materiale strutturato (Lego Education). Un'ulteriore collaborazione, anch'essa collaudata da tempo, investe il Municipio Bassa Val Bisagno e, in particolare, la biblioteca Lercari, specializzata nell'offerta di materiale e attività rivolte all'infanzia e territorialmente limitrofa al nostro Istituto

#### **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 rappresenta molteplici aspetti innovativi che riguardano sia le finalità, sia le metodologie utilizzate per il raggiungimento degli obiettivi. L'approccio ludico e cooperativo diventa il filo conduttore dei diversi interventi formativi, mirati allo sviluppo delle competenze di base che afferiscono ai campi di esperienza e, allo stesso tempo, orientati a costruire le competenze sociali indispensabili allo sviluppo della cittadinanza attiva.

Il primo modulo, "Giochiamo ad imparare", prevede lo sviluppo del pensiero logico attraverso la sperimentazione di materiale strutturato (lego education). Tale modulo, inoltre, verrà realizzato verticalmente nei 3 ordini di scuola.

Il secondo percorso progettuale, "Una finestra@ sul mondo", investe l'ambito delle nuove tecnologie - già sperimentato nella scuola dell'Infanzia attraverso l'impiego abituale della LIM nella didattica curricolare. Obiettivo del percorso è quello di realizzare un e-book attraverso il contributo degli alunni che possono, in questo modo, sperimentare un uso divertente e costruttivo delle TIC.

I moduli successivi, "Sol la Si fa" e "Segni", mirano ad un rafforzamento delle capacità di apprendimento dei bambini attraverso la conoscenza e la pratica di linguaggi espressivi quali quello musicale e artistico.

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

Il progetto si pone in continuità con buona parte dei progetti del PTOF, con il Piano di Miglioramento e con le indicazioni del PNSD. L'Istituto si caratterizza, infatti, come scuola inclusiva attraverso una progettazione dell'arricchimento dell'offerta formativa che si rivolge, in particolare, alle fasce più deboli dell'utenza. Particolare attenzione viene, inoltre, posta alla formazione del corpo docente sulle nuove tecnologie digitali al fine di poter ampliare l'impiego di metodologie didattiche innovative in senso qualitativo e quantitativo. Tali presupposti risultano strettamente coerenti con l'articolazione del progetto in oggetto.

A titolo esemplificativo si evidenziano i progetti "Viaggio in città" e "Artisti in tournée" che sviluppano i temi dell'arte in chiave transdisciplinare e in continuità nei tre ordini di scuola.

### **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.*

L'IC Marassi intende assumere le caratteristiche di un ambiente che risponde ai bisogni educativi di tutti gli studenti e, in particolare, degli alunni con bisogni educativi speciali. La connotazione "comprensiva" dell'Istituto ha permesso la sperimentazione di buone pratiche a favore dell'inclusività: programmazione di strategie educativo-didattiche mirate allo sviluppo cognitivo e psicosociale dei bambini in situazioni di difficoltà, formazione del corpo docente e utilizzo di metodologie di tipo cooperativo, sensibilizzazione delle famiglie verso tematiche inclusive, collaborazione con le strutture diagnostiche e riabilitative territoriali. La scuola riconosce la prospettiva dell'equità nella lettura dei bisogni di ogni studente attivandosi a favore delle diverse disabilità fisiche-sensoriali-psichiche, dei disturbi evolutivi specifici quali DSA-deficit del linguaggio-deficit dell'attenzione e dell'iperattività o del Funzionamento Cognitivo Limite, nonché nei confronti di ogni tipo di svantaggio socio economico-linguistico-culturale. Le proposte progettuali risultano particolarmente indirizzate al potenziamento della motivazione e dell'autostima; si prevede, inoltre, la presenza di figure di supporto per poter sostenere alunni particolarmente in difficoltà, garantendo loro la fruizione di un'esperienza arricchente e stimolante da molteplici punti di vista.



## 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.*

L'attuazione del progetto, finalizzato alla compensazione di svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, può contribuire alla prevenzione della dispersione scolastica attraverso azioni mirate allo sviluppo dell'identità, dell'autonomia e delle competenze degli alunni che frequentano la scuola dell'Infanzia. La promozione della creatività e l'avvio al pensiero critico, così come il superamento dello svantaggio linguistico e la consapevolezza dell'importanza della cooperazione, rappresentano traguardi imprescindibili per lo sviluppo della cittadinanza attiva e per i futuri apprendimenti in ogni ordine di scuola. In questo senso, il raggiungimento delle finalità comporta un positivo impatto sia sui diretti destinatari, favorendo l'acquisizione di preziosi prerequisiti veicolati attraverso metodologie ludiche e innovative, sia sull'intera comunità rappresentata dall'istituto comprensivo, sia sul territorio nel quale la scuola e gli utenti vivono e operano quotidianamente. L'esito delle attività previste nei singoli moduli progettuali e il relativo gradimento saranno verificati attraverso forme di rendicontazione sociale: rappresentazione musicale in occasione della "Festa in piazza" di fine anno, allestimento di una mostra itinerante all'interno della struttura scolastica per l'esposizione delle opere artistiche e dei prodotti con il materiale Lego, diffusione dell'e-book multimediale in ambito scolastico e nella biblioteca Lercari.

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

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

Il progetto, articolato in quattro moduli afferenti agli ambiti artistico-musicale- multimediale- logico, verrà preventivamente presentato alla comunità scolastica per fornire una visione organica delle attività e delle finalità trasversali, proiettate in senso verticale nell'ambito del nostro istituto comprensivo. Si prevede, inoltre, un costante monitoraggio mirato ad orientare le singole attività a seconda delle specifiche necessità. L'acquisizione di Best Practices consentirà la replicabilità futura, anche al di là della presente fase progettuale, coinvolgendo nuovi gruppi di alunni e di docenti. I materiali prodotti dovranno essere di per sé riutilizzabili ( e-book e materiale Lego Education) o mantenere tracce significative all'interno e all'esterno della scuola (opere artistiche esposte nell'edificio scolastico e nella biblioteca del quartiere). La preziosa collaborazione con l'Istituto Italiano Tecnologie offrirà occasioni di formazione a favore degli insegnanti dei tre ordini di scuola e degli studenti che, potranno visitare i laboratori tecnologici dell'IIT.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C. MARASSI (GEIC831009)

### **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.*

La realtà verticale dell'istituto comprensivo consente la progettazione, la realizzazione e la verifica sul campo di attività che, sebbene rivolte ad un singolo ordine di scuola, stimola il coinvolgimento dell'intera popolazione scolastica. Per favorire la rendicontazione sociale e la condivisione di "buone pratiche", si prevede il coinvolgimento delle famiglie e degli alunni della scuola Primaria e Secondaria nell'attuazione dei percorsi didattici. Alcuni genitori hanno già collaborato alla realizzazione di attività, perlopiù di carattere laboratoriale, mentre gli studenti della Scuola Primaria e Secondaria hanno condiviso con la scuola dell'infanzia diversi progetti in continuità verticale. I bambini della scuola dell'Infanzia saranno quindi supportati dai compagni più grandi attraverso modalità cooperative (peer to peer, cooperative learning) con reciproco beneficio a favore dello sviluppo di una reale cittadinanza attiva e globale.



## 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
Coro Scolastico	19	<a href="http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=332">http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=332</a>
Progetto Arte	19	<a href="http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=startdown&amp;id=326">http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=startdown&amp;id=326</a>
Progetto Flauto dolce	19	<a href="http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=334">http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=334</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
L'Istituto Italiano Tecnologie (I.I.T.) contribuirà alla realizzazione del modulo "Giochiamo ad imparare" che prevede lo sviluppo del pensiero logico attraverso la sperimentazione di materiale strutturato (Lego Education).	1	Fondazione Istituto Italiano di Tecnologia	Dichiarazione di intenti	1002/6.9.a	20/04/2017	Si
L'Associazione La Stanza è disponibile a collaborare alle realizzazioni del progetto grazie alla consolidata esperienza nelle scuole genovesi di laboratori e percorsi formativi finalizzati alla promozione dell'arte, del dialogo e della creatività.	1	Associazione La Stanza	Dichiarazione di intenti	1054/6.9.a	28/04/2017	Si
Il Municipio Bassa Val Bisagno contribuirà, oltre alla diffusione del progetto sul territorio, alla realizzazione del modulo sul libro digitale grazie alla collaborazione consolidata con la civica biblioteca Lercari, specializzata nell'offerta di materiale e attività rivolte all'infanzia e territorialmente limitrofa al nostro Istituto.	1	Municipalità Comune di Genova - Municipio Val Bisagno	Dichiarazione di intenti	1056/6.9.a	28/04/2017	Si



<p>Per il modulo 1 Linguaggi - Giochiamo ad imparare sarà necessario un esperto esterno specializzato in Robotica educativa (Lego Education) da individuare attraverso bando di gara</p>	<p>Esperto esterno specializzato in Robotica educativa (Lego Education) da individuare attraverso avviso pubblico rivolto ai singoli esperti e professionisti oppure tramite bando di gara.</p>				
--	---	--	--	--	--

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Giochiamo ad imparare	€ 4.873,80
Una finestra sul mondo	€ 4.873,80
" Sol la si fa "	€ 5.082,00
SEGNI - Arte infanzia	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 19.911,60</b>

### Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Linguaggi**  
**Titolo: Giochiamo ad imparare**

#### Dettagli modulo

<p><b>Titolo modulo</b></p>	<p>Giochiamo ad imparare</p>
-----------------------------	------------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>La scuola dell'infanzia è il luogo dove orientare il bambino a riconoscere e ad apprezzare l'identità personale e a comprendere l'identità culturale e i valori specifici della comunità di appartenenza. Nella scuola dell'infanzia i bambini costruiscono le basi per quello che sarà il loro carattere e il successivo percorso di apprendimento. Giocando, i bambini possono apprendere delle abilità essenziali, sviluppare la creatività, il pensiero critico, la versatilità; imparano inoltre a lavorare in gruppo attraverso attività di cooperative e giochi di squadra.</p> <p>Combinando il divertimento e la creatività dei mattoncini Lego con le risorse fornite dagli esperti, gli alunni della scuola dell'infanzia saranno protagonisti di esperienze di apprendimento che veicoleranno le abilità essenziali richieste dalla società moderna.</p> <p>Organizzazione: alunni di 4 e 5 anni (30 ore)</p> <p>Figure coinvolte: un esperto e un tutor.</p> <p>Obiettivi del progetto: sviluppare il pensiero critico, la creatività, la flessibilità e la versatilità.; favorire la cooperazione; diminuire lo svantaggio linguistico di alunni stranieri attraverso un approccio pratico che favorisca comprensione e acquisizione del linguaggio; Sviluppare la perseveranza, anche di fronte ad ostacoli ed errori.</p> <p>Organizzazione: Le attività si svolgeranno nei locali dell'istituto in orario extra curricolare, ampliando di fatto la permanenza a scuola degli alunni.</p> <p>Metodologia e Innovatività: I set di costruzioni versatili, le schede con suggerimenti e le attività di LEGO® Education forniscono divertenti e pratiche opportunità di gioco per bambini. Le soluzioni fanno leva sul desiderio innato dei bambini di esplorare, indagare e imparare e sono ideali sia per giocare da soli sia per giocare in gruppo sotto la guida di un adulto. Questi set, formati da un'ampia gamma di mattoncini e di elementi speciali con forme, dimensioni e colori vivaci diversi, sono ideali per stimolare la creatività e l'immaginazione dei bambini.</p> <p>Il progetto verrà supervisionato da esperti dell'IIT di Genova che è partner del percorso per i tre ordini di scuola. Si prevede una rendicontazione ludica in ambito scolastico.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Linguaggi
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEAA831016
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Giochiamo ad imparare

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>



**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Multimedialità**  
**Titolo: Una finestr@ sul mondo**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Una finestr@ sul mondo
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto Una finestr@ sul mondo viene proposto come un primo approccio alla multimedialità di tipo ludico – creativo per i bambini della nostra scuola dell'infanzia. La principale finalità consiste nel favorire l'approccio con le nuove tecnologie, come la LIM, attraverso la sperimentazione diretta e la produzione attiva di documentazione multimediale, e-book.</p> <p>Nella scuola si manifesta la necessità di utilizzare i mezzi multimediali come strumento di sviluppo dell'apprendimento e della conoscenza di sé. I bambini, in quanto nativi digitali, interagiscono fin da piccoli con il computer. La scuola può svolgere un importante ruolo educativo individuando strategie che avvalorino, sul piano pedagogico, il mezzo informatico e sappiano accompagnare l'uso del computer ad adeguate forme di mediazione didattica. Il computer è un mezzo tecnologico che cattura la naturale curiosità del bambino e può diventare un efficace sussidio didattico in quanto diverte e affascina i piccoli utenti stimolandone creatività, funzioni logiche e di ragionamento. Il progetto prevede l'utilizzo del computer e della LIM nella scuola dell'infanzia attraverso una innovativa didattica laboratoriale, con proposte ludiche e attività di tipo cooperativo (Peer to peer; Flipped classroom; Cooperative learning) Inoltre la produzione di materiale digitale, nello specifico un e-book, creato direttamente dai bambini attraverso i loro disegni, rende contestualizzabile il mondo cloud con quello reale.</p> <p>Si prevede di avviare una collaborazione con le biblioteche sul territorio (collaborazione con biblioteca Lercari) al fine di estendere l'azione sinergica del prodotto multimediale creato.</p> <p>Il progetto può dirsi innovativo perché stimola la creatività e la produzione digitale, sviluppa l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi digitali, attraverso metodologie non tradizionali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Multimedialità
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEAA831016
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Una finestr@ sul mondo**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €



	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Musica**  
**Titolo: " Sol la si fa "**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	" Sol la si fa "
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La musica rappresenta un fondamentale canale espressivo che facilita lo sviluppo integrale ed armonico della persona. Gardner cita, tra le "Intelligenze multiple", quella musicale. Il progetto propone lo sviluppo del senso musicale nei bambini della scuola dell'infanzia partendo da un semplice presupposto : i bambini apprendono la musica così come apprendono la lingua parlata. Principale finalità del progetto è quella di condurre i piccoli alunni ad ascoltare e riprodurre musica, attraverso un approccio ludico e laboratoriale per stimolare l'apprendimento, l' interazione, la comunicazione e il pensiero in termini musicali.</p> <p>Ulteriore obiettivo del percorso è quello di favorire lo sviluppo dell'attitudine musicale di ciascun bambino rispettandone potenzialità, modalità espressive e tempi. L'insegnante guida i piccoli apprendenti al piacere dell'ascolto e dell' imitazione spontanea , cantando i "patterns musicali", cioè le parole della musica, ascoltando le risposte in termini musicali, contestualizzandole nella sintassi musicale, secondo un percorso graduale dal semplice al complesso, in un processo del tutto naturale.</p> <p>Destinatari del progetto sono alunni di 3 e 4 anni della scuola dell'infanzia.</p> <p>In occasione della "Festa in piazza", che l'istituto organizza come occasione di rendicontazione delle attività espressive svolte durante l'anno scolastico, i bambini potranno esprimere , attraverso il canto e la musica, il gradimento e il valore aggiunto della proposta progettuale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Musica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEAA831016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: " Sol la si fa "**

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



TOTALE

5.082,00 €

## Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)**

**Titolo: SEGNI - Arte infanzia**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SEGNI - Arte infanzia
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto di espressione creativa propone un percorso sull'arte moderna come arte del fare, attraverso una dimensione esplorativa e ludica trasversale ai diversi campi di esperienza. Partendo dal presupposto che i bambini imparino "giocando e facendo", si progetta un percorso di decodificazione dei "Segni" artistici attraverso la scoperta delle qualità dei diversi materiali e l'utilizzo di molteplici strumenti. Non si tenderà quindi a far imitare un'opera o a ricrearla, ma piuttosto a fornire esperienze e spunti creativi che il bambino potrà rielaborare per giungere a forme di espressione artistiche personali e autonome. L'iter progettuale si snoda attraverso un percorso polisensoriale che abbraccia varie tipologie esperienziali: da quella motoria a quella manipolativa, dall'esperienza teatrale a quella essenzialmente cromatica, senza la necessità di ispirarsi direttamente alle opere degli artisti, assecondando gli stili personali dei bambini.</p> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Imparare a manipolare, sentire, toccare, miscelare e trasformare diversi materiali in modo creativo</li> <li>? Favorire l'incontro del bambino con l'arte come arte del "fare"</li> <li>? Sviluppare il gusto cromatico e lo spirito artistico</li> <li>? Superare stereotipi cromatici e formali legati alla rappresentazione della realtà</li> <li>? Provare piacere nel fare</li> <li>? Sviluppare creatività, pensiero critico, spirito di ricerca nella soluzione di problemi.</li> </ul> <p>Gli ambienti scolastici assumono le caratteristiche di atelier creativi dove i piccoli artisti possono sperimentare metodologie laboratoriali di tipo cooperativo cercando soluzioni creative e sviluppando contemporaneamente la condivisione nel gruppo. Il progetto si allinea coerentemente con la mission inclusiva dell'IC Marassi per l'attenzione alla comunicazione e alla relazione in modo che ciascuno possa trovare uno spazio di espressione e maturazione.</p> <p>Si prevede la valutazione e pubblicizzazione del progetto attraverso l'allestimento di mostre, sia nell'ambiente scolastico, sia negli spazi della biblioteca Lercari, in modo da rendere le produzioni artistiche fruibili non soltanto dagli utenti della scuola. Il percorso progettuale sarà documentato strumenti di registrazione audiovisivi elaborati con l'utilizzo delle nuove tecnologie.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEAA831016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola dell'infanzia)



Numero ore

30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: SEGNI - Arte infanzia**

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

## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Lo sviluppo delle competenze di base attraverso una didattica innovativa e coinvolgente

<b>Descrizione progetto</b>	<p>La scuola del primo ciclo (Primaria e Secondaria di I grado) pone le fondamenta della persona, dall'acquisizione delle capacità cognitive e delle abilità strumentali necessarie per comprendere il mondo e agire in esso, alla strutturazione delle relazioni umane, alla capacità di capire e gestire il proprio mondo interiore ed emotivo. In stretto rapporto con la famiglia, questo segmento scolastico contribuisce alla costruzione della coscienza di sé, che accompagnerà, reggendolo, lo sviluppo della persona, in una complessa e mutevole realtà sociale.</p> <p>Il progetto che l'IC Marassi di Genova intende presentare si propone come principale finalità il potenziamento delle competenze di base per il raggiungimento del successo formativo da parte di tutti gli studenti, soprattutto di quelli più fragili.</p> <p>I moduli successivamente illustrati, abbracciano ambiti differenti pur muovendosi in una medesima prospettiva sistemica ed inclusiva, in linea con il più recente dibattito culturale e pedagogico: puntare al miglioramento della qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento per includere tutti coloro che presentano difficoltà e sono a rischio di esclusione dal sistema.</p>
-----------------------------	--

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo Marassi, collocato nel territorio genovese della Bassa Val Bisagno, comprende al suo interno due scuole dell'Infanzia, una scuola Primaria e una Secondaria di primo grado. Il quartiere di Marassi, ad alta densità abitativa, raccoglie un'utenza eterogenea caratterizzata da numerosi alunni di cittadinanza straniera - per lo più di seconda generazione - e da alcuni provenienti da famiglie con difficoltà socio-economiche. L'Istituto rappresenta un importante punto di riferimento territoriale grazie alla posizione baricentrica e alla presenza di un ampio spazio antistante l'edificio scolastico dove si raccolgono abitualmente bambini, ragazzi, famiglie e anziani dopo la scuola e durante il tempo libero. Le famiglie, pur con diversi livelli di consapevolezza, chiedono che la scuola sia un sistema sociale aperto ed inclusivo sia verso gli studenti, garantendo loro il successo formativo, sia nei confronti degli stessi genitori rendendoli attivamente partecipi della vita scolastica e sostenendoli nella gestione delle complesse problematiche che investono il loro ruolo.

La scuola risponde alle esigenze dell'utenza perseguendo finalità inclusive per tutti gli alunni e, nel limite delle proprie possibilità, anche nei confronti delle famiglie incoraggiando la partecipazione agli Organi Collegiali e alle iniziative di collaborazione sviluppate negli anni.

## Obiettivi del progetto

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

La strategia che accomuna gli otto moduli del progetto consiste nel realizzare ambienti di apprendimento e metodi didattici sempre più adeguati e coinvolgenti, attraverso il ricorso alle nuove tecnologie ed a forme cooperative di insegnamento/apprendimento, focalizzando l'impegno della scuola sulle competenze fondamentali (core curriculum), anche nella prospettiva di assicurare coerenza e qualità del percorso formativo. Gli obiettivi del progetto sono i seguenti: ? Sviluppare il pensiero critico, la creatività, la flessibilità e la versatilità ? Diminuire lo svantaggio linguistico di alunni stranieri attraverso un approccio pratico che favorisca comprensione e acquisizione del linguaggio; ? Favorire la cooperazione; ? Sviluppare la perseveranza, anche di fronte ad ostacoli ed errori. ? Acquisire strategie utili per l'apprendimento al fine di migliorare il rendimento scolastico ? Favorire il processo di integrazione sociale e culturale ? Sviluppare le competenze chiave di Cittadinanza

## 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*

Il progetto, nella sua articolazione nei diversi moduli, si rivolge agli alunni della Scuola Primaria e Secondaria di I grado, nell'ottica di contribuire alla costruzione del curricolo verticale. Tale processo è agevolato dalla convivenza nello stesso plesso scolastico di tutti gli ordini di scuola, aspetto che ha consentito all'istituto di maturare buone pratiche nelle attività in continuità didattico-educativa. Coerentemente con il Piano di miglioramento dell'Istituto, i destinatari del progetto sono gli alunni che hanno evidenziato maggiori difficoltà nelle competenze di base in ambito scientifico-matematico e gli alunni di recente immigrazione che si trovano in condizione di svantaggio per il gap linguistico. Il modulo relativo alle competenze logico-matematiche verrà sviluppato trasversalmente in tutti gli ordini di scuola, mentre le competenze in ambito linguistico e scientifico verranno stimolate attraverso moduli specifici. Tratto comune a tutti i singoli percorsi presentati è l'adozione di approcci didattici che stimolano l'interazione e la partecipazione attiva degli alunni e la valorizzazione, oltre alle competenze disciplinari, delle abilità sociali.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

### **Apertura della scuola oltre l'orario**

*Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.*

Le diverse proposte progettuali prevedono l'ampliamento dell'orario di frequenza degli alunni della scuola realizzando, oltre che un ampliamento dell'offerta formativa, un prolungamento dell'orario scolastico che dà risposta alle esigenze familiari di gestione dei figli nei periodi di sospensione delle attività didattiche. L'apertura della scuola oltre l'orario di lezione è garantita dai collaboratori scolastici mediante il ricorso a prestazioni di ore di lavoro straordinario retribuite con i fondi assegnati al progetto per la gestione dei singoli moduli.

Le attività si svolgeranno prevalentemente nei locali dell'istituto, ma anche esternamente (Modulo Scienze sull'orientamento nella natura) e negli spazi didattici messi a disposizione dai diversi partners (Biblioteca Lercari; CTS, CRAS, IIT). Si prevede il coinvolgimento di 20 studenti per ogni modulo, con differenti articolazioni temporali, tutte in orario extrascolastico (14-16 dal lunedì al venerdì; sabato mattina o nel periodo estivo giugno-luglio).

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

Per la realizzazione del progetto, sono stati stipulati protocolli di collaborazione con soggetti ed enti che operano sul territorio cittadino al fine di ampliare fruizione e replicabilità delle singole iniziative progettuali oltre il contesto scolastico. E' prevista la collaborazione con l'Istituto Italiano Tecnologie (IIT.), con il quale l'IC Marassi ha già instaurato un partenariato per il progetto "We Draw", per *Manipoliamo la matematica* e *Matematica-mente* che prevedono lo sviluppo del pensiero logico attraverso la sperimentazione di materiale strutturato (Lego Education). Un'ulteriore collaborazione, anch'essa collaudata da tempo, investe il Municipio Bassa Val Bisagno e, in particolare, la biblioteca Lercari, specializzata nell'offerta di materiale e attività rivolte all'infanzia e territorialmente limitrofa al nostro Istituto per condividere e sviluppare il progetto sul libro digitale. Si prevede infine il coinvolgimento del Centro risorse alunni stranieri (CRAS) per i progetti specificamente rivolti all'Intercultura e all'insegnamento dell'italiano L2 (*"Imparare l'italiano è un gioco!"* e *"Final solution"*).



## 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.*

Lo spirito del progetto si basa sul rinnovamento della didattica tradizionale e sulla conseguente adozione di strumenti e metodologie innovativi, utili ad un'azione educativo-didattica realmente efficace, commisurata alle esigenze di apprendimento degli alunni e al loro benessere emotivo e motivazionale. Tra essi ricordiamo:

- Apprendimento cooperativo e Tutoring, approccio focalizzato sull'apprendere insieme l'uno con l'altro, l'uno dall'altro, l'uno per l'altro, attivando il tutoring tra pari e le risorse del gruppo classe.
- Didattica per competenze per consentire agli studenti di imparare in modo significativo, autonomo e responsabile, di fare ricerca e di essere curiosi, di fare ipotesi, di affrontare e risolvere problemi insieme, così come di progettare in modo autonomo;
- Learning by doing e Project Work che sviluppano la dimensione attiva dell'apprendimento;
- Brain Storming e Problem Solving, modalità di lavoro che consentono di risolvere i problemi attraverso soluzioni creative;
- E-Learning, che si avvale delle TIC per migliorare la qualità dell'apprendimento.

## 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 si pone in continuità con buona parte dei progetti del PTOF, con il PdM e con le indicazioni del PNSD. L'Istituto si caratterizza, infatti come scuola inclusiva attraverso una progettazione dell'arricchimento dell'offerta formativa che si rivolge, in particolare, alle fasce più deboli dell'utenza. Il progetto presenta connessioni con progetti già realizzati e in essere presso la scuola, quali *Scuolainsieme*, *Popeye* – finanziati dalla Fondazione Compagni di San Paolo - che hanno consentito ai docenti di focalizzare l'attenzione sulla didattica verticale e per competenze; di progettare e portare a termine "compiti di realtà" con i propri alunni; di lavorare sulle competenze sociali.

Particolare attenzione viene, inoltre, posta alla formazione del corpo docente sulle nuove tecnologie digitali al fine di poter ampliare l'impiego di metodologie didattiche innovative in senso qualitativo e quantitativo. Tali presupposti risultano strettamente coerenti con le azioni del PON-FESR che hanno consentito all'Istituto di cablare interamente l'edificio e di realizzare nuovi ambienti digitali.



## 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.*

L'IC Marassi intende assumere le caratteristiche di un ambiente che risponde ai bisogni educativi di tutti gli studenti e, in particolare, degli alunni con bisogni educativi speciali. La connotazione "comprensiva" dell'Istituto ha permesso la sperimentazione di buone pratiche a favore dell'inclusività: programmazione di strategie educativo-didattiche mirate allo sviluppo cognitivo e psicosociale dei bambini in situazioni di difficoltà, formazione del corpo docente e utilizzo di metodologie di tipo cooperativo, sensibilizzazione delle famiglie verso tematiche inclusive, collaborazione con le strutture diagnostiche e riabilitative territoriali. La scuola riconosce la prospettiva dell'equità nella lettura dei bisogni di ogni studente attivandosi a favore delle diverse disabilità fisiche-sensoriali-psichiche, dei disturbi evolutivi specifici quali DSA-deficit del linguaggio-deficit dell'attenzione e dell'iperattività o del Funzionamento Cognitivo Limite, nonché nei confronti di ogni tipo di svantaggio socio economico-linguistico-culturale. Le proposte progettuali risultano particolarmente indirizzate al potenziamento della motivazione e dell'autostima; si prevede, inoltre, la presenza di figure di supporto per poter sostenere alunni particolarmente in difficoltà, garantendo loro la fruizione di un'esperienza arricchente e stimolante da molteplici punti di vista.

## 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.*

L'attuazione del progetto, finalizzato alla compensazione di svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, può contribuire alla prevenzione della dispersione scolastica attraverso azioni mirate allo sviluppo dell'identità, dell'autonomia e delle competenze degli alunni che frequentano la scuola dell'infanzia. La promozione della creatività e l'avvio al pensiero critico, così come il superamento dello svantaggio linguistico e la consapevolezza dell'importanza della cooperazione, rappresentano traguardi imprescindibili per lo sviluppo della cittadinanza attiva e per i futuri apprendimenti in ogni ordine di scuola. In questo senso, il raggiungimento delle finalità comporta un positivo impatto sia sui diretti destinatari, favorendo l'acquisizione di preziosi prerequisiti veicolati attraverso metodologie ludiche e innovative, sia sull'intera comunità rappresentata dall'istituto comprensivo, sia sul territorio nel quale la scuola e gli utenti vivono e operano quotidianamente. L'esito delle attività previste nei singoli moduli progettuali e il relativo gradimento saranno verificati attraverso forme di rendicontazione e, coerenti con la tipologia dei vari percorsi: presentazione di tutorial per giochi da tavolo, pubblicizzazione di opuscoli di enigmistica, allestimento di mostre dei prodotti creati con materiale Lego Education, divulgazione dell'e-book sul cioccolato, rappresentazione teatrale dei testi elaborati.



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

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

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

Il progetto, articolato in otto moduli afferenti agli ambiti linguistico; logico-matematico e scientifico, verrà preventivamente presentato alla comunità scolastica per fornire una visione organica delle attività e delle finalità trasversali, proiettate in senso verticale nell'ambito del nostro istituto comprensivo. Si prevede, inoltre, un costante monitoraggio mirato ad orientare le singole attività a seconda delle specifiche necessità. L'acquisizione di Best Practices consentirà la replicabilità futura, anche al di là della presente fase progettuale, coinvolgendo nuovi gruppi di alunni e di docenti. I materiali prodotti dovranno essere di per sé riutilizzabili (e-book e materiale Lego Education) o mantenere tracce significative all'interno e all'esterno della scuola (opere artistiche esposte nell'edificio scolastico e nella biblioteca del quartiere). La preziosa collaborazione con l'Istituto Italiano Tecnologie offrirà occasioni di formazione a favore degli insegnanti dei tre ordini di scuola e degli studenti che, potranno visitare i laboratori tecnologici dell'IIT.

### **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.*

La realtà verticale dell'istituto comprensivo consente la progettazione, la realizzazione e la verifica sul campo di attività che, sebbene rivolte ad un singolo ordine di scuola, stimola il coinvolgimento dell'intera popolazione scolastica. Per favorire la rendicontazione sociale e la condivisione di "buone pratiche", si prevede il coinvolgimento delle famiglie nell'attuazione dei percorsi didattici. Diversi genitori hanno già collaborato alla realizzazione di attività, perlopiù di carattere laboratoriale, mentre gli studenti della Scuola Primaria e Secondaria hanno condiviso con la scuola dell'infanzia diversi progetti in continuità verticale. Nei progetti trasversali, i bambini della scuola Primaria saranno supportati dai compagni della Scuola Secondaria attraverso modalità cooperative (peer to peer, cooperative learning) con reciproco beneficio a favore dello sviluppo di una reale cittadinanza attiva e globale.



## 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
Italiano L2 genitori	17-18	<a href="http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=324">http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=324</a>
Progetto CLIL storia-inglese	8	<a href="http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=336">http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=336</a>
Progetto laboratorio scientifico	18	<a href="http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=335">http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=335</a>
Progetto story telling	8	<a href="http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=337">http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=337</a>
Progetto studio guidato Italiano L2	17-18	<a href="http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=323">http://www.icmarassi.gov.it/index.php?option=com_remository&amp;Itemid=5&amp;func=fileinfo&amp;id=323</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
L'Istituto Italiano Tecnologie (I.I.T.) contribuirà alla realizzazione dei moduli "Manipoliamo la matematica" e "Matematicamente" che prevedono lo sviluppo del pensiero logico attraverso la sperimentazione di materiale strutturato (Lego Education).	1	Fondazione Istituto Italiano di Tecnologia	Dichiarazione di intenti	1002/6.9.a	20/04/2017	Si
L'Associazione La Stanza è disponibile a collaborare alle attività di predisposizione dei materiali per i percorsi di alfabetizzazione e intercultura grazie alla presenza, al suo interno, di ex insegnanti del Laboratorio Migrazioni che offrono le loro competenze professionali e la loro conoscenza del materiale pedagogico e documentale del Centro che, in gran parte, hanno contribuito a realizzare.	1	Associazione La Stanza	Dichiarazione di intenti	1054/6.9.a	28/04/2017	Si



L'Ufficio Scolastico Regionale si è dichiarato disponibile a collaborare attraverso il C.R.A.S. - Centro Risorse Alunni Stranieri - per i moduli della Scuola Primaria e Secondaria di I grado specificamente rivolti all'Intercultura e all'insegnamento dell'italiano L2.	1	MIUR - Ufficio Scolastico Regionale per la Liguria - CRAS	Dichiarazione di intenti	1055 6.9.a	28/04/2017	Si
Il Comune di Genova - MUNICIPIO VALBISAGNO - si ...	1	Municipalità Comune di Genova - Municipio Val Bisagno	Dichiarazione di intenti	1056/6.9.a	28/04/2017	Si
Per i 2 modulo 5 - Matematica : 'Manipoliamo la matematica' e 'Matematica-mente' è prevista la collaborazione di un esperto esterno specializzato in Robotica educativa (Lego Education) da individuare attraverso bando di gara.		Esperto esterno specializzato in Robotica educativa (Lego Education) da individuare attraverso avviso pubblico rivolto ai singoli esperti e professionisti oppure tramite bando di gara.				
Per il modulo 6 - Scienze : 'Orientarsi nella natura' è prevista la collaborazione di un esperto naturalista da individuare attraverso avviso pubblico rivolto ai singoli esperti e professionisti oppure tramite bando di gara.		Esperto naturalista da individuare attraverso avviso pubblico rivolto ai singoli esperti e professionisti oppure tramite bando di gara.				

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
IMPARARE L'ITALIANO ... E' UN GIOCO	€ 5.682,00
FINAL SOLUTION (recuperare divertendosi)	€ 5.682,00
PROTAGONISTI DEL TEMPO - Leggo, ascolto, conosco, racconto – approccio ai contenuti culturali con l'utilizzo dei nuovi linguaggi	€ 5.682,00
“MANIPOLIAMO” LA MATEMATICA	€ 5.682,00
MATEMATICA-MENTE	€ 5.682,00
“ORIENTARSI” NELLA NATURA	€ 5.682,00
SPERIMENTAL.MENTE	€ 5.682,00
ENGLISH, YES PLEASE!	€ 5.082,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 44.856,00

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Italiano per stranieri**

**Titolo: IMPARARE L'ITALIANO ... E' UN GIOCO**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	IMPARARE L'ITALIANO ... E' UN GIOCO
Descrizione modulo	<p>Breve descrizione: il progetto mira a migliorare le competenze linguistico-comunicative nella lingua italiana per gli alunni non italo-foni della Scuola Primaria dell'Istituto. Per stimolare maggiormente l'attenzione e l'interesse degli studenti si utilizzeranno metodologie didattiche innovative come l'apprendimento cooperativo e la realizzazione di compiti di realtà. In particolare, a partire da testi regolativi reali (regolamenti di giochi da tavolo) i ragazzi dovranno comprendere, attraverso le istruzioni lette, il funzionamento di giochi appositamente acquistati. Successivamente, gli alunni spiegheranno il gioco ai gruppi che non hanno visionato il testo. Dopo una fase operativa di gioco, si procederà alla rielaborazione del regolamento con una riscrittura semplificata e la realizzazione di schede sintetiche per ogni gioco. Per quest'ultima fase di editing si utilizzeranno semplici programmi di grafica, fotografie e registrazioni audio- video e si arriverà anche alla produzione di tutorial esplicativi. Attraverso questo percorso ludico-sociale, gli studenti potranno approfondire la conoscenza del lessico e delle strutture della lingua italiana ed ampliarla progressivamente.</p> <p>Obiettivi del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? sviluppare le competenze linguistico-comunicative di italiano</li> <li>? acquisire strategie utili per l'apprendimento al fine di migliorare il rendimento scolastico</li> <li>? favorire il processo di integrazione sociale e culturale</li> <li>? sviluppare alcune competenze chiave del quadro di riferimento: imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, competenze digitali, spirito di iniziativa</li> </ul> <p>Il modulo è rivolto ad alunni delle classi 3-4-5 della scuola Primaria. Si prevede un intervento settimanale di 2 ore in orario extracurricolare, nella fascia oraria 16-18, come prolungamento della frequenza scolastica e dell'offerta formativa e la diffusione della documentazione dell'attività presso il CRAS con particolare riferimento all'atlante pedagogico e la collaborazione con il CTS.</p> <p>Il progetto risulta innovativo per il compito di realtà proposto al fine di sviluppare gli obiettivi prefissati e per l'intento di legare il sapere teorico al sapere pratico. Anche lo spazio della classe diventerà un laboratorio con zone definite per ogni fase del progetto.</p> <p>Tra le metodologie didattiche utilizzate:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? apprendimento cooperativo</li> <li>? didattica laboratoriale</li> <li>? compiti di realtà</li> <li>? problem posing/solving</li> <li>? approccio ludico</li> <li>? tecnologie digitali</li> </ul> <p>Il modulo si connota per l'alto valore inclusivo in virtù dell'impostazione ludica e cooperativa.</p> <p>Come verifica finale, si prevede, a conclusione del progetto, l'organizzazione di un evento definibile "La giornata del gioco", durante il quale gli alunni dovranno presentare ai compagni e alle famiglie i giochi e i materiali prodotti coinvolgendoli in dimostrazioni pratiche e in giochi di squadra.</p>



<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Italiano per stranieri
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEEE83101B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IMPARARE L'ITALIANO ... E' UN GIOCO

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Italiano per stranieri**

**Titolo: FINAL SOLUTION (recuperare divertendosi)**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	FINAL SOLUTION (recuperare divertendosi)
----------------------	--



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Un modulo di 30 ore per il miglioramento delle competenze chiave degli allievi stranieri in Italiano L2 consistente nella elaborazione, costruzione e risoluzione di sussidi didattici multimediali e cartacei nelle forme del cruciverba, del gioco enigmistico, del crucipuzzle, dell'anagramma.</p> <p>Obiettivi formativi del modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? ampliare le competenze linguistico-comunicative di italiano L2</li> <li>? acquisire strategie utili per l'apprendimento al fine di migliorare il rendimento scolastico</li> <li>? favorire il processo di integrazione sociale e culturale</li> <li>? sviluppare alcune competenze chiave del quadro di riferimento: imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, competenze digitali, spirito di iniziativa</li> </ul> <p>Il modulo sarà impostato nella forma del laboratorio didattico; il setting dell'aula (multimediale) sarà il più inclusivo possibile: lavoro a piccoli gruppi, approccio cooperativo, lavoro individualizzato con presenza eventuale del mediatore interculturale.</p> <p>La metodologia utilizzata sarà quella utile a promuovere collaborazione e partecipazione, risoluzione di problemi, elaborazione e realizzazione di micro progetti, compiti di realtà, gadget tangibili.</p> <p>Si prevede il coinvolgimento di 20 studenti non italofofoni delle classi 1-2-3 della scuola Secondaria, in orario aggiuntivo (14-16 dal lunedì al venerdì; sabato mattina o nel periodo estivo giugno-luglio).</p> <p>Le attività potranno essere condivise con CRAS e CTS al fine di replicare e diffondere il materiale prodotto anche al di fuori del contesto scolastico.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Italiano per stranieri
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEMM83101A
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: FINAL SOLUTION (recuperare divertendosi)

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua madre**

**Titolo: PROTAGONISTI DEL TEMPO - Leggo, ascolto, conosco, racconto – approccio ai contenuti culturali con l'utilizzo dei nuovi linguaggi**



## Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PROTAGONISTI DEL TEMPO - Leggo, ascolto, conosco, racconto – approccio ai contenuti culturali con l'utilizzo dei nuovi linguaggi
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo è rivolto a 20 alunni preadolescenti delle quinte classi della scuola Primaria e delle prime della Secondaria di I° grado. Si propone di favorire l'acquisizione di una crescente padronanza del linguaggio, la promozione della lettura su supporti cartacei e digitali, la capacità di argomentazione e di dialogo critico, la conoscenza, l'approfondimento e la produzione di contenuti culturali, lo sviluppo della comunicazione creativa e della capacità narrativa, attraverso i seguenti linguaggi: linguaggio letterario, linguaggio giornalistico, linguaggio della rete (blog, social, youtube ecc.) linguaggi filmico e teatrale.</p> <p>Il progetto prevede l'allestimento e la fruizione di una biblioteca digitale e l'allestimento di un laboratorio espressivo che preveda la realizzazione di alcuni compiti di realtà: realizzazione di un semplice e-book o produzione di alcune brevi pièce teatrali o di video e filmati e il montaggio digitale degli stessi.</p> <p>Ulteriori obiettivi formativi:          Contrasto alla dispersione e all'insuccesso scolastico          Sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza: realizzazione e sviluppo personale; cittadinanza attiva; inclusione sociale.</p> <p>Le attività si svolgeranno in orario extrascolastico (16.30-18) e rappresentano, pertanto, un ampliamento dell'offerta formativa e del tempo scuola.</p> <p>Si prevede la collaborazione con la biblioteca territoriale "Lercari" e la diffusione della proposta progettuale in tale ambito.</p> <p>Ci si propone l'utilizzo delle seguenti metodologie didattiche innovative: didattica laboratoriale-cooperative learning-flipped classroom model.</p> <p>La capacità di attrazione del progetto sarà favorita dall'utilizzo di spazi strutturati in maniera informale e laboratoriale; dall'utilizzo di computer, Lim, smartphone, e-book, videocamere e altri dispositivi digitali; dalla dimensione creativa e ludica delle attività e dalla valorizzazione del protagonismo dei partecipanti.</p> <p>Il modulo risulta coerente con i progetti "Scuolinsieme" e "Popeye", rispettivamente di didattica per compiti di realtà a classi aperte e di Peer education, realizzati con la collaborazione della Fondazione S. Paolo nell'anno scolastico 2015/16, e con i progetti di didattica a classi aperte e di Peer education in rete con L'Istituto Firpo/Buonarroti, riproposti dall'I C.Marassi nell' a.s. 2016/17.</p> <p>I partecipanti non saranno semplici fruitori del progetto, ma sarà valorizzato il loro protagonismo attraverso la partecipazione attiva alle scelte, alle attività di ricerca e alla realizzazione degli obiettivi di realtà che saranno insieme individuati, programmati e perseguiti.</p> <p>Gli alunni in situazione di particolare disagio verranno affiancati dai compagni, con la metodologia del cooperative learning e della peer education.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEEE83101B GEMM83101A
<b>Numero destinatari</b>	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: PROTAGONISTI DEL TEMPO - Leggo, ascolto, conosco, racconto – approccio ai contenuti culturali con l'utilizzo dei nuovi linguaggi

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

Modulo: **Matematica**

Titolo: **“MANIPOLIAMO” LA MATEMATICA**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	“MANIPOLIAMO” LA MATEMATICA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo, rivolto ad gruppo di 20 alunni delle classi quarte e quinte della Scuola Primaria, si basa sulla filosofia “hands-on” e attraverso la manipolazione dei mattoncini LEGO permetterà agli studenti di migliorare le proprie competenze su numeri, problem solving, misura, geometria e consapevolezza spaziale.</p> <p>Utilizzando una didattica laboratoriale, stimolante e divertente, si prevede di incrementare la motivazione all'apprendimento della matematica, di favorire l'acquisizione di migliori conoscenze specifiche e di competenze trasversali facendone anche sperimentare l'utilità nei contesti legati alla vita pratica e quotidiana.</p> <p>Il materiale da costruzione è corredato da easy-to-use coding software che richiederà l'uso da parte degli alunni di strumenti quali tablet o pc collegati a LIM, con la possibilità di incrementare anche competenze nell'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>La didattica che, rispetto ad un approccio teorico, predilige la visualizzazione e soprattutto la manipolazione è indicata in modo particolare per gli studenti in situazione di svantaggio linguistico o in maggiore difficoltà sul piano degli apprendimenti e porta ad una più agevole acquisizione dei contenuti oltre che alla comprensione ed acquisizione dei linguaggi specifici.</p> <p>Si evidenziano inoltre i seguenti obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppo della capacità di cooperare per il raggiungimento di un obiettivo</li> <li>- Sviluppo della perseveranza, anche di fronte ad ostacoli ed errori, grazie alla dimensione di gioco</li> <li>- Incremento della creatività</li> <li>- Sviluppo e miglioramento delle competenze logico-matematiche</li> <li>- Uso più consapevole e attivo delle tecnologie multimediali</li> </ul> <p>Sono previsti 20 incontri della durata di 90 minuti ciascuno in orario extracurricolare 16.30 / 18.00</p> <p>Risorse: un docente tutor un docente esperto</p> <p>Si prevede la partecipazione di figure di supporto per poter sostenere alunni particolarmente in difficoltà, garantendo loro la fruizione di un'esperienza arricchente e stimolante.</p>



Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	GEEE83101B
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "MANIPOLIAMO" LA MATEMATICA

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: MATEMATICA-MENTE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICA-MENTE
----------------------	------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il modulo, rivolto ad gruppo di alunni delle classi prime e seconde della Scuola Secondaria ed, eventualmente, alunni delle classi terze con basso livello di rendimento, si basa sulla filosofia "hands-on". Attraverso la manipolazione e l'azione diretta sui materiali, gli studenti sono più attivi nel proprio percorso di apprendimento. I mattoncini Lego diventano uno strumento per concretizzare concetti, per costruire modelli di macchine e anche piccoli robot, portando al miglioramento delle proprie competenze su numeri, misure, geometria, pensiero algebrico problem solving, e consapevolezza spaziale. Utilizzando una didattica laboratoriale, stimolante e divertente, si prevede di incrementare la motivazione all'apprendimento della matematica, di favorire l'acquisizione di migliori conoscenze specifiche e di competenze trasversali, facendone sperimentare l'utilità nei contesti legati alla vita pratica e quotidiana e i nessi con altre discipline come scienze e tecnologia.</p> <p>Il materiale da costruzione è corredato da easy-to-use coding software che richiederà l'uso da parte degli alunni di strumenti quali tablet o pc collegati a LIM, con la possibilità di incrementare anche competenze nell'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>La didattica che, rispetto ad un approccio teorico, predilige la visualizzazione e soprattutto la manipolazione è indicata in modo particolare per gli studenti in situazione di svantaggio linguistico o in maggiore difficoltà sul piano degli apprendimenti e porta ad una più agevole acquisizione dei contenuti oltre che alla comprensione ed acquisizione dei linguaggio specifici.</p> <p>Si evidenziano inoltre i seguenti obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppo della capacità di cooperare per il raggiungimento di un obiettivo</li> <li>- Sviluppo della perseveranza, anche di fronte ad ostacoli ed errori, grazie alla dimensione di gioco</li> <li>- Incremento della creatività e delle abilità progettuali</li> <li>- Uso più consapevole e attivo delle tecnologie multimediali</li> </ul> <p>Sono previsti 15 incontri della durata di 2 ore ciascuno in orario extracurricolare 14.30 / 16.30</p> <p>Risorse: un docente tutor un docente esperto</p> <p>Si prevede la partecipazione di alcune figure di supporto per poter sostenere alunni particolarmente in difficoltà, garantendo loro la fruizione di un'esperienza arricchente e stimolante.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>01/09/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/08/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Matematica</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>GEMM83101A</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA-MENTE**

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



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Scienze**  
**Titolo: "ORIENTARSI" NELLA NATURA**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	"ORIENTARSI" NELLA NATURA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo, pensato nell'ambito delle attività in continuità fra ordini di scuola, è rivolto ad un gruppo di alunni delle classi 5<sup>a</sup> della Scuola Primaria e delle classi 1<sup>a</sup> della Scuola Secondaria e intende offrire loro un percorso di conoscenza del territorio, integrandolo con nozioni ed esperienze di orienteering.</p> <p>Guidati da un docente naturalista, in un contesto di didattica laboratoriale che si avvarrà anche delle dotazioni multimediali dell'Istituto, gli alunni saranno accompagnati nella conoscenza delle caratteristiche ambientali del territorio in cui vivono, sperimentando le metodologie scientifiche dell'osservazione del fenomeno, della formulazione delle ipotesi e della ricerca delle cause. Parallelamente, un esperto di orienteering fornirà loro gli strumenti fondamentali per muoversi in modo più consapevole in luoghi e percorsi.</p> <p>Gli studenti verranno poi accompagnati dagli stessi esperti in diverse uscite sul territorio e chiamati a cercare, riconoscere, verificare e applicare quanto appreso in un'attività ludica che ripete le modalità del gioco della "caccia al tesoro".</p> <p>Oltre allo sviluppo di conoscenze e competenze specifiche in ambito scientifico, il modulo si pone altri obiettivi didattico-trasversali e formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppo della capacità di osservazione</li> <li>Sviluppo della capacità di cooperare per il raggiungimento di un obiettivo</li> <li>Sviluppo delle capacità progettuali</li> <li>Sviluppo di competenze di cittadinanza, con particolare riferimento al rispetto e alla tutela dell'ambiente naturale</li> <li>Uso consapevole e attivo delle tecnologie multimediali</li> </ul> <p>Sono previsti 5 incontri della durata di 2 ore ciascuno per la parte in aula curata dagli esperti. Le restanti 20 ore sono necessarie per le uscite e le esperienze di osservazione in loco e orienteering. Tutte le attività si svolgeranno nella giornata di sabato, offrendo agli studenti un'estensione dell'orario scolastico.</p> <p>Risorse: un docente tutor un docente esperto – naturalista un docente esperto - orienteering</p> <p>Si prevede la partecipazione di alcune figure di supporto per poter sostenere l'inclusività della proposta progettuale, anche a favore di alunni in difficoltà, garantendo loro la fruizione di un'esperienza arricchente e stimolante.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Scienze
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEEE83101B GEMM83101A
<b>Numero destinatari</b>	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore 30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "ORIENTARSI" NELLA NATURA

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: SPERIMENTAL.MENTE

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	SPERIMENTAL.MENTE



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il modulo propone un percorso laboratoriale di scienze per spiegare la realtà circostante, utilizzando il metodo sperimentale, il pensiero critico e l'uso di dispositivi multimediali. Verrà affrontato il mondo del cioccolato nell'interezza della sua filiera, per capire e conoscere le geografie del prodotto e le caratteristiche fisico-chimiche del frutto del cacao. Il materiale raccolto verrà archiviato ed organizzato nella creazione di un e-book.</p> <p>Il modulo "sperimental.mente" è rivolto agli alunni delle classi IV e V della scuola Primaria, in orario extrascolastico (16-18) come ampliamento dell'offerta formativa e del tempo scuola.</p> <p><b>Obiettivi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-progettare percorsi concettuali e didattici</li> <li>-sviluppare la didattica laboratoriale</li> <li>-sviluppare le attività di modellizzazione e -schematizzazione per imparare a descrivere e interpretare fenomeni.</li> <li>-avviare all' acquisizione dei linguaggi e dei modi di operare della scienza.</li> <li>- educare alla convivenza democratica</li> <li>- imparare ad imparare</li> </ul> <p>Il percorso didattico consente di collegare conoscenze teorico-scientifiche alla sperimentazione per lo sviluppo delle competenze: formulare domande e azioni per risolvere problemi e capire fenomeni. Le attività prevedono un ripensamento degli spazi dell'aula per consentirne la trasformazione in laboratorio reale e virtuale, dove lavorare con dati e strumenti per l'indagine e la modellizzazione attraverso metodologie innovative (cooperative learning, flipped classroom) e strumenti digitali. L'impatto progettuale si propone di sviluppare il pensiero critico, guidando gli alunni verso la capacità di reinterpretare i codici teorico-pratici della sperimentazione scientifica, educandoli a superare giudizi superficiali e pregiudizi, attraverso una comprensione dei fenomeni basata sull'osservazione, la decodificazione e la rielaborazione delle esperienze vissute.</p> <p>Il modulo scientifico presentato comporta svariate connessioni tra diversi ambiti disciplinari e guida gli alunni ad acquisire un abito mentale utile allo studio di qualsiasi disciplina. Si sottolinea, inoltre, l'inclusività del progetto in quanto ogni studente diviene protagonista del proprio percorso di apprendimento, nel rispetto dei tempi e delle caratteristiche personali, lavora in interdipendenza positiva con i pari in modo costruttivo.</p> <p>Il progetto può dirsi innovativo perché stimola la creatività, sviluppa l'educazione consapevole all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>01/09/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/08/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Scienze</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>GEEE83101B</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: SPERIMENTAL.MENTE**

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**

**Titolo: ENGLISH, YES PLEASE!**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ENGLISH, YES PLEASE!
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le attività di storytelling rivestono un ruolo di primaria importanza sia nel processo educativo dei bambini, che nell'insegnamento dell'inglese come lingua straniera. La narrazione ha un ruolo centrale nella crescita e nell'educazione dei bambini, in quanto attività motivante e divertente oltre che esercizio di condivisione sociale. Essa stimola atteggiamenti positivi nei confronti della lingua straniera, che è percepita come esperienza reale e completa. Infine, sviluppa l'ascolto e la concentrazione, stimola la fantasia e permette di fare previsioni circa possibili eventi futuri.</p> <p>Le caratteristiche stilistiche quali l'utilizzo di rime, ripetizioni, aspetti umoristici e la possibilità di interazione unita alla chiarezza narrativa, permettono a questo progetto di svolgere molte attività, dove la lingua inglese è presentata insieme a movimenti da eseguire e dove gli studenti reagiscono a ciò che hanno ascoltato attraverso canzoni, azioni, identificazioni e ripetizioni.</p> <p>Il modulo intende coinvolgere alunni delle classi 3-4-5 della scuola Primaria, in orario extrascolastico (16-18), con l'apporto di un esperto, un tutor e una figura di supporto per garantire ulteriormente l'inclusività della proposta progettuale.</p> <p><b>Obiettivi:</b></p> <p>Obiettivo specifico 10.2 (miglioramento delle competenze chiave degli allievi)-Azione 10.2.2 (azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base con particolare riferimento al primo e secondo ciclo).</p> <p><b>Ulteriori obiettivi formativi:</b></p> <p>Sviluppare la capacità di socializzazione;          Suscitare negli alunni l'interesse verso un codice linguistico diverso;          Favorire la collaborazione e il lavoro in gruppo al fine di utilizzare al massimo le conoscenze e le abilità di ognuno;          Potenziare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione;          Sviluppare la capacità d'uso di linguaggi non verbali;          Favorire lo sviluppo cognitivo dell'alunno stimolando i diversi stili di apprendimento;          Aiutare il bambino nel suo processo di maturazione socio-affettiva;</p>
<b>Data inizio prevista</b>	14/09/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEEE83101B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

UNIONE EUROPEA

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

MIUR

Scuola I.C. MARASSI (GEIC831009)

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: ENGLISH, YES PLEASE!

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



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Diventiamo grandi sviluppando l'identità, l'autonomia e le competenze di base	€ 19.911,60
Lo sviluppo delle competenze di base attraverso una didattica innovativa e coinvolgente	€ 44.856,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 64.767,60</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 39193)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 64.767,60
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	14
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	10/04/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	56
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	20/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	28/04/2017 15:03:39
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Linguaggi: <u>Giochiamo ad imparare</u>	€ 4.873,80	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>Una finestra sul mondo</u>	€ 4.873,80	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>" Sol la si fa "</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>SEGNI - Arte infanzia</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Diventiamo grandi sviluppando l'identità, l'autonomia e le competenze di base"</b>	<b>€ 19.911,60</b>	<b>€ 20.000,00</b>
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>IMPARARE L'ITALIANO ... E' UN GIOCO</u>	€ 5.682,00	



10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>FINAL SOLUTION</u> (recuperare divertendosi)	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>PROTAGONISTI DEL TEMPO - Leggo, ascolto, conosco, racconto – approccio ai contenuti culturali con l'utilizzo dei nuovi linguaggi</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>"MANIPOLIAMO" LA MATEMATICA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA-MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>"ORIENTARSI" NELLA NATURA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>SPERIMENTAL.MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>ENGLISH, YES PLEASE!</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Lo sviluppo delle competenze di base attraverso una didattica innovativa e coinvolgente"</b>	<b>€ 44.856,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 64.767,60</b>	