



## Candidatura N. 39703

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

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. RIVA LIGURE - S. LORENZO
<b>Codice meccanografico</b>	IMIC80300L
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA CARAVELLO N. 3
<b>Provincia</b>	IM
<b>Comune</b>	Riva Ligure
<b>CAP</b>	18015
<b>Telefono</b>	0184486384
<b>E-mail</b>	IMIC80300L@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icrivasanlor.it
<b>Numero alunni</b>	723
<b>Plessi</b>	IMAA80301D - SC.MAT. - CIPRESSA IMAA80302E - MAT. PIETRABRUNA-S.LORENZO MARE IMEE80301P - CIPRESSA IMEE80302Q - CIVEZZA IMEE80303R - PIETRABRUNA IMEE80304T - S.LORENZO AL MARE IMEE80305V - S.STEFANO AL MARE IMEE80306X - RIVA LIGURE IMEE803071 - POMPEIANA IMMM80303Q - RIVA LIGURE "G.MARCONI" IMMM80304R - S. LORENZO AL MARE



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 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. 39703 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Matematica	Giocare al problem solving...verso le Olimpiadi Nazionali	€ 10.164,00
Matematica	Giocare al problem solving 2...verso le Olimpiadi Nazionali	€ 10.164,00
Lingua straniera	Bienvenue dans la Riviera Italienne(Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)	€ 10.164,00
Lingua straniera	Welcome to the Magic of the Western Riviera (Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)	€ 10.164,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 40.656,00</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: La palestra dei saperi multi-media-culturali

<b>Descrizione progetto</b>	Promuovere la motivazione delle studentesse e degli studenti attraverso la creazione di ambienti di apprendimento innovativi e coinvolgenti, dove ciascuno si senta protagonista nella reale costruzione del proprio sapere attraverso la metodologia del problem solving. Ogni alunno avrà l'opportunità unica di fare esperienze pratiche di utilizzo di programmi specifici, volti al potenziamento delle abilità di problem solving, di logica e di calcolo, di espressione e comunicazione nelle lingue comunitarie, offrendo esperienze in cui l'utilizzo della lingua avviene in situazioni di realtà e in contesti culturali e linguistici concreti.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Gli alunni provengono alcuni da comunità ristrette (paesi dell'entroterra della Valle del San Lorenzo) e altri dalla vicina città di Imperia per cui il contesto socio economico di provenienza è diversificato e alunni socialmente svantaggiati convivono nella stessa classe con alunni con un ricco bagaglio esperienziale, contribuendo comunque tutti, secondo le proprie possibilità, all'arricchimento del gruppo.

Infatti il livello dell'indice Esc (economico socio - culturale) dell'Istituto è medio basso, addirittura basso per due dei plessi della Scuola Primaria, ciò determina una limitata partecipazione delle famiglie al dialogo educativo, la difficoltà nel coinvolgimento e la necessità di utilizzare un linguaggio molto semplice e comprensibile negli scambi e nei documenti ufficiali.

Inoltre proprio per la dispersione del territorio sono poche le offerte educative nell'ambiente extrascolastico e non tutte le famiglie hanno la possibilità di accedere a quelle presenti nel comprensorio imperiese. Ciò è evidente quando vengono sfruttate in modo massivo le offerte di ampliamento formativo.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C. RIVA LIGURE - S. LORENZO  
(IMIC80300L)

## Obiettivi del progetto

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

Per gli alunni: Migliorare l'apprendimento delle studentesse e degli studenti attraverso modalità innovative. Utilizzare degli applicativi e software che stimolino la creazione di competenze e programmi che siano dei veri e propri ambienti di apprendimento, per guidare gli alunni alla scoperta del sapere e coinvolgerli nella costruzione della conoscenza. Per i docenti: Stimolare la riflessione dei docenti sulla propria professionalità e sulle proprie motivazioni all'insegnamento. Per tutti: Cambiare le modalità di comunicazione dei contenuti e delle abilità disciplinari nella scuola dell'obbligo. Valorizzare le competenze individuali sia per gli insegnanti che per gli allievi in una dimensione collettiva di apprendimenti e verifiche. Avviare processi circolari di comunicazione e di implementazione dei saperi nei diversi ordini di scuola.

## 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*

Caratteristiche dei destinatari • Alunni ed alunne con svantaggio socio economico e culturale a causa del contesto familiare; • Alunni ed alunne stranieri di prima e di seconda generazione; • Alunni ed alunne provenienti da famiglie miste (padre o madre non italofoni) che parlano un italiano corretto solo in ambito scolastico; • Alunni ed alunne a rischio dispersione scolastica perché carenti nelle strumentalità di base; • Alunni ed alunne scarsamente motivati e poco coinvolti nelle attività scolastiche; • Alunni ed alunne provenienti da piccole realtà dell'entroterra con difficoltà nelle comunicazioni e nella socializzazione; • Alunni ed alunne poco coinvolti dalla didattica con metodologie più tradizionali; • Alunni ed alunne maggiormente motivati e disponibili ad attuare una didattica basata sul tutoraggio tra pari (peer-to-peer); • Alunni ed alunne di età differenti provenienti sia da classi parallele sia in verticale in base alle necessità.

## 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.*

Gli alunni provengono da una molteplicità di contesti socio-economici e culturali molto diversi tra di loro. Queste realtà sono collocate geograficamente in comprensori dislocati in modo disomogeneo, con comunicazioni tra i vari paesi molto limitate a livello temporale. Queste caratteristiche territoriali, fortemente penalizzanti, impediscono ai ragazzi di avere una vita sociale ricca che permetta scambi culturali e umani soddisfacenti, come potrebbe offrire un centro cittadino di media dimensione.

Nell'ottica di sopperire a tali carenze strutturali, è stato previsto un progetto di ampliamento dell'offerta formativa, con attività di vario genere, che siano di stimolo e di coinvolgimento soprattutto nei riguardi di questi studenti già molto svantaggiati.

Il progetto prevede un piano orario pomeridiano, ampio e ben strutturato, non coincidente con le attività curricolari, ma che mantenga con una sinergia con le attività curricolari canoniche e permetta il loro consolidamento e ampliamento.



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. RIVA LIGURE - S. LORENZO  
(IMIC80300L)

**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 avviare il progetto e motivare gli alunni si offre un approccio che vuole aggiornare le tradizionali metodologie didattiche e promuovere sia l'apprendimento collaborativo sia la personalizzazione dei percorsi formativi.

Si intende quindi avviare un partenariato con uno o più enti giuridici che abbiano sviluppato una piattaforma didattica per la formazione in aula e a distanza con uso della LIM interattiva; che operi nel settore delle certificazioni informatiche e della formazione; che presti consulenza per la progettazione e successivamente per la formazione dei docenti, per la fornitura del materiale didattico e assistenza continua per tutta la durata del progetto.

In particolare per quanto concerne le lingue straniere si intende coinvolgere dei docenti esperti madrelingua e per la parte di logica un esperto in campo digitale.

### **Metodologie e Innovatività**

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

La realizzazione del progetto consentirà al nostro istituto di iniziare a pensare azioni educative per superare il modello della lezione frontale in vista di migliorare l'autonomia, la responsabilità, il coinvolgimento e la motivazione degli alunni.

Grazie alle piattaforme con le quali si intende collaborare, sarà possibile attivare le diverse metodologie didattiche come il tutoring, la peer-education, la flipped classroom, il debate, il cooperative-learning, con l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), per migliorare il coinvolgimento e la motivazione degli alunni e incrementare le competenze finali.

Queste attività innovative saranno occasione di aggiornamento e formazione per gli insegnanti stessi, che dovranno adattare e modificare il proprio approccio nei confronti degli alunni, migliorando e implementando così la propria professionalità, sfruttando le opportunità offerte da un lavoro in team.

Le nuove metodologie contribuiranno allo scambio collaborativo tra docenti e alla condivisione di materiali, risorse e idee innovative.

### **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 che si intende presentare è in linea con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa, che a sua volta è coerente con le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel Piano Nazionale per la Scuola Digitale per promuovere:

- lo sviluppo delle competenze digitali delle alunne e degli alunni;
- il potenziamento della strumentazione tecnologica e laboratoriale dell'Istituto scolastico;
- la formazione dei docenti per l'innovazione didattica;
- la formazione dei docenti per lo sviluppo della cultura digitale nell'insegnamento;
- la formazione del personale amministrativo per l'innovazione digitale nell'amministrazione scolastica;
- la definizione di criteri e di finalità per l'adozione di testi in formato digitale;
- la definizione di criteri e di finalità per la produzione autonoma e la diffusione di materiali didattici.



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. RIVA LIGURE - S. LORENZO  
(IMIC80300L)

## Inclusività

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

Il progetto verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche stesse del progetto agiranno come leva per invogliare gli studenti a partecipare, permettendo il pieno coinvolgimento degli alunni con bisogni educativi speciali.

Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso: il cooperative-learning, in primo luogo, così come possibili momenti di peer-tutoring.

Le esperienze collaborative, come quelle previste per il progetto, si allineano di fatto con i suggerimenti dell'inclusive education, per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

Il progetto per sua natura coinvolge alunni in difficoltà e alunni più motivati con modalità di peer-to-peer e peer tutoring.





## 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.*

Durante ogni modulo, al termine di ogni sfida, vi saranno momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di possibili soluzioni. Tali momenti sono indicatori importanti di verifica della consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto.

Una valutazione sarà data anche alla qualità delle soluzioni trovate dalla squadra. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed auto-valutative da compilare alla fine del modulo che sarà confrontata con la prova iniziale, per avere il quadro complessivo dei miglioramenti degli allievi.

Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione al gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.

Alla fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare il grado di soddisfazione nei riguardi dell'istituzione scolastica.

Inoltre, poichè è previsto un miglioramento negli apprendimenti disciplinari direttamente coinvolti, ma anche in quelli trasversali e indirettamente in tutte le discipline, si valuterà lo scarto fra le votazioni degli studenti partecipanti al progetto e lo si confronterà con quello degli altri studenti.

I risultati della valutazione saranno mostrati e discussi all'interno del Collegio dei Docenti e del Consiglio d'Istituto.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C. RIVA LIGURE - S. LORENZO  
(IMIC80300L)

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

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

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola, sul sito dell'Osservatorio Liguria e sui social eventualmente collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto.

I materiali prodotti e utilizzati durante il percorso saranno resi fruibili da parte di tutti gli studenti dell'Istituto Comprensivo.

Il progetto sarà presentato alle famiglie durante un incontro iniziale dedicato e durante l'anno scolastico nelle riunioni dei Consigli di classe si attuerà, in collaborazione con i genitori rappresentanti, un continuo monitoraggio e aggiornamento dei progressi.

Per quanto riguarda la possibilità di sviluppi futuri si rimanda alla valutazione del Collegio dei Docenti, perché i componenti colgano questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che possono essere estese ad altri progetti anche all'interno del normale orario scolastico.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C. RIVA LIGURE - S. LORENZO  
(IMIC80300L)

### **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.*

Gli studenti saranno parte attiva e creativa della progettazione di strumenti che potranno utilizzare anche come approfondimento di attività curricolari.

Le sfide proposte attraverso le varie attività, coinvolgeranno gli alunni nella realizzazione di materiali da proporre eventualmente ad altri gruppi di alunni, in un interscambio di prodotti da utilizzare quando necessario.

I genitori potranno seguire le attività attraverso il sito della scuola o altri collegamenti all'Istituto e potranno aggiornarsi sul lavoro del proprio figlio attraverso l'accesso al registro elettronico.

Sarà cura del tutor trovare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione dei materiali e nell'interazione con i visitatori.

Come già detto, attraverso il registro elettronico, sarà possibile per le famiglie monitorare i risultati del proprio figlio e, attraverso l'interazione con i genitori rappresentanti nei Consigli di Classe, seguire costantemente l'avanzamento e l'evoluzione del progetto.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Giocare al problem solving...verso le Olimpiadi Nazionali	€ 10.164,00
Giocare al problem solving 2...verso le Olimpiadi Nazionali	€ 10.164,00
Bienvenue dans la Riviera Italienne(Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)	€ 10.164,00
Welcome to the Magic of the Western Riviera (Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)	€ 10.164,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 40.656,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Giocare al problem solving...verso le Olimpiadi Nazionali

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Giocare al problem solving...verso le Olimpiadi Nazionali



## Descrizione modulo

### Premessa:

Il progetto nasce dall'esigenza di offrire a tutti gli alunni pari opportunità di apprendimento della matematica e delle tecniche del problem solving, utilizzando le potenzialità delle nuove tecnologie e di suscitare interesse e curiosità nei giovani, sviluppando attività laboratoriali cooperative e collaborative negli ambienti in cui tradizionalmente si svolgono le lezioni. Inoltre, attraverso l'utilizzo delle tecniche acquisite sotto forma di gioco, si indirizzeranno alcuni alunni alla partecipazione alle Olimpiadi del Problem solving, una competizione a livello nazionale, rivolta all'intero ciclo della scuola dell'obbligo che persegue una doppia finalità: sfruttare la potenziale pervasività applicativa della metodologia del problem solving e avviare e consolidare una vision informatica, quindi non solo tecnologica, negli alunni sin dai primi anni di formazione, mobilitando processi e prodotti affinché l'informatica assuma la connotazione di disciplina scientifica, fruibile come metodo concettuale che consente di formalizzare e risolvere problemi in ogni campo.

Il progetto si propone di sviluppare competenze di risoluzione di problemi andando a stimolare il "miglior tipo di pensiero", il pensiero creativo e produttivo che permette all'alunno di non rimanere legato alle esperienze passate ma di trovare sempre soluzioni alternative e nuove, anche per stimolare l'interesse a sviluppare le capacità richieste per la valorizzazione delle eccellenze.

Si punterà anche alla verbalizzazione delle strategie risolutive, alla discussione in gruppo, alla previsione e ipotizzazione e alla condivisione delle soluzioni.

### OBIETTIVI GENERALI FORMATIVI:

- Sviluppare uno spazio di formazione integrata che interconnetta logica, matematica e informatica.
- Motivare tutti gli alunni e i loro genitori nei confronti della rilevanza dell'apprendimento della matematica, come strumento di indagine della realtà quotidiana.
- Sviluppare un'autonomia e una percezione di sé e del proprio successo scolastico ed extrascolastico.
- Sentirsi parte della comunità scolastica e territoriale attraverso l'acquisizione di un credito utile e spendibile nella scuola e sul territorio.
- Offrire a quei ragazzi che non possiedono ancora un computer e la connessione internet a casa, la possibilità di potersi esercitare a scuola, sperimentando lo studio e l'acquisizione di contenuti in modo non tradizionale, ma innovativo, personale e tecnologico, da utilizzare nei futuri percorsi scolastici e di vita.
- Sperimentare moduli educativi che superano la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, permettendo di praticare una didattica attiva che pone al centro lo studente e ne valorizza lo spirito d'iniziativa e lo spirito di collaborazione grazie all'uso di una strumentazione didattica tecnologica e digitale.

### OBIETTIVI SPECIFICI D'APPRENDIMENTO

- Sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo di mezzi e strumenti digitali
- Potenziare la logica con percorsi multimediali personalizzati dinamicamente, che valutano costantemente i progressi fatti verso l'obiettivo di una maggiore disinvoltura nell'uso di strumenti digitali.
- Acquisire la simbologia ed il linguaggio matematico
- Acquisire padronanza e consapevolezza nel calcolo
- Essere in grado di analizzare un semplice problema (di matematica e non) e di ragionare per arrivare alla soluzione ottimale
- Sviluppare capacità logico-induttive e logico-deduttive
- Imparare a conoscere il mondo geometrico, anche mediante lo studio di oggetti reali
- Essere in grado di analizzare i dati raccolti e di rappresentarli

### METODOLOGIA

Gli alunni lavoreranno in piccoli gruppi utilizzando un metodo esperienziale e laboratoriale (learning by doing) e un task based approach. Nel laboratorio di informatica verranno svolte le esercitazioni sotto forma di gioco digitale, attraverso piattaforme specifiche.

Il gruppo di alunni svolgerà un percorso di consolidamento e potenziamento delle strutture procedurali, supportato dalla presenza fondamentale di un insegnante esperto in



informatica e problem solving , sotto la guida dell'insegnante di classe (tutor).  
Si cercherà di coinvolgere in particolare quegli alunni più svantaggiati culturalmente ed economicamente, poco esposti ad un contesto culturale stimolante, per fornire loro l'opportunità unica di partecipare in gruppo a una vera competizione sul piano logico. E' questa una necessità che nasce dalla constatazione che i ragazzi si trovano a vivere in un ambiente digitale, come nativi digitali, che però non utilizzano nelle situazioni di realtà con cui ci si confronta ogni giorno. In questo modo si fornirà un'opportunità unica di fare esperienze pratiche di utilizzo di programmi specifici, volti al potenziamento delle abilità di calcolo e di problem-solving.

Il modulo di 60 ore sarà articolato in una serie di incontri della durata di 2-3 ore da svolgersi in orario extracurricolare (un pomeriggio diverso da quelli del tempo prolungato) durante i due anni scolastici 2017-2018, 2018-2019. Nel secondo anno il gruppo di alunni potrebbe subire modificazioni per il naturale turn-over dei ragazzi frequentanti (ragazzi in uscita dal triennio della Scuola secondaria di 1° grado).

### CONTENUTI

Gli allievi faranno parte di squadre miste, composte da alunni svantaggiati affiancati da altri più dotati, che agiranno da tutor in un'ottica di peer-to-peer, che favorisce l'apprendimento di tutte le parti coinvolte.

Il gruppo di lavoro sarà coinvolto inoltre nella creazione di esercizi inventati sulla tipologia di quelli trovati in rete, disponibili sulle piattaforme di allenamento.

Gli alunni, di età compresa tra i 10 ed i 14 anni, farà parte di un gruppo eterogeneo, suddiviso in gruppi omogenei di lavoro ristretti, formati da 2-4 alunni, seguiti sia dall'insegnante esperto, sia dall'insegnante di classe che supporterà e coordinerà le attività.

I servizi ed i materiali on line potranno essere fruibili anche da casa, sia dagli studenti, sia dai loro genitori. Questi ultimi potranno seguire i progressi dei propri figli attraverso la pubblicazione sul sito della scuola dei contenuti elaborati dagli stessi alunni.

### RISULTATI ATTESI

Queste attività permetteranno agli alunni di approcciarsi a gare anche a livello nazionale, come le Olimpiadi di Problem solving, o altre competizioni simili, e di spendere quanto acquisito nelle discipline curriculari trasversali.

Gli alunni acquisiranno un atteggiamento positivo nei confronti di una disciplina, spesso considerata ostica o riservata a chi ha attitudine, apprezzando l'aspetto ludico sotteso e riconoscendo la spendibilità nel mondo reale.

L'allenamento del pensiero logico ed euristico permetterà ai ragazzi un approccio differente nei confronti delle prove Invalsi, dove potranno agilmente valorizzare le competenze apprese.

### MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

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

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

Modalità operative per la preparazione e somministrazione dei questionari nelle tre fasi

#### FASE INIZIALE

1-Elaborazione del questionario iniziale in base alle aspettative e alle motivazioni dei corsisti.

2-Somministrazione dei modelli predisposti, compilati in forma anonima, durante le attività dei corsi. Il tutor sarà sempre presente al momento della somministrazione dei test per fornire le informazioni necessarie sulla funzione, gli scopi e le modalità di compilazione della scheda.

#### FASE INTERMEDIA



	<p>1-elaborazione dei questionari di gradimento intermedio sulla figura e sulle attività dell'esperto, del tutor, sul clima relazionale instauratosi all'interno del gruppo classe, sulla chiarezza degli obiettivi di intervento e sul gradimento dei contenuti.</p> <p>2-somministrazione dei modelli predisposti, da compilare sempre in forma anonima, nei tempi opportuni, concordati con gli altri tutor, all'incirca a metà dello svolgimento di ciascun corso.</p> <p>FASE FINALE</p> <p>1-elaborazione dei questionari di monitoraggio finale in base ai contenuti del corso, al contesto di apprendimento, alla didattica, al clima relazionale con i compagni, con il tutor e con l'esperto, rivolti ai destinatari dei corsi.</p> <p>2-somministrazione dei modelli predisposti, al termine dei corsi.</p> <p>Il tutor, nella qualità di referente per la valutazione tabulerà, per ogni progetto, le risposte date dagli alunni alle singole domande. Successivamente, per ogni questionario, si creeranno dei grafici riassuntivi che verranno pubblicati sul sito della scuola.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	15/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	IMMM80304R
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Giocare al problem solving...verso le Olimpiadi Nazionali

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: Giocare al problem solving 2...verso le Olimpiadi Nazionali**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Giocare al problem solving 2...verso le Olimpiadi Nazionali
----------------------	---





**Descrizione  
modulo**

**Premessa:**

Il progetto nasce dall'esigenza di offrire a tutti gli alunni pari opportunità di apprendimento della matematica e delle tecniche del problem solving, utilizzando le potenzialità delle nuove tecnologie e di suscitare interesse e curiosità nei giovani, sviluppando attività laboratoriali cooperative e collaborative negli ambienti in cui tradizionalmente si svolgono le lezioni. Inoltre, attraverso l'utilizzo delle tecniche acquisite sottoforma di gioco, si indirizzeranno alcuni alunni alla partecipazione alle Olimpiadi del Problem solving, una competizione a livello nazionale, rivolta all'intero ciclo della scuola dell'obbligo che persegue una doppia finalità: sfruttare la potenziale pervasività applicativa della metodologia del problem solving e avviare e consolidare una vision informatica, quindi non solo tecnologica, negli alunni sin dai primi anni di formazione, mobilitando processi e prodotti affinché l'informatica assuma la connotazione di disciplina scientifica, fruibile come metodo concettuale che consente di formalizzare e risolvere problemi in ogni campo.

Il progetto si propone di sviluppare competenze di risoluzione di problemi andando a stimolare il "miglior tipo di pensiero", il pensiero creativo e produttivo che permette all'alunno di non rimanere legato alle esperienze passate ma di trovare sempre soluzioni alternative e nuove, anche per stimolare l'interesse a sviluppare le capacità richieste per la valorizzazione delle eccellenze.

Si punterà anche alla verbalizzazione delle strategie risolutive, alla discussione in gruppo, alla previsione e ipotizzazione e alla condivisione delle soluzioni.

**OBIETTIVI GENERALI FORMATIVI:**

Sviluppare uno spazio di formazione integrata che interconnetta logica, matematica e informatica.

Motivare tutti gli alunni e i loro genitori nei confronti della rilevanza dell'apprendimento della matematica, come strumento di indagine della realtà quotidiana.

Sviluppare un'autonomia e una percezione di sé e del proprio successo scolastico ed extrascolastico.

Sentirsi parte della comunità scolastica e territoriale attraverso l'acquisizione di un credito utile e spendibile nella scuola e sul territorio.

Offrire a quei ragazzi che non possiedono ancora un computer e la connessione internet a casa, la possibilità di potersi esercitare a scuola, sperimentando lo studio e l'acquisizione di contenuti in modo non tradizionale, ma innovativo, personale e tecnologico, da utilizzare nei futuri percorsi scolastici e di vita.

Sperimentare moduli educativi che superano la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, permettendo di praticare una didattica attiva che pone al centro lo studente e ne valorizza lo spirito d'iniziativa e lo spirito di collaborazione grazie all'uso di una strumentazione didattica tecnologica e digitale.

**OBIETTIVI SPECIFICI D'APPRENDIMENTO**

Sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo di mezzi e strumenti digitali  
Potenziare la logica con percorsi multimediali personalizzati dinamicamente, che valutano costantemente i progressi fatti verso l'obiettivo di una maggiore disinvoltura nell'uso di strumenti digitali.

Acquisire la simbologia ed il linguaggio matematico

Acquisire padronanza e consapevolezza nel calcolo

Essere in grado di analizzare un semplice problema (di matematica e non) e di ragionare per arrivare alla soluzione ottimale

Sviluppare capacità logico-induttive e logico-deduttive

Imparare a conoscere il mondo geometrico, anche mediante lo studio di oggetti reali

Essere in grado di analizzare i dati raccolti e di rappresentarli

**METODOLOGIA**

Gli alunni lavoreranno in piccoli gruppi utilizzando un metodo esperienziale e laboratoriale (learning by doing) e un task based approach. Nel laboratorio di informatica verranno svolte le esercitazioni sottoforma di gioco digitale, attraverso piattaforme specifiche.

Il gruppo di alunni svolgerà un percorso di consolidamento e potenziamento delle strutture procedurali, supportato dalla presenza fondamentale di un insegnante esperto in informatica e problem solving, sotto la guida dell'insegnante di classe (tutor).





Si cercherà di coinvolgere in particolare quegli alunni più svantaggiati culturalmente ed economicamente, poco esposti ad un contesto culturale stimolante, per fornire loro l'opportunità unica di partecipare in gruppo a una vera competizione sul piano logico. E' questa una necessità che nasce dalla constatazione che i ragazzi si trovano a vivere in un ambiente digitale, come nativi digitali, che però non utilizzano nelle situazioni di realtà con cui ci si confronta ogni giorno. In questo modo si fornirà un'opportunità unica di fare esperienze pratiche di utilizzo di programmi specifici, volti al potenziamento delle abilità di calcolo e di problem-solving.

Il modulo di 60 ore sarà articolato in una serie di incontri della durata di 2-3 ore da svolgersi in orario extracurricolare (un pomeriggio diverso da quelli del tempo prolungato) durante i due anni scolastici 2017-2018, 2018-2019. Nel secondo anno il gruppo di alunni potrebbe subire modificazioni per il naturale turn-over dei ragazzi frequentanti (ragazzi in uscita dal triennio della Scuola secondaria di 1° grado).

#### CONTENUTI

Gli allievi faranno parte di squadre miste, composte da alunni svantaggiati affiancati da altri più dotati, che agiranno da tutor in un'ottica di peer-to-peer, che favorisce l'apprendimento di tutte le parti coinvolte.

Il gruppo di lavoro sarà coinvolto inoltre nella creazione di esercizi inventati sulla tipologia di quelli trovati in rete, disponibili sulle piattaforme di allenamento.

Gli alunni, di età compresa tra i 10 ed i 14 anni, farà parte di un gruppo eterogeneo, suddiviso in gruppi omogenei di lavoro ristretti, formati da 2-4 alunni, seguiti sia dall'insegnante esperto, sia dall'insegnante di classe che supporterà e coordinerà le attività.

I servizi ed i materiali on line potranno essere fruibili anche da casa, sia dagli studenti, sia dai loro genitori. Questi ultimi potranno seguire i progressi dei propri figli attraverso la pubblicazione sul sito della scuola dei contenuti elaborati dagli stessi alunni.

#### RISULTATI ATTESI

Queste attività permetteranno agli alunni di approcciarsi a gare anche a livello nazionale, come le Olimpiadi di Problem solving, o altre competizioni simili, e di spendere quanto acquisito nelle discipline curriculari trasversali.

Gli alunni acquisiranno un atteggiamento positivo nei confronti di una disciplina, spesso considerata ostica o riservata a chi ha attitudine, apprezzando l'aspetto ludico sotteso e riconoscendo la spendibilità nel mondo reale.

L'allenamento del pensiero logico ed euristico permetterà ai ragazzi un approccio differente nei confronti delle prove Invalsi, dove potranno agilmente valorizzare le competenze apprese.

#### MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

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

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

Modalità operative per la preparazione e somministrazione dei questionari nelle tre fasi

##### FASE INIZIALE

1-Elaborazione del questionario iniziale in base alle aspettative e alle motivazioni dei corsisti.

2-Somministrazione dei modelli predisposti, compilati in forma anonima, durante le attività dei corsi. Il tutor sarà sempre presente al momento della somministrazione dei test per fornire le informazioni necessarie sulla funzione, gli scopi e le modalità di compilazione della scheda.

##### FASE INTERMEDIA

1-elaborazione dei questionari di gradimento intermedio sulla figura e sulle attività dell'esperto, del tutor, sul clima relazionale instauratosi all'interno del gruppo classe,



	<p>sulla chiarezza degli obiettivi di intervento e sul gradimento dei contenuti. 2-somministrazione dei modelli predisposti, da compilare sempre in forma anonima, nei tempi opportuni, concordati con gli altri tutor, all'incirca a metà dello svolgimento di ciascun corso. FASE FINALE 1-elaborazione dei questionari di monitoraggio finale in base ai contenuti del corso, al contesto di apprendimento, alla didattica, al clima relazionale con i compagni, con il tutor e con l'esperto, rivolti ai destinatari dei corsi. 2-somministrazione dei modelli predisposti, al termine dei corsi. Il tutor, nella qualità di referente per la valutazione tabulerà, per ogni progetto, le risposte date dagli alunni alle singole domande. Successivamente, per ogni questionario, si creeranno dei grafici riassuntivi che verranno pubblicati sul sito della scuola.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	15/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	IMMM80304R
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Giocare al problem solving 2...verso le Olimpiadi Nazionali

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua straniera**

**Titolo: Bienvenue dans la Riviera Italienne(Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Bienvenue dans la Riviera Italienne(Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)
----------------------	--



**Descrizione  
modulo**

**Premessa:**

Il progetto nasce dall'esigenza di offrire a tutti gli alunni pari opportunità di apprendimento della lingua francese, utilizzando le potenzialità delle nuove tecnologie di suscitare interesse e curiosità negli giovani e sviluppando attività laboratoriali cooperative e collaborative negli ambienti in cui tradizionalmente si svolgono le lezioni. Inoltre, attraverso l'utilizzo della lingua francese, si cercherà di valorizzare il nostro territorio e di coinvolgere le strutture territoriali preposte alla promozione turistica.

Verrà creato un gruppo di alunni che svolgerà un percorso di consolidamento e potenziamento delle strutture linguistiche della lingua francese; in particolare delle abilità audio-orali nella lingua straniera, supportato dalla presenza fondamentale di un insegnante madrelingua (esperto) e sotto la guida dell'insegnante di classe (tutor). Si cercherà di coinvolgere in particolare quegli alunni più svantaggiati culturalmente ed economicamente, poco esposti ad un contesto culturale internazionale, per fornire loro un'opportunità unica di fare esperienze pratiche di utilizzo della lingua. E' questa una necessità che nasce dalla constatazione che i ragazzi si trovano a vivere in un ambiente di scarso se non assente utilizzo della lingua straniera, quale reale mezzo di comunicazione, e di quanto essi abbiano necessità di fare esperienze in cui l'utilizzo della lingua avvenga in situazioni di realtà con una persona di cultura e lingua francese, con la quale essi possano mettere in pratica le funzioni comunicative e le strutture apprese nella didattica tradizionale, e nel contempo approfondire e paragonare la loro realtà con quella francese.

**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.
- Favorire la formazione della cittadinanza attiva, disponibile ad apprendere altre lingue e culture. 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 simulazioni generalmente proposte in classe. Tale attività può quindi essere un modo efficace per stimolare i ragazzi allo studio delle lingue straniere.
- Motivare tutti gli alunni e i loro genitori nei confronti della rilevanza dell'apprendimento e della pratica della lingua straniera attraverso la creazione di una classe-laboratorio, nella quale tutti lavorino per il raggiungimento di risultati tangibili: all'interno di ogni gruppo l'alunno avrà un ruolo definito in base alle proprie caratteristiche e alle proprie abilità, rispettando i tempi di apprendimento dei compagni e la rotazione dei ruoli, e autostimolando competenze trasversali per accrescere interesse e partecipazione alla vita scolastica.
- Offrire a quei ragazzi che non possiedono ancora un computer e la connessione internet a casa la possibilità di potersi documentare ed esercitare a scuola sperimentando lo studio e l'acquisizione di contenuti linguistici in modo non tradizionale, ma innovativo, personale e tecnologico, da utilizzare nei futuri percorsi scolastici e di vita.
- Sperimentare moduli educativi che superano la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, permettendo di praticare una didattica attiva che pone al centro lo studente e ne valorizza lo spirito d'iniziativa e lo spirito di collaborazione grazie all'uso di una strumentazione didattica tecnologica e digitale.
- Studiare interattivamente con il supporto del docente madrelingua e del tutor, soprattutto nella pratica orale (ascolto, riascolto, mi registro e paragono al madrelingua).
- Sviluppare le abilità di comprensione e di produzione della lingua orale, avviando gli allievi all'acquisizione di fluency espositiva.
- 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.
- Sentirsi parte della comunità locale e territoriale in cui si vive, conoscendone la storia e



le sue caratteristiche, allo scopo di potenziare il senso di identità sociale dei ragazzi e la loro appartenenza ad uno stesso territorio.

- Valorizzare i beni culturali locali per contribuire alla formazione civica dei futuri cittadini.

Obiettivi specifici di apprendimento :

- Essere in grado di comprendere persone che conversano in situazioni quotidiane/familiari.
- Essere in grado di comprendere le informazioni esplicite fornite da un interlocutore.
- Conoscere strutture/funzioni/lessico affrontati mostrando un adeguato controllo nel loro riutilizzo a livello orale e scritto.
- Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità in contesti diversi.
- Conoscere la propria realtà territoriale (luoghi, storie, tradizioni) e gli enti ad essa preposti.
- Saper utilizzare strumenti multimediali per l'elaborazione/sintesi di quanto raccolto.
- Saper acquisire ed elaborare immagini utilizzando supporti informatici.
- Maturare capacità di ricerca sul territorio.
- Saper rapportarsi e colloquiare con la comunità territoriale in cui si vive.

METODOLOGIA

- Verranno realizzati, attraverso l'utilizzo di specifici supporti digitali e software, l'ascolto e la registrazione di podcast audio, la visione e la creazione di video multimediali, la realizzazione delle flipchart, che saranno messi a disposizione di tutti gli alunni della scuola tramite il suo sito web.
- Verrà coinvolto un gruppo eterogeneo di alunni, di età compresa tra i 10 ed i 14 anni, suddiviso in sottogruppi omogenei e sarà seguito alternativamente dall'insegnante madrelingua per svolgere attività sulle abilità orali, e dall'insegnante di classe che supporterà l'attività di produzione orale proponendo esercizi per l'arricchimento lessicale, di comprensione e di acquisizione di strutture. Tale attività sarà svolta in particolare utilizzando siti internet di didattica di lingua francese. I servizi ed i materiali on line potranno essere fruibili anche da casa, sia dagli studenti, sia dai loro genitori. Questi ultimi potranno seguire i progressi dei propri figli attraverso la pubblicazione sul sito della scuola dei contenuti elaborati dagli stessi alunni.
- Gli alunni lavoreranno in piccoli gruppi utilizzando un metodo esperienziale e laboratoriale (learning by doing) e un task based approach. Nel laboratorio di informatica verranno svolte le ricerche in rete e l'elaborazione delle presentazioni, dei file audio e video finali, ed il successivo inserimento in rete.
- Il modulo di 60 ore sarà articolato in una serie di incontri della durata di 2-3 ore da svolgersi in orario extracurricolare (un pomeriggio diverso da quelli del tempo prolungato) durante i due anni scolastici 2017-2018, 2018-2019. Nel secondo anno il gruppo di alunni potrebbe subire modificazioni per il naturale turn-over dei ragazzi frequentanti (ragazzi in uscita dal triennio della Scuola secondaria di 1° grado). I primi 3 "capitoli" del libro multimediale (il litorale e le spiagge, la pista ciclabile e i borghi caratteristici) verrebbero realizzati nel primo anno, mentre gli altri 3 (i personaggi famosi, gli eventi famosi e le peculiarità culinarie) verrebbero realizzati nel secondo anno.

CONTENUTI

Gli allievi realizzeranno una sorta di "album multimediale", formato da n.6 capitoli . Il titolo del "libro" sarà "Les merveilles de la Riviera Italienne" e i capitoli tratteranno i seguenti temi:

- Il litorale e le spiagge
  - La pista ciclabile
  - I borghi caratteristici
  - I personaggi famosi nati o vissuti in Riviera (Nobel, Monet, Boine, De Amicis, Grock, Regina Margherita, ecc)
  - Gli eventi famosi della Riviera (Festival Sanremo, Carri fioriti, Milano-Sanremo, ecc)
  - La peculiarità delle tradizioni culinarie e dei prodotti tipici (soprattutto olio)
- Ogni singolo "capitolo" sopra elencato sarà composto da fotografie realizzate dai ragazzi, attraverso tecniche multimediali capaci di creare un quadro d'insieme armonico ed efficace. Questa sequela di immagini avrà, come sottofondo sonoro, non solo

un'adeguata cornice musicale, ma soprattutto una specifica spiegazione audio sotto forma di presentazione e dialogo (in lingua inglese) delle varie realtà illustrate dalle immagini in visione.

I contenuti linguistici proposti saranno funzioni di prima utilità in conversazioni su argomenti di vita quotidiana ed elementi di civiltà facenti parte della programmazione ministeriale, prevista per il triennio della Scuola Secondaria di Primo Grado. Le fasi di lavoro del modulo verranno concordate nei dettagli tra il tutor e l'esperto madrelingua, e prevedono con l'insegnante madrelingua conversazioni guidate, con l'insegnante di classe pratica con i sussidi multimediali.

Si prevedono visite guidate ed uscite presso i luoghi più significativi del territorio preso in esame, per svolgere attività di ricerca e raccolta di testimonianze e per realizzare foto da rielaborare sul computer, e pubblicare nel prodotto multimediale finale.

Il progetto prevede la fattiva collaborazione dei genitori sia per gli aspetti più propriamente logistici (spostamenti sul territorio, ecc), sia sul piano del contributo tematico, soprattutto per ciò che concerne la tradizione culinaria e i prodotti tipici.

Come accennato nella premessa, le realtà più propriamente coinvolte nella promozione turistica, attraverso specifici protocolli di intesa e collaborazione, si impegnerebbero non solo ad accogliere il prodotto finale realizzato dai ragazzi, ma anche ad immetterlo sui circuiti comunicativi da loro utilizzati, in Italia e all'estero.

Risultati attesi:

- aumento della motivazione e dell'interesse nei confronti della materia;
- acquisizione della pronuncia corretta; ampliamento delle competenze lessicali e comunicative;
- potenziamento della capacità di audio-orali in lingua francese;
- potenziamento della capacità di utilizzare strumenti digitali per migliorare le pratiche orali linguistiche.
- impegno degli alunni a farsi portavoce di una cultura ambientale e del patrimonio del proprio territorio.

Monitoraggio, verifica e valutazione

Il progetto mira a soddisfare le aspettative di alunni, docenti coinvolti, nonché della comunità circostante. Sarà comunque premura dei docenti valutarne l'efficacia ad attività concluse.

Il progetto vuole anche contemplare il monitoraggio del percorso dei singoli alunni attraverso il costante coinvolgimento dell'allievo nell'interazione orale e la correzione del lavoro svolto sui materiali digitali. Sarà compito del tutor e dell'esperto fornire sempre un feedback formativo. La valutazione sommativa avverrà a conclusione del percorso, tramite verifica concordata dal tutor e dall'esperto.

Verranno verificate le competenze acquisite relativamente a comprensione scritta e orale, produzione scritta e orale, competenza nell'uso dell'elaboratore.

Indicatore di efficacia sarà il feedback fornito dagli studenti in termini di apprendimento e di apprezzamento dell'esperienza.

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

- osservazione diretta delle attività;

- somministrazione agli alunni di tre questionari:

1. Uno, iniziale, sulle aspettative e motivazioni del corso che si accingono a frequentare nonché sugli aspetti organizzativi del corso.

2. Uno, in itinere, di gradimento intermedio sulla figura e sulle attività dell'esperto, del tutor, sul clima relazionale instauratosi all'interno del gruppo classe, sulla chiarezza degli obiettivi di intervento e sul gradimento dei contenuti.

3. Uno, di gradimento finale, sulla metodologia di insegnamento, sulla qualità delle azioni didattiche, sui risultati attesi.

Modalità operative per la preparazione e somministrazione dei questionari nelle tre fasi  
FASE INIZIALE

-1-Elaborazione del questionario iniziale in base alle aspettative e alle motivazioni dei corsisti.





	<p>2-Somministrazione dei modelli predisposti, compilati in forma anonima, durante le attività dei corsi. Il tutor sarà sempre presente al momento della somministrazione dei test per fornire le informazioni necessarie sulla funzione, gli scopi e le modalità di compilazione della scheda.</p> <p>FASE INTERMEDIA</p> <p>1-Elaborazione dei questionari di gradimento intermedio sulla figura e sulle attività dell'esperto, del tutor, sul clima relazionale instauratosi all'interno del gruppo classe, sulla chiarezza degli obiettivi di intervento e sul gradimento dei contenuti.</p> <p>2-Somministrazione dei modelli predisposti, da compilare sempre in forma anonima, nei tempi opportuni, concordati con gli altri tutor, all'incirca a metà dello svolgimento di ciascun corso.</p> <p>FASE FINALE</p> <p>1-Elaborazione dei questionari di monitoraggio finale in base ai contenuti del corso, al contesto di apprendimento, alla didattica, al clima relazionale con i compagni, con il tutor e con l'esperto, rivolti ai destinatari dei corsi.</p> <p>2-somministrazione dei modelli predisposti, al termine dei corsi.</p> <p>Il tutor, nella qualità di referente per la valutazione tabulerà, per ogni progetto, le risposte date dagli alunni alle singole domande. Successivamente, per ogni questionario, si creeranno dei grafici riassuntivi che verranno pubblicati sul sito della scuola.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	15/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	IMMM80304R
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Bienvenue dans la Riviera Italienne(Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)

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

#### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Welcome to the Magic of the Western Riviera (Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)

#### Dettagli modulo



Titolo modulo	Welcome to the Magic of the Western Riviera (Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)
Descrizione modulo	<p><b>Titolo:</b> Welcome to the Magic of Western Riviera (Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)</p> <p><b>Premessa:</b></p> <p>Il progetto nasce dall'esigenza di offrire a tutti gli alunni pari opportunità di apprendimento della lingua inglese, utilizzando le potenzialità delle nuove tecnologie di suscitare interesse e curiosità negli giovani e sviluppando attività laboratoriali cooperative e collaborative negli ambienti in cui tradizionalmente si svolgono le lezioni. Inoltre, attraverso l'utilizzo della lingua inglese, si cercherà di valorizzare il nostro territorio e di coinvolgere le strutture territoriali preposte alla promozione turistica.</p> <p>Verrà creato un gruppo di alunni che svolgerà un percorso di consolidamento e potenziamento delle strutture linguistiche della lingua inglese; in particolare delle abilità audio-orali nella lingua straniera, supportato dalla presenza fondamentale di un insegnante madrelingua (esperto) e sotto la guida dell'insegnante di classe (tutor). Si cercherà di coinvolgere in particolare quegli alunni più svantaggiati culturalmente ed economicamente, poco esposti ad un contesto culturale internazionale, per fornire loro un'opportunità unica di fare esperienze pratiche di utilizzo della lingua. E' questa una necessità che nasce dalla constatazione che i ragazzi si trovano a vivere in un ambiente di scarso se non assente utilizzo della lingua straniera, quale reale mezzo di comunicazione, e di quanto essi abbiano necessità di fare esperienze in cui l'utilizzo della lingua avvenga in situazioni di realtà con una persona di cultura e lingua inglese, con la quale essi possano mettere in pratica le funzioni comunicative e le strutture apprese nella didattica tradizionale, e nel contempo approfondire e paragonare la loro realtà con quella inglese.</p> <p><b>Obiettivi generali del processo formativo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Saper interagire con una certa disinvoltura in conversazioni che trattano argomenti di vita quotidiana.</li> <li>• Favorire la formazione della cittadinanza attiva, disponibile ad apprendere altre lingue e culture. 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 simulazioni generalmente proposte in classe. Tale attività può quindi essere un modo efficace per stimolare i ragazzi allo studio delle lingue straniere.</li> <li>• Motivare tutti gli alunni e i loro genitori nei confronti della rilevanza dell'apprendimento e della pratica della lingua straniera attraverso la creazione di una classe – laboratorio, nella quale tutti lavorino per il raggiungimento di risultati tangibili: all'interno di ogni gruppo l'alunno avrà un ruolo definito in base alle proprie caratteristiche e alle proprie abilità, rispettando i tempi di apprendimento dei compagni e la rotazione dei ruoli, e autostimolando competenze trasversali per accrescere interesse e partecipazione alla vita scolastica.</li> <li>• Offrire a quei ragazzi che non possiedono ancora un computer e la connessione internet a casa la possibilità di potersi documentare ed esercitare a scuola sperimentando lo studio e l'acquisizione di contenuti linguistici in modo non tradizionale, ma innovativo, personale e tecnologico, da utilizzare nei futuri percorsi scolastici e di vita.</li> <li>• Sperimentare moduli educativi che superano la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, permettendo di praticare una didattica attiva che pone al centro lo studente e ne valorizza lo spirito d'iniziativa e lo spirito di collaborazione grazie all'uso di una strumentazione didattica tecnologica e digitale.</li> <li>• Studiare interattivamente con il supporto del docente madrelingua e del tutor, soprattutto nella pratica orale (ascolto, riascolto, mi registro e paragono al madrelingua).</li> <li>• Sviluppare le abilità di comprensione e di produzione della lingua orale, avviando gli</li> </ul>



allievi all'acquisizione di fluency espositiva.

- 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.
- Sentirsi parte della comunità locale e territoriale in cui si vive, conoscendone la storia e le sue caratteristiche, allo scopo di potenziare il senso di identità sociale dei ragazzi e la loro appartenenza ad uno stesso territorio.
- Valorizzare i beni culturali locali per contribuire alla formazione civica dei futuri cittadini.

Obiettivi specifici di apprendimento :

- Essere in grado di comprendere persone che conversano in situazioni quotidiane/familiari.
- Essere in grado di comprendere le informazioni esplicite fornite da un interlocutore.
- Conoscere strutture/ funzioni/ lessico affrontati mostrando un adeguato controllo nel loro riutilizzo a livello orale e scritto.
- Rafforzare l'autonomia, la stima di se, l'identità in contesti diversi.
- Conoscere la propria realtà territoriale ( luoghi, storie, tradizioni) e gli enti ad essa preposti.
- Saper utilizzare strumenti multimediali per l'elaborazione/sintesi di quanto raccolto.
- Saper acquisire ed elaborare immagini utilizzando supporti informatici.
- Maturare capacità di ricerca sul territorio.
- Saper rapportarsi e colloquiare con la comunità territoriale in cui si vive.

METODOLOGIA

- Verranno realizzati, attraverso l'utilizzo di specifici supporti digitali e software, l'ascolto e la registrazione di podcast audio, la visione e la creazione di video multimediali, la realizzazione delle flipchart, che saranno messi a disposizione di tutti gli alunni della scuola tramite il suo sito web.
- Verrà coinvolto un gruppo eterogeneo di alunni, di età compresa tra i 10 ed i 14 anni, suddiviso in sottogruppi omogenei e sarà seguito alternativamente dall'insegnante madrelingua per svolgere attività sulle abilità orali, e dall'insegnante di classe che supporterà l'attività di produzione orale proponendo esercizi per l'arricchimento lessicale, di comprensione e di acquisizione di strutture. Tale attività sarà svolta in particolare utilizzando siti internet di didattica di lingua inglese. I servizi ed i materiali on line potranno essere fruibili anche da casa, sia dagli studenti, sia dai loro genitori. Questi ultimi potranno seguire i progressi dei propri figli attraverso la pubblicazione sul sito della scuola dei contenuti elaborati dagli stessi alunni.
- Gli alunni lavoreranno in piccoli gruppi utilizzando un metodo esperienziale e laboratoriale (learning by doing) e un task based approach. Nel laboratorio di informatica verranno svolte le ricerche in rete e l'elaborazione delle presentazioni, dei file audio e video finali, ed il successivo inserimento in rete.
- Il modulo di 60 ore sarà articolato in una serie di incontri della durata di 2-3 ore da svolgersi in orario extracurricolare (un pomeriggio diverso da quelli del tempo prolungato) durante i due anni scolastici 2017-2018, 2018-2019. Nel secondo anno il gruppo di alunni potrebbe subire modificazioni per il naturale turn-over dei ragazzi frequentanti (ragazzi in uscita dal triennio della Scuola secondaria di 1° grado). I primi 3 "capitoli" del libro multimediale (il litorale e le spiagge, la pista ciclabile e i borghi caratteristici) verrebbero realizzati nel primo anno, mentre gli altri 3 (i personaggi famosi, gli eventi famosi e le peculiarità culinarie) verrebbero realizzati nel secondo anno.

CONTENUTI

Gli allievi realizzeranno una sorta di "album multimediale", formato da n.6 capitoli . Il titolo del "libro" sarà "The Magic of the Western Riviera" e i capitoli tratteranno i seguenti temi:

- Il litorale e le spiagge
- La pista ciclabile
- I borghi caratteristici
- I personaggi famosi nati o vissuti in Riviera (Nobel, Monet, Boine, De Amicis, Grock,





Regina Margherita, ecc)

- Gli eventi famosi della Riviera (Festival Sanremo, Carri fioriti, Milano-Sanremo, ecc)
- La peculiarità delle tradizioni culinarie e dei prodotti tipici (soprattutto olio)

Ogni singolo "capitolo" sopra elencato sarà composto da fotografie realizzate dai ragazzi, attraverso tecniche multimediali capaci di creare un quadro d'insieme armonico ed efficace. Questa sequela di immagini avrà, come sottofondo sonoro, non solo un'adeguata cornice musicale, ma soprattutto una specifica spiegazione audio sotto forma di presentazione e dialogo (in lingua inglese) delle varie realtà illustrate dalle immagini in visione.

I contenuti linguistici proposti saranno funzioni di prima utilità in conversazioni su argomenti di vita quotidiana ed elementi di civiltà facenti parte della programmazione ministeriale, prevista per il triennio della Scuola Secondaria di Primo Grado. Le fasi di lavoro del modulo verranno concordate nei dettagli tra il tutor e l'esperto madrelingua, e prevedono con l'insegnante madrelingua conversazioni guidate, con l'insegnante di classe pratica con i sussidi multimediali.

Si prevedono visite guidate ed uscite presso i luoghi più significativi del territorio preso in esame, per svolgere attività di ricerca e raccolta di testimonianze e per realizzare foto da rielaborare sul computer, e pubblicare nel prodotto multimediale finale.

Il progetto prevede la fattiva collaborazione dei genitori sia per gli aspetti più propriamente logistici (spostamenti sul territorio, ecc), sia sul piano del contributo tematico, soprattutto per ciò che concerne la tradizione culinaria e i prodotti tipici.

Come accennato nella premessa, le realtà più propriamente coinvolte nella promozione turistica, attraverso specifici protocolli di intesa e collaborazione, si impegnerebbero non solo ad accogliere il prodotto finale realizzato dai ragazzi, ma anche ad immetterlo sui circuiti comunicativi da loro utilizzati, in Italia e all'estero.

Risultati attesi:

- aumento della motivazione e dell'interesse nei confronti della materia;
- acquisizione della pronuncia corretta; ampliamento delle competenze lessicali e comunicative;
- potenziamento della capacità di audio-orali in lingua inglese;
- potenziamento della capacità di utilizzare strumenti digitali per migliorare le pratiche orali linguistiche.
- impegno degli alunni a farsi portavoce di una cultura ambientale e del patrimonio del proprio territorio.

Monitoraggio, verifica e valutazione

Il progetto mira a soddisfare le aspettative di alunni, docenti coinvolti, nonché della comunità circostante. Sarà comunque premura dei docenti valutarne l'efficacia ad attività concluse.

Il progetto vuole anche contemplare il monitoraggio del percorso dei singoli alunni attraverso il costante coinvolgimento dell'allievo nell'interazione orale e la correzione del lavoro svolto sui materiali digitali. Sarà compito del tutor e dell'esperto fornire sempre un feedback formativo. La valutazione sommativa avverrà a conclusione del percorso, tramite verifica concordata dal tutor e dall'esperto.

Verranno verificate le competenze acquisite relativamente a comprensione scritta e orale, produzione scritta e orale, competenza nell'uso dell'elaboratore.

Indicatore di efficacia sarà il feedback fornito dagli studenti in termini di apprendimento e di apprezzamento dell'esperienza.

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

- osservazione diretta delle attività;
  - somministrazione agli alunni di tre questionari:
1. Uno, iniziale, sulle aspettative e motivazioni del corso che si accingono a frequentare nonché sugli aspetti organizzativi del corso.
  2. Uno, in itinere, di gradimento intermedio sulla figura e sulle attività dell'esperto, del tutor, sul clima relazionale instauratosi all'interno del gruppo classe, sulla chiarezza degli obiettivi di intervento e sul gradimento dei contenuti.
  3. Uno, di gradimento finale, sulla metodologia di insegnamento, sulla qualità delle azioni



	<p>didattiche, sui risultati attesi.</p> <p>Modalità operative per la preparazione e somministrazione dei questionari nelle 3 fasi</p> <p><b>FASE INIZIALE</b></p> <p>-1-Elaborazione del questionario iniziale in base alle aspettative e alle motivazioni dei corsisti.</p> <p>2-Somministrazione dei modelli predisposti, compilati in forma anonima, durante le attività dei corsi. Il tutor sarà sempre presente al momento della somministrazione dei test per fornire le informazioni ne-cessarie sulla funzione, gli scopi e le modalità di compilazione della scheda.</p> <p><b>FASE INTERMEDIA</b></p> <p>1-elaborazione dei questionari di gradimento intermedio sulla figura e sulle attività dell'esperto, del tu-tor, sul clima relazionale instauratosi all'interno del gruppo classe, sulla chiarezza degli obiettivi di in-tervento e sul gradimento dei contenuti.</p> <p>2-somministrazione dei modelli predisposti, da compilare sempre in forma anonima, nei tempi oppor-tuni, concordati con gli altri tutor, all'incirca a metà dello svolgimento di ciascun corso.</p> <p><b>FASE FINALE</b></p> <p>1-elaborazione dei questionari di monitoraggio finale in base ai contenuti del corso, al contesto di ap-prendimento, alla didattica, al clima relazionale con i compagni, con il tutor e con l'esperto, rivolti ai destinatari dei corsi.</p> <p>2-somministrazione dei modelli predisposti, al termine dei corsi.</p> <p>Il tutor, nella qualità di referente per la valutazione tabulerà, per ogni progetto, le risposte date dagli alunni alle singole domande. Successivamente, per ogni questionario, si creeranno dei grafici riassun-tivi che verranno pubblicati sul sito della scuola.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	05/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	15/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	IMMM80304R
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Welcome to the Magic of the Western Riviera (Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)

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



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
La palestra dei saperi multi-media-culturali	€ 40.656,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 40.656,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 39703)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 40.656,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	n.14
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	15/02/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	n.42
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	14/12/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	16/05/2017 12:08:57
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Giocare al problem solving...verso le Olimpiadi Nazionali</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Giocare al problem solving 2...verso le Olimpiadi Nazionali</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Bienvenue dans la Riviera Italienne(Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)</u>	€ 10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Welcome to the Magic of the Western Riviera (Benvenuti nella magica Riviera di Ponente)</u>	€ 10.164,00	
	<b>Totale Progetto "La palestra dei saperi multi-media-culturali"</b>	<b>€ 40.656,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 40.656,00</b>	