



## Candidatura N. 1001258 4294 del 27/04/2017 - FSE - Progetti di inclusione sociale e integrazione

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	FOSCOLO-GABELLI-
<b>Codice meccanografico</b>	FGIC86100G
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA CARLO BAFFI 2/4
<b>Provincia</b>	FG
<b>Comune</b>	Foggia
<b>CAP</b>	71121
<b>Telefono</b>	0881743522
<b>E-mail</b>	FGIC86100G@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icfoscologabelli.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1228
<b>Plessi</b>	FGAA86105L - VIA CAPEZZUTO FGEE86103Q - GABELLI FGMM86101L - FOSCOLO



## 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
10.1.1 Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità	10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse) Aumento della consapevolezza delle proprie identità multiple e di una identità collettiva che trascende le differenze individuali, culturali, etniche, religiose nonché di valori universali quali giustizia, uguaglianza, dignità, rispetto Coinvolgimento dei genitori Intensificazione dei rapporti con il territorio
10.1.1 Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità	10.1.1B Interventi per il successo scolastico degli studenti - In rete		



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1001258 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
L'arte per l'integrazione	"Attraverso la musica MI racconto"	€ 5.682,00
L'arte per l'integrazione	"Parole e Musica"	€ 5.682,00
Sport e gioco per l'integrazione	"Insieme nello sport ""	€ 5.682,00
Sport e gioco per l'integrazione	"Volley & Scuola'	€ 5.682,00
Alfabetizzazione digitale, multimedialità e narrazioni	'Digital Storytelling Lab'	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 28.410,00</b>



## Articolazione della candidatura

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

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

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: 'ANCH'IO CI SONO'

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Nella scuola gli studenti hanno bisogno di trovare un terreno fertile per apprendere una cittadinanza ancorata al contesto nazionale e insieme aperta a un mondo sempre più grande, interdipendente, interconnesso.</p> <p>Il nostro intento progettuale è che all'interno della comunità scolastica le alunne e gli alunni, le studentesse e gli studenti si "allenino" a convivere in una pluralità diffusa, a imparare a conoscere le diversità culturali e religiose, a superare le reciproche diffidenze, a sentirsi responsabili di un futuro comune.</p> <p>Pertanto la nostra scuola diventerà un laboratorio di convivenza e di nuova cittadinanza. Riteniamo che:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'inclusione sociale e l'integrazione tra gli studenti si possano realizzare attraverso una scuola intesa come luogo di vita e di cultura, con l'ausilio di metodi, itinerari alternativi e materiali specifici che favoriscano e sostengano la maturazione e l'inserimento sociale.</li> <li>• i processi di adattamento si esplicitino attraverso la nascita di una struttura di gruppo, producendo norme di condotta, idee e valori.</li> </ul> <p>A tal fine si costruiranno dei laboratori che completeranno le attività curricolari a sostegno degli alunni caratterizzati da particolari fragilità, facendo emergere le potenzialità di ognuno. La finalità, infatti, è la riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa.</p> <p>Il percorso progettuale si articola all'interno dei due gradi scolastici che compongono il nostro istituto che si caratterizza, così come emerge dal nostro PAI, per la presenza di un alto numero di ragazzi con bisogni educativi speciali. I moduli formativi programmati si integrano con il curriculum verticale e precisamente con i percorsi curricolari ed extracurricolari, che vedono la scuola impegnata in molteplici manifestazioni a carattere provinciale, regionale e nazionale in ambito musicale, corale, sportivo e tecnologico. In tal senso sono stati realizzati molteplici percorsi finanziati con i fondi dell'area a rischio e a forte processo immigratorio, con i fondi FIS oltre e con attività di volontariato; i risultati sempre soddisfacenti spesso sono sfociati nella conquista del podio, strumento di affermazione della loro personalità.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Contesto di riferimento

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

L'IC Foscolo Gabelli, sito in una zona periferica di Foggia, ha 1203 alunni di cui il 18% con bisogni educativi speciali. Opera in un quartiere la cui popolazione è costituita in gran parte da operai, molti disoccupati e stranieri. Il grado d'istruzione delle famiglie è piuttosto basso; molteplici sono le cause all'origine della devianza e dell'abbandono scolastico:

- ∅ Contesto socio economico e culturale eterogeneo complesso
- ∅ Emarginazione, demotivazione, bassa autostima
- ∅ Difficoltà relazionali all'interno del gruppo (bullismo)
- ∅ Deprivazione socio-culturale ed affettivi-relazionale e mancanza di identità
- ∅ Difficoltà di apprendimento linguistico-espressive.

Queste problematiche si ripercuotono a livello cognitivo, determinando un modesto sviluppo delle capacità logiche e difficoltà generalizzate. Ciò è confermato anche dalle indagini Istat che rilevano un tasso di deprivazione territoriale pari al 2.4. E' necessario, quindi, creare occasioni educativamente valide, stabili e continue da sviluppare in ambito curricolare ed extracurricolare che svolgano un ruolo di prevenzione primaria e che mirino a promuovere nei ragazzi la capacità di partecipare in modo costruttivo alla vita della collettività e a stimolare quel senso di responsabilità necessario sia a salvaguardare la salute propria che quella collettiva.

## Obiettivi del progetto

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

L'intervento si pone l'obiettivo di favorire l'integrazione scolastica di studenti diversabili, normodotati e stranieri, creando sinergie tra forze sociali ed empowerment.

L'obiettivo generale del progetto è quello di favorire il benessere psico-sociale dell'alunno diversabile e normodotato, dell'alunno straniero mediante la loro integrazione all'interno del gruppo classe, considerando gli specifici bisogni didattici e le necessità manifestate nell'interazione con i coetanei e con la comunità scolastica.

Il percorso si pone come completamento di un sistema formativo educativo mediante modifiche, aggiunte o eliminazioni; ma soprattutto come coordinamento delle risorse presenti nella comunità di appartenenza valorizzando attraverso linguaggi alternativi il proprio essere.

Gli obiettivi formativi specifici sono:

- Acquisire maggiori e più adeguati livelli di comunicazione e specifiche competenze per l'apprendimento di contenuti disciplinari.
- Favorire l'apprendimento degli alunni diversabili mediante l'eliminazione di procedure strettamente manuali e ripetitive con l'utilizzo di mezzi informatici e multimediali.
- Incrementare le iniziative di confronto sul tema del pregiudizio verso l'altro, con il tentativo di abbattere condizionamenti e limitazioni alla libertà di esprimersi e di agire.
- Trasformare la presenza di un alunno diversabile in una risorsa capace di mettere in atto dinamiche di gruppo e di interazione personale che siano occasione di maturazione per tutti.

### Caratteristiche dei destinatari

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

I destinatari del presente intervento sono gli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado provenienti da vari contesti. È stata effettuata un'attenta analisi dei bisogni coinvolgendo direttamente i docenti e le famiglie (collegio docenti – consigli di classe e d'interclasse). Saranno inseriti tutti gli alunni stranieri, con disabilità a forte rischio di abbandono sociale.

Inoltre per favorire lo sviluppo del curricolo verticale saranno attuati moduli con la presenza di alunni delle classi quinta e alunni delle classi prime della scuola secondaria di primo grado.

I moduli sono i seguenti:

Intervento 2 - Modulo di 30 ore per la scuola Primaria 'Parole e Musica'

Intervento 2 - Modulo di 30 ore per la scuola Secondaria di primo grado 'Attraverso la musica MI racconto'

Intervento 3 - Modulo di 30 ore per la scuola Primaria 'Insieme nello sport'

Intervento 3 - Modulo di 30 ore per la scuola Secondaria di primo grado 'Volley & Scuola'

Intervento 4 - Modulo in verticale di 30 ore per la scuola Primaria e Secondaria di primo grado 'Digital Storytelling Lab'

### 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

La scuola oltre ad essere centro di servizio d'istruzione mira a diventare centro di aggregazione sociale vivo, attivo e capace di dialogare con la comunità cui si rivolge attraverso l'apertura pomeridiana per evitare che per alunni del nostro quartiere la strada diventi il loro "laboratorio" senza regole dove prevale il più forte e spesso con risultati poco piacevoli.

Le attività sono programmate in orario non coincidente con le attività curricolari e progettate in sinergia con le stesse, a supporto dell'apprendimento curricolare.

I moduli si svolgeranno nell'anno scolastico 2018/19 in orario pomeridiano dalle ore 15:30 alle ore 17:30 nel periodo di ordinaria attività didattica. Ogni modulo prevede un rientro settimanale per cui i tempi saranno dilazionati nell'arco di 15 settimane.

L'apertura dei locali scolastici sarà garantita dal personale interno dipendente dell'Istituto.

Alcuni incontri pomeridiani sono previsti sul territorio, presso altre istituzioni scolastiche, associazioni ed enti culturali (in orario extracurricolare) a supporto delle azioni programmate all'interno della scuola.



### 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 o di rilievo locale e nazionale

Le priorità su cui il Nostro Istituto ha deciso di concentrarsi riguardano gli esiti scolastici raggiunti dagli alunni. Il progetto è volto a garantire le priorità indicate nel PTOF:

- prevenire la dispersione scolastica, promuovendo il successo formativo;
- favorire lo sviluppo delle abilità di base e delle competenze chiave e di cittadinanza;
- favorire la crescita delle motivazioni legate all'apprendimento;
- fortificare le dinamiche relazionali e la dimensione comunicativa;
- sviluppare il senso di appartenenza all'istituzione scolastica e al territorio.

Il progetto è coerente con le attività programmate e realizzate con i finanziamenti:

- AREA A RISCHIO E A FORTE PROCESSO IMMIGRATORIO
- FONDI EUROPEI (FSE -FESR)
- FIS

Tutti i progetti sono presenti nel PTOF e organizzati nelle seguenti aree:

- Area del recupero (italiano, matematica e inglese)
- Area del potenziamento a classi aperte (gare - concorsi – certificazione linguistica)
- Area dell'Innovazione Digitale
- Area dell'inclusione



## Metodologie e Innovatività

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

L'intento progettuale è quello di coinvolgere in primis i ragazzi problematici per cui la metodologia sarà innovativa e coinvolgente.

L'Empowerment permette all'individuo di porsi obiettivi e di elaborare strategie utilizzando risorse esistenti per la presa di decisioni e l'autonomia.

Con il Social Skills Training si consolidano le abilità sociali, atte a favorire il potenziamento o l'acquisizione delle abilità affettive, socio-relazionali, cognitive e comportamentali.

Il Tutoring prevede il coinvolgimento di alcuni allievi con funzione di tutor per favorire l'apprendimento e l'integrazione di bambini con disabilità fisiche e/o psichiche (con ruolo di tutee); tale programma facilita lo sviluppo di un'educazione individualizzata perseguendo gli obiettivi sociali dell'integrazione.

Infine con il follow-up è prevista la valutazione rispetto al training svolto, considerando il punto di vista dei singoli partecipanti e del gruppo di lavoro.

Per la stima della validità del progetto occorre, infatti:

1. Valutare il grado di soddisfazione dei ragazzi diversabili rispetto alle attività e alla loro conduzione e sviluppo.
3. Stabilire se si è instaurata una relazione positiva e collaborativa tra gli alunni diversabili e gli altri ragazzi della scuola.
4. Stimare l'acquisita capacità degli alunni diversabili di buone attitudini espressive e scritte.
5. Analizzare se il soggetto diversabile ha acquisito una maggiore autonomia.

## 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; come si intende migliorare il dialogo tra studentesse e studenti e le capacità cooperative

Per il coinvolgimento attivo e produttivo degli studenti con B.E.S. e degli alunni ad alto rischio di abbandono scolastico verranno attuate le seguenti strategie didattico-organizzative-metodologiche e valutative:

- Attivare una didattica pratica e coinvolgente, basata sul learning by doing, il cooperative learning e l'esperiential learning, metodologie che permettono agli studenti di apprendere attraverso il fare, lo sperimentare, l'imparare dagli errori.
- Utilizzo degli ambienti "socratici", cioè di spazi didattici modulari atti a favorire la rete delle relazioni ed attivare molteplici canali di fruizione ed elaborazione; gruppi di studenti si ritrovano per attivare il "dialogo" nella proteiformità dei linguaggi informatici e multimediali, delle fonti e documenti, nel rispetto:

- a) dello stile cognitivo di ciascuno studente
  - b) del metodo della ricerca
  - c) dello sviluppo dell'intelligenza
  - d) delle personali curiosità o delle sollecitazioni provenienti dalla comunità scolastica e sociale
  - e) del coinvolgimento trasversale delle discipline e dei loro linguaggi specifici
- Attivazione dei diversi canali recettivi: vista, udito, cinestesici, valorizzazione delle diverse forme di intelligenza. b

Con le attività progettuali si vuole promuovere il rispetto delle differenze e delle diversità culturali, approfondendo anche la conoscenza delle culture degli studenti stranieri e migliorando la comunicazione con le relative famiglie.

## 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 all'acquisizione delle competenze

La partecipazione dei ragazzi alle attività permetterà a esperti e tutor di verificare con continuità il progresso nell'acquisizione delle competenze. Lo studio dell'impatto su studenti, comunità e territorio sarà attuato attraverso:

- Raccolta delle informazioni tramite rilevazione del punto di vista dei partecipanti.
- Organizzazione dei dati.
- Valutazione in ingresso e in uscita per verificarne la ricaduta.

Saranno inoltre attuati momenti di confronto tra gli studenti partecipanti ai moduli formativi e gli altri studenti unitamente alle loro famiglie, raggiungendo in questo modo un'ampia platea di beneficiari.

Inoltre gli studenti esprimeranno una valutazione sull'andamento del Progetto attraverso forme di autovalutazione collettiva e mediante specifiche interviste nel corso delle attività.

L'Istituto, tramite l'adesione alla Rete SIDERA, beneficerà dei servizi di monitoraggio centralizzato dell'efficacia e dell'impatto degli interventi tramite l'osservatorio della suddetta rete, nonché di valutazione attraverso la condivisione dei prodotti realizzati.

Per la Sostenibilità si attuerà un'analisi dei risultati e delle attività per verificare durata nel tempo e riproducibilità attraverso la costruzione di un set di indicatori-chiave, l'analisi dei documenti programmatici disciplina/classe/dipartimento, la rilevazione del livello di partecipazione degli alunni ad attività aggiuntive e/o complementari coerenti con il progetto e gli esiti scolastici.

## 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/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

Le prospettive di scalabilità dei moduli programmati sono legate all'ampliamento del curriculum verticale di cui le azioni diventano parte integrante e potranno essere replicate in anni successivi adeguandone i contenuti ed essere "riusati" come buone pratiche sul territorio locale.

Con il progetto proposto si intendono mostrare le possibilità e i vantaggi offerti da un modello didattico innovativo. Si prevede la pubblicizzazione del progetto e dei suoi "prodotti" attraverso il sito della scuola, manifestazioni teatrali e musicali, gare sportive. Si prevede anche l'apertura sul sito della scuola di uno spazio in lingua per dare l'opportunità anche agli stranieri di visionare i prodotti realizzati.

E' previsto, inoltre, il confronto pubblico di tutti gli allievi coinvolti nel progetto sia tra di loro sia con gli altri studenti non coinvolti nelle attività progettuali attraverso la metodologia del peer to peer. Gli ambienti di apprendimento non saranno solo le aule scolastiche ma il territorio diventerà luogo privilegiato dei "saperi".

**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.

Il progetto prevede il coinvolgimento dei genitori nelle diverse fasi di attuazione e degli alunni direttamente e indirettamente.

Fase 1: i genitori degli alunni, appartenenti agli Organi Collegiali hanno condiviso le finalità progettuali attuando una riflessione pedagogica sull'individuazione dei percorsi. I consigli di classe si sono, quindi, interfacciati con le famiglie comunicando soprattutto gli interventi innovativi che caratterizzano il programma di lavoro, i percorsi programmati e partecipando all'individuazione delle caratteristiche degli alunni destinatari.

Fase 2: durante la fase attuativa gli organi collegiali acquisiranno consapevolezza circa i risultati ottenuti dal monitoraggio in itinere e dai lavori.

Fase 3: i risultati progettuali saranno comunicati a tutte le famiglie attraverso specifica attività di documentazione e di pubblicità sul territorio.

Inoltre, di tutte le fasi sarà dato massimo risalto, coinvolgendo gli allievi della scuola, attraverso la pubblicazione degli intenti progettuali e dei risultati raggiunti sul sito della scuola con creazione di un blog in diverse lingue.



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 FOSCOLO-GABELLI-  
(FGIC86100G)

### **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. Evidenziare l'eventuale coinvolgimento di enti locali.

Al fine di poter raggiungere una più ampia diffusione degli interventi programmati è necessario che la scuola diventi un punto di riferimento concreto per famiglie e alunni collaborando con le altre agenzie educative presenti sul territorio per apportare valore e innovazione al progetto didattico. La scuola, in coerenza con le linee progettuali del PTOF, collabora a titolo non oneroso per la realizzazione della progettualità dei percorsi didattici nonché per la diffusione di informazioni e realizzazione di eventi con i seguenti soggetti partners:

#### **COMUNE di FOGGIA**

**Regione Puglia, Dipartimento Turismo, Economia della Cultura e Valorizzazione del territorio - BIBLIOTECA MAGNA CAPITANATA di FOGGIA**

**Associazione Stati Generali dell'Innovazione** tramite l'osservatorio della "Rete delle scuole innovative" - (SIDERA)

**AS.SO.RI Onlus di Foggia**

**Associazione Sportiva Dilettantistica "OLYMPIA ORTA NOVA"**

**Associazione Sportiva Dilettantistica "PALLAVOLO FOGGIA"**

**I.T.A.S. 'NOTARANGELO - ROSATI' - FOGGIA**



## 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"	pag.32	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
"Sport a scuola" Pallavolo Judo, Rugby, Tiro con l'arco, Karate, Scherma	pag.34	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
"Una scuola di tutti e di ciascuno"	pag.32	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
Bebras dell'Informatica	pag.31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
Dall'Integrazione all'Inclusione	pag.32	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
Giochi studenteschi	pag.34	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
L'ora del codice	pag.31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
Newspapergame	pag.31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
Nuoto a scuola	pag.34	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
Recupero in: Italiano-matematica- inglese e francese	pag.29	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
Sport di classe	pag.34	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
Sportello d'ascolto	pag.32	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>
"La musica apre la mente"	pag.33	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/POF/PTOF%202016_19.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
SVILUPPO PROGETTO, DIFFUSIONE DI INFORMAZIONE E REALIZZAZIONE EVENTI PER SENSIBILIZZAZIONE DELLA TEMATICA DEL PROGETTO.	1	ASSORI Onlus	Dichiarazione di intenti	3233	28/06/2017	Sì
PROGETTAZIONE, DIFFUSIONE DI INFORMAZIONI E REALIZZAZIONE DI EVENTI	1	Comune di Foggia	Dichiarazione di intenti	3238	28/06/2017	Sì



SVILUPPO DEL PROGETTO, REALIZZAZIONE DI EVENTI PER IL CONSEGUIMENTO DEGLI OBIETTIVI DELL'AZIONE.	1	ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA OLIMPIA ORTA NOVA	Dichiarazione di intenti	3271	30/06/2017	Si
SVILUPPO PROGETTO IN TUTTE LE SUE FASI, DIFFUSIONE DI INFORMAZIONI E REALIZZAZIONE EVENTI.	1	Associazione Stati Generali dell'Innovazione	Dichiarazione di intenti	3236	28/06/2017	Si
SVILUPPO DEL PROGETTO, DIFFUSIONE DI INFORMAZIONI E REALIZZAZIONE DI EVENTI PER LA SENSIBILIZZAZIONE TEMATICA DEL PROGETTO.	1	PALLAVOLO FOGGIA	Dichiarazione di intenti	3233	28/06/2017	Si
SVILUPPO PROGETTUALE DEI PERCORSI DIDATTICI, DIFFUSIONE DI INFORMAZIONI E REALIZZAZIONE DI EVENTI PER LA SENSIBILIZZAZIONE DELLA TEMATICA IN OGGETTO	1	MEDIATECA REGIONALE PUGLIESE BIBLIOTECA MAGNA CAPITANATA DI FOGGIA	Dichiarazione di intenti	3263	29/06/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
CONDIVISIONE LINEE PROGETTUALI E DISSEMINAZIONE DEI RISULTATI	FGIS03400B I.I.S.S. 'NOTARANGELO - ROSATI'	3263	28/06/2017	Si

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"Attraverso la musica MI racconto"	€ 5.682,00
"Parole e Musica"	€ 5.682,00
"Insieme nello sport"	€ 5.682,00
"Volley & Scuola"	€ 5.682,00
'Digital Storytelling Lab'	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 28.410,00</b>

### Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: L'arte per l'integrazione**  
**Titolo: "Attraverso la musica MI racconto"**

#### Dettagli modulo



Titolo modulo	
<b>Titolo modulo</b>	"Attraverso la musica MI racconto"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La musica costituisce un linguaggio universale, che anche in contesti difficili e con particolari fragilità, accomuna le nuove generazioni e consente di creare una lingua comune che favorisce il dialogo e la condivisione di esperienze.</p> <p>Il progetto intende favorire l'incontro tra i ragazzi di diverse etnie e i genitori per farli riflettere sul valore delle loro tradizioni musicali, intese come modalità d'espressione della propria individualità e come opportunità di condivisione e di scambio.</p> <p>Si tratta di un laboratorio che dovrà includere anche le studentesse e gli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti al fine di migliorare il dialogo tra studenti e studentesse e le loro capacità operative.</p> <p>Pertanto la musica offre l'opportunità di superare qualsiasi barriera e disagio diventando un'occasione di riscatto e incrementando la consapevolezza e la fiducia in se stessi all'interno del gruppo.</p> <p>Le classi che parteciperanno in modo prioritario anche se non esclusivo, saranno individuate fra quelle al cui interno è presente la componente della disabilità, della diversa etnia e di forme di disagio sociale.</p> <p>Considerate le tante concause che possono caratterizzare il fenomeno del fallimento formativo e i bisogni degli alunni stranieri e degli alunni con particolari fragilità, desideriamo proporre un approccio che, pur mantenendo la centralità dello studente nell'azione dell'apprendere, consideri anche gli altri attori quali docenti, famiglie, CdC e singoli Tutor, che partecipano all'opera di costruzione delle condizioni necessarie al raggiungimento del successo formativo. E' un progetto sperimentale di musica, integrazione e riutilizzo creativo dei materiali di recupero, un percorso di crescita in relazione con l'altro nel rispetto delle diverse capacità al fine di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arricchire il proprio profilo culturale</li> <li>• Migliorare il processo di socializzazione</li> <li>• Migliorare il dialogo tra studentesse e studenti e le loro capacità cooperative</li> <li>• Includere le diverse modalità di apprendimento nel rispetto delle caratteristiche e delle capacità individuali di ogni studente</li> </ul> <p>In questo percorso tutti sono riuniti in un eterogeneo collettivo musicale in cui si mescolano didattica e divertimento e dove ogni componente è coinvolto nella costruzione di qualcosa di unico, insieme.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esaltare le straordinarie diversità di tutti i suoi partecipanti valorizzando le caratteristiche personali di ciascuno, senza celare nulla, dimostrando che l'aggregazione può portare risultati difficilmente immaginabili e possibili solo grazie al collante della musica intesa come attività collettiva.</li> <li>• Integrare elementi culturali e musicali provenienti da altri paesi e culture.</li> <li>• Integrare la musica cantata e quella prodotta con l'utilizzo di strumenti musicali.</li> <li>• Contribuire a fare della scuola un centro promotore di attività artistico- culturali ben strutturate e di aggregazione sociale, in concreto collegamento con la realtà in cui è inserita, fruibile da altre istituzioni scolastiche, anche di diverso ordine e grado, presenti nel comune.</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tecniche di base per l'utilizzo di uno strumento, la maturazione del senso ritmico e l'esperienza del canto.</li> <li>- Usare la voce e il corpo come principali strumenti per la produzione di musica, con lo scopo di insegnare ai ragazzi a "fare musica" cantando e suonando anziché "consumare musica".</li> <li>- Ascolto e comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali.</li> <li>- Creazione di rituali musicali che possano servire anche successivamente come strumento di aggregazione.</li> <li>- Familiarizzazione con elementi musicali (melodia, ritmo, tempo, improvvisazione, polifonia e poliritmia), coreutici (movimenti grandi e piccoli, coordinazione, spazialità, aggregazione e individualità, body percussion).</li> </ul>





	<p>- Produzione musicale che non preveda necessariamente solo l'uso di uno strumentario definito.</p> <p><b>MODALITA' DIDATTICHE PREVISTE</b> Le metodologie adottate sono quelle del Brainstorming utile a far emergere le idee nei membri del gruppo che vengono poi analizzate in modo da migliorare la creatività; il lavoro in team e il rafforzamento delle potenzialità del gruppo; l'Istruzione programmata in modo che il singolo partecipante abbia un elevato grado di autonomia su un piano formativo prestabilito per aumentare le proprie conoscenze e competenze. Gli aspetti innovativi e sperimentali sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire l'opportunità di allacciare e consolidare il rapporto con l'extra scuola, la comunità locale, il territorio e le sue risorse.</li> <li>• Lavorare maggiormente sul collegamento materie curricoli-laboratorio registrando l'attività svolta e realizzando materiale iconografico e/o su supporto informatico per riflettere sull'esperienza e per diffonderla.</li> <li>• L'ambiente didattico altamente high-tech – grazie alla presenza di Lavagna Interattiva Multimediale (LIM), Tablet in dotazione degli studenti e di un videoproiettore interattivo collegati in rete e collegabili con ogni tipo di device in uso da studenti e professori – permette una interazione continua, dinamica e totale tra le parti.</li> </ul> <p>I nuovi spazi per la didattica consentiranno anche lo svolgimento di attività diversificate e laboratoriali nelle quali l'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, coerente con le diverse fasi del progetto. Si prevede anche di realizzare un prodotto finale multimediale come produzione creativa divulgabile alla comunità territoriale oppure pubblicabile online.</p> <p><b>INDICATORI DI RISULTATO</b> Manifestazione finale e partecipazione a concorsi. Creazione di un ipermedia. Rilascio attestazione da parte della scuola di apposita certificazione delle competenze acquisite con la pratica dello strumento musicale.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Migliorare i rapporti di convivenza civile e favorire il processo di inclusione creando la consapevolezza della diversità come risorsa e valore. Sviluppare la creatività Coinvolgere alunni non partecipanti, insegnanti, genitori, altre persone del territorio.</p> <p><b>VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE</b> La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo: Verifica delle competenze in ingresso Valutazione periodica dell'innalzamento dell'interesse e delle competenze dei singoli e il vantaggio culturale e sociale per la scuola e il territorio Partecipazione e comunicazione: coinvolgimento delle famiglie, delle associazioni musicali presenti sul territorio e delle Istituzioni. Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	11/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	L'arte per l'integrazione
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: "Attraverso la musica MI racconto"

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: L'arte per l'integrazione**

**Titolo: "Parole e Musica"**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	"Parole e Musica"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La musica costituisce un linguaggio universale, che anche in contesti difficili e di fragilità, accomuna le nuove generazioni e consente di creare una lingua comune che favorisce il dialogo e la condivisione di esperienze.</p> <p>Il progetto intende favorire l'incontro tra i ragazzi di diverse etnie e i genitori per farli riflettere sul valore delle loro tradizioni musicali, intese come modalità d'espressione della propria individualità e come opportunità di condivisione e di scambio.</p> <p>Si tratta di un laboratorio che dovrà includere le studentesse e gli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti al fine di migliorarne il dialogo e le loro capacità operative.</p> <p>La musica offre l'opportunità di superare qualsiasi barriera e disagio diventando un'occasione di riscatto e incrementando la consapevolezza e la fiducia in se stessi all'interno del gruppo.</p> <p>Esso prevede l'estensione delle attività attraverso un percorso di propedeutica ritmica, vocale, fonologica, di canto e di pratica strumentale (tastiera) basato sulla costruzione di un percorso verticale.</p> <p>Lo scopo del progetto è quello di diffondere le esperienze significative di apprendimento pratico della musica a più classi possibili del nostro istituto, contando sulla presenza di docenti con competenze musicali specifiche nelle ore curricolare e docenti o esperti esterni nelle ore extracurricolari.</p> <p>Il percorso vuole valorizzare i percorsi già costruiti e sperimentati in un'ottica di VERTICALITA' e di CONTINUITA', costruendo esperienze-ponte tra la scuola la primaria e la secondaria di I grado ad indirizzo musicale.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Offrire agli alunni la possibilità di conoscere un linguaggio universale che coinvolge la persona in modo completo (sensorialità, emotività, intelletto, creatività..) e che stimola uno sviluppo armonico, migliorandone attenzione, concentrazione, memoria, impegno personale, senso della responsabilità.</li> <li>• Esaltare le straordinarie diversità di tutti i suoi partecipanti valorizzando le caratteristiche personali di ciascuno, senza celare nulla, dimostrando che l'aggregazione può portare risultati difficilmente immaginabili e possibili solo grazie al collante della musica intesa come attività collettiva.</li> <li>• Integrare elementi culturali, corali e musicali provenienti da altri paesi e culture.</li> </ul>



- Stimolare il piacere di fare "MUSICA PER CRESCERE" insieme per scoprire fenomeni sonori e musicali come base per l'analisi e la comprensione del linguaggio musicale.
- Sviluppare l'aspetto uditivo, il senso ritmico, l'espressione vocale; potenziare e consolidare la pratica musicale, vocale e strumentale; migliorare il modo di ascoltare le proposte degli altri e il controllo del proprio modo di operare, anche in relazione agli altri.

#### CONTENUTI

- Tecniche di base per l'utilizzo della tastiera.
- Ascolto e comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali.
- Esplorare la capacità di rielaborazione personale di materiali sonori.
- Imparare le canzoni con varie tecniche: partire dal testo, partire dal ritmo, partire dalla melodia, sentire le parole chiave.
- Creare rituali musicali che possano servire anche successivamente come strumento di aggregazione.
- Familiarizzare con elementi musicali (melodia, ritmo, tempo, improvvisazione, polifonia e poliritmia), coreutici (movimenti grandi e piccoli, coordinazione, spazialità, aggregazione e individualità).
- Usare la voce e il corpo come principali strumenti per la produzione di musica.

#### MODALITA' DIDATTICHE PREVISTE

Le metodologie adottate sono quelle del Brainstorming utile a far emergere le idee nei membri del gruppo che vengono poi analizzate in modo da migliorare la creatività; il lavoro in team e il rafforzamento delle potenzialità del gruppo; l'Istruzione programmata in modo che il singolo partecipante abbia un elevato grado di autonomia su un piano formativo prestabilito per aumentare le proprie conoscenze e competenze.

Gli aspetti innovativi e sperimentali sono basati sul favorire l'opportunità di allacciare e consolidare il rapporto con l'extra scuola, la comunità locale, il territorio e le sue risorse.

Le metodologie specifiche cui si farà riferimento saranno prevalentemente le seguenti:

- Project work
- Learning by doing
- Lezioni frontali
- Attività laboratoriali
- Problem solving
- Tutoring
- Peer education

#### INDICATORI DI RISULTATO

Manifestazione finale e partecipazione a concorsi

Coinvolgimento di alunni, insegnanti, genitori, altre persone del territorio.

#### RISULTATI ATTESI

Migliorare i rapporti di convivenza civile e favorire il processo di inclusione creando la consapevolezza della diversità come risorsa e valore.

Coinvolgere alunni non partecipanti, insegnanti, genitori, altre persone del territorio

#### VALUTAZIONE E VERIFICHE

La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo:

Verifica delle competenze in ingresso

Valutare periodicamente l'innalzamento dell'interesse e delle competenze dei singoli e il vantaggio culturale e sociale per la scuola e il territorio

Partecipazione e comunicazione: coinvolgimento delle famiglie, delle associazioni musicali presenti sul territorio e delle Istituzioni.

Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum.

<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	11/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	L'arte per l'integrazione



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE86103Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "Parole e Musica"

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: Sport e gioco per l'integrazione

Titolo: "Insieme nello sport"

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"Insieme nello sport"
----------------------	-----------------------



**Descrizione  
modulo**

Tipo di intervento "Sport e gioco per l'integrazione"  
Modulo 30 ore Alunni: scuola primaria classi quarte e quinte

"Insieme nello sport "

Il progetto vuole favorire la crescita culturale, civile e sociale dei giovani, attraverso la promozione dell'educazione motoria, ludico – motoria, pre ? sportiva e sportiva, nel rispetto dei naturali ritmi di sviluppo. Si vogliono creare contesti relazionali che agevolino la socializzazione e la comunicazione, abbinandoli a forme di associazionismo culturale e sportivo, contribuendo a creare la cultura del 'sapere motorio', prerequisito fondamentale per l'acquisizione di una sana e permanente educazione sportiva. In questo modo, s'intende così potenziare e diversificare le proposte e le occasioni di attività motoria per i giovani, al fine di incoraggiarne l'accesso alla pratica sportiva, in particolare alla pallavolo, sport scolastico e relazionale per eccellenza.

In concreto, con l'obiettivo di favorire l'attività ludico?motoria nella scuola, si vuole promuovere ed organizzare nelle diverse fasi, manifestazioni ed eventi sportivi, cercando, ove possibile, di privilegiare gli spazi, gli strumenti e i materiali disponibili all'interno della struttura scolastica. Tutto questo al fine di mostrare ancora una volta come lo sport possa essere un momento di unione di differenti esperienze e di condivisione di valori comuni quali l'amicizia, il rispetto degli altri e la sana competizione.

Si è sentita l'esigenza di un'iniziativa che coinvolgesse tutti gli alunni senza esclusioni, attraverso il gioco, che è il mezzo più semplice per il raggiungimento di essenziali obiettivi pedagogici e per proporre lo sport come abitudine di vita e non un mondo riservato ai campioni. La pallavolo, nella forma appositamente studiata per queste fasce d'età, rappresenta lo strumento ideale che consente di ampliare l'offerta formativa nel rispetto delle caratteristiche psicofisiche dei bambini. La motivazione di tale scelta sta nel fatto che si tratta di un gioco che si presta particolarmente bene ad essere praticato dagli alunni poiché non prevede contatto fisico; consente la formazione di squadre miste, consentendo a maschi e femmine di giocare insieme come gruppo classe, coerentemente a quanto avviene durante l'attività didattica; privilegia le abilità percettivo?cinetiche oltre che quelle fisiche, interferendo positivamente nei processi di sviluppo cognitivo senza essere mai motivo di stress fisico; non necessita di grandi spazi e l'attrezzatura di gioco è di facile ed economica reperibilità.

**OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI**

Gli obiettivi che si vogliono perseguire riguardano soprattutto il miglioramento della capacità di socializzazione e di incontro, lo stare bene con se stessi e con gli altri mirando ad ottenere apprezzabili risultati in termini di aiuto all'isolamento ed all'emarginazione, soprattutto da parte di quei soggetti ad alto rischio.

L'attività favorirà oltre alle conoscenze specifiche del gioco e delle sue regole, la collaborazione, la socializzazione, l'inserimento attivo dei più disagiati; ognuno opererà in base alle sue capacità e predisposizioni, ma tutti collaboreranno con il loro apporto alla realizzazione finale.

Il progetto basa la sua azione formativa sul gioco sport e si propone di:

- prevenire la devianza minorile, favorendo l'inserimento, la socializzazione e l'integrazione dei bambini;
- favorire e potenziare le capacità ludiche, motorie ed espressive dei giovanissimi;
- favorire l'aumento del livello di autostima nei giovanissimi.

**CONTENUTI**

Il percorso progettuale ha i seguenti contenuti.

Essi sono:

- la conoscenza e la realizzazione degli elementi peculiari e basilari del gioco – sport della pallavolo come ad esempio il palleggio, lo spostamento per effettuare il bagher, il bagher stesso, i passi e la rincorsa della schiacciata, l'impostazione della difesa e la difesa, le diverse tecniche della battuta
- sviluppare lo spirito di squadra essendo uno sport praticato da minimo 12 persone tra i due campi.

**MODALITA' DIDATTICHE PREVISTE**



	<p>Le attività proposte non saranno un prematuro avviamento alle discipline sportive, ma attività polivalenti e giochi di squadre con regole determinate assunte dall'esterno (minivolley, ecc.). L'educazione motoria per gli alunni avrà carattere ludico: il gioco sarà "strumento dell'apprendimento". La programmazione delle attività sarà volta a realizzare un contesto comunicativo e socializzante, favorevole alla formazione integrale dell'individuo.</p> <p><b>INDICATORI DI RISULTATO</b> Miglioramento del comportamento dei ragazzi in termini di accoglienza e disponibilità verso l'altro Miglioramento nell'acquisizione delle competenze di base Livello di gradimento degli alunni</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Promuovere il benessere della persona e la costruzione della sua identità Realizzare l'integrazione tra studenti appartenenti a culture diverse creando le giuste emozioni attraverso lo sport Sostenere una cultura etica dello sport con il coinvolgimento delle famiglie e il mondo della scuola</p> <p><b>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</b> Azioni di monitoraggio attraverso report relativo alla valutazione dei comportamenti dei partecipanti durante le attività Scheda di valutazione per misurare il grado di partecipazione delle competenze acquisite al termine del percorso Partecipazione a manifestazioni sportive</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	11/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sport e gioco per l'integrazione
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE86103Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "Insieme nello sport ""

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: Sport e gioco per l'integrazione





## Titolo: "Volley & Scuola"

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	"Volley & Scuola"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Tipo di intervento "Sport e gioco per l'integrazione" Modulo 30 ore Alunni: scuola secondaria di primo grado - classe prima e seconda</p> <p>"Volley &amp; scuola"</p> <p>Il progetto si propone di valorizzare le attività motorie attraverso l'avvio allo sport e nel nostro caso attraverso la pratica della pallavolo, delineando un modello di attività sportiva che risponda alle esigenze del mondo della Scuola, in considerazione che la pallavolo è universalmente conosciuta e apprezzata come sport 'scolastico' per eccellenza. Con questa iniziativa, la nostra scuola si propone come interlocutore privilegiato e qualificato, in grado di contribuire al processo di formazione dei giovani, allo scopo di promuovere e valorizzare l'immagine della società attraverso la collaborazione e la relazione con soggetti istituzionali di fondamentale importanza.</p> <p>Ciò allo scopo di dare un'interpretazione il più possibile vicina al senso dell'autonomia scolastica, che indipendentemente dalle aree del sapere coinvolte, consenta l'approfondimento delle esperienze secondo la logica dei 'sistemi formativi integrati', ove la piena collaborazione tra i soggetti che si occupano di formazione ad ogni livello è la premessa del successo.</p> <p>Il progetto prevede l'utilizzo di una forma di competizione che, tenendo conto delle esigenze formative dei ragazzi della fascia di età considerata, permetta un graduale passaggio al gioco della pallavolo in un campo regolamentare.</p> <p>Consapevole dell'importanza dello sport dal punto di vista sociale, non solo come strumento per promuovere il benessere mentale e fisico a tutte le età ma anche come veicolo di valori educativi che possano aiutare i giovani a crescere nel rispetto di se stessi e dell'avversario e a favorire la creazione di una comunità effettivamente integrata ed inclusiva, il nostro istituto intende promuovere iniziative e progetti in sinergia con enti, associazioni e partner.</p> <p>Inoltre, alla luce della certezza che nelle attività sportive le naturali differenze di origine, di colore, di lingua e di cultura sono fondamentali per accrescere ed arricchire il singolo individuo, lo spirito di squadra ancor di più favorisce la coesione valorizzando in senso positivo l'unicità di ogni persona.</p> <p>Il suo linguaggio è universale, supera confini, lingue, religioni e ideologie e possiede la capacità di unire le persone, creando ponti e favorendo il dialogo e l'accoglienza. E' necessario quindi incoraggiare, promuovere e diffondere la cultura sportiva a ogni livello. I momenti di avvicinamento dei nostri allievi alla pratica sportiva si realizzano sia in orario curricolare che extracurricolare poiché l'obiettivo è quello di proseguire il percorso intrapreso con i giochi studenteschi con risultati da podio.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI</b></p> <p>La finalità dell'iniziativa è strutturare percorsi laboratoriali atti a coinvolgere i ragazzi in momenti ludico-motori anche al di fuori del contesto prettamente scolastico e quindi in raccordo con l'extrascuola. Gli obiettivi che si vogliono perseguire sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Insegnare le tecniche "fondamentali" del volley (palleggio, bagher, muro, battuta, schiacciata).</li> <li>• Stimolare i bambini all'impegno, allo spirito di squadra, all'acquisizione di una sana mentalità agonistica.</li> <li>• Rispettare le regole del gioco indipendentemente dall'etnia e dalla cultura del singolo individuo.</li> <li>• Acquisire comportamenti tali da non ledere l'integrità fisica nonché la dignità morale dell'avversario nelle gare e nelle competizioni sportive.</li> <li>• Favorire lo sviluppo armonico dell'organismo affinando i canali percettivi e consolidando la lateralità, l'equilibrio e la coordinazione.</li> </ul>



	<p><b>CONTENUTI</b> Il percorso di lavoro si concretizza attraverso i seguenti contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Familiarizzazione, conoscenza e manipolazione della palla</li> <li>• Gestione dello spazio e autonomia degli spostamenti nel rettangolo di gioco</li> <li>• Intercettazione e smistamento della palla nel proprio campo e nel campo avversario</li> <li>• Valutazione delle traiettorie della palla</li> <li>• Lanci della palla in salto ad una e a due mani e simulando il movimento della schiacciata</li> <li>• Difesa del proprio spazio di gioco</li> <li>• Gioco: 1/1, 2/2, 3/3, 6/6</li> <li>• Effettuazione dei particolari esecutivi del gioco, nelle diverse traiettorie della palla</li> </ul> <p><b>MODALITA' DIDATTICHE PREVISTE</b> Didattica laboratoriale Problem Solving</p> <p><b>INDICATORI DI RISULTATO</b> Miglioramento del comportamento dei ragazzi in termini di accoglienza e disponibilità verso l'altro Miglioramento nell'acquisizione delle competenze di base Livello di gradimento degli alunni</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Promuovere il benessere della persona e la costruzione della sua identità Realizzare l'integrazione tra studenti appartenenti a culture diverse creando le giuste emozioni attraverso lo sport Sostenere una cultura etica dello sport con il coinvolgimento delle famiglie e il mondo della scuola</p> <p><b>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</b> Azioni di monitoraggio attraverso report relativo alla valutazione dei comportamenti dei partecipanti durante le attività Scheda di valutazione per misurare il grado di partecipazione delle competenze acquisite al termine del percorso Partecipazione a manifestazioni sportive indette dal C.O.N.I. dalla F.I.P.A.V. e da altri Enti Sportivi Organizzazione di giornate sportive: Special Olympics</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	11/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sport e gioco per l'integrazione
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: "Volley & Scuola"**

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: Alfabetizzazione digitale, multimedialità e narrazioni**

**Titolo: 'Digital Storytelling Lab'**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	'Digital Storytelling Lab'
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il laboratorio della narrazione digitale e multimediale è pensato come un luogo di formazione, di sperimentazione e di produzione, che mette a frutto il potenziale pedagogico della narrazione per sviluppare conoscenze e competenze, agendo in modo sensibile sul tessuto culturale, sociale e produttivo del territorio. Il DSL impiega modalità innovative di didattica partecipata e attiva e intesa come incubatore creativo e generativo di relazioni, interconnessioni e progettualità.</p> <p>La comunicazione testuale realizzata con i media si colloca come una forma intermedia tra la scrittura e l'oralità, che utilizza anche altri linguaggi e codici come quello iconico e filmico, dove le immagini possono sostituire o accordarsi al testo diventandone parte integrante e producendo effetti sia sul piano cognitivo che su quello filmico. Nel digital storytelling le immagini interagiscono con il testo scritto o narrato oralmente, e generano differenti livelli di comprensione e memorizzazione. Si approda, dunque, su un territorio dove avviene il superamento del semplice racconto per una narrazione più complessa che sfrutta le potenzialità comunicative delle diverse forme di testualità. L'uso di metodologie narrative che includono strumenti multimediali attivano processi interpretativi e riflessivi in grado di sviluppare espressività comunicativa. Nella narrazione sono sintetizzati diversi processi quali la soggettivazione, la presupposizione e la pluralità prospettica. I percorsi per la costruzione degli storytelling sono molteplici: racconti orali, drammatizzazioni, scrittura autobiografica, scrittura creativa, photostory, digital storytelling. Il cuore dello storytelling è il legame che si instaura tra i processi di interpretazione, quelli di proiezione e quelli di riflessione e la narrazione della realtà. Il digital storytelling in un'ottica costruttivista sviluppa il contesto collaborativo attraverso fasi precise quelle della ricerca, dell'individuazione del senso di ciò che si vuole trasmettere, la ricerca del materiale narrativo ex esperienze, casi, situazioni, fatti, avvenimenti, letture; l'ulteriore riflessione individuale o di gruppo per la formazione del significato e la conseguente strutturazione della narrazione con un lavoro preciso sulle scelte dei linguaggi da usare e come usarli. Sono fasi che corrispondono allo story finding, story telling, story expanding, story processing, story reconstructing. La creazione e la fruizione dei digital storytelling implicano la padronanza di competenze della Media Literacy. È necessario dunque gestire il modello narrativo orale e visuale come modalità comunicativa, l'interpretazione e l'utilizzo critico dei media digitali con una effettiva intenzionalità nell'agire sociale e un uso efficiente ed efficace degli strumenti utilizzati: videocamera, macchina fotografica digitale, microfono, cuffie, software di editing audio, di editing immagini, di editing video, software per montaggio video e montaggio audio.</p> <p>L'intervento è rivolto a gruppi di alunni della quinta classe primaria e della prima media. Il progetto che prevede anche l'inserimento di giovani studenti migranti e il coinvolgimento di autori e protagonisti delle migrazioni si realizzerà grazie alla collaborazione di club internazionali e la biblioteca di città, la quale organizza il Buckfestival, il festival della letteratura per ragazzi che quest'anno ha come tema "Il mare".</p>



Le attività didattiche e progettuali (così come i servizi proposti) saranno pubblicizzate tramite le associazioni di categoria partner, attraverso un sito internet, modellato sui principi dello storytelling, che potrà anche rappresentare per gli studenti un luogo per raccontare le proprie esperienze e per promuovere le competenze acquisite.

#### OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

- Promuovere un'idea di scuola come realtà inclusiva, che porta al centro le persone, le relazioni cognitive ed empatiche tra queste e il potenziale di conoscenza che da essi può scaturire
- Contrastare la dispersione scolastica, arricchendo la proposta formativa della scuola con moduli laboratoriali
- Favorire la diffusione di ambienti di apprendimento digitali
- Educare ad un uso critico e creativo dei socialmedia e dei mediadigitali.
- Favorire la conoscenza e l'uso di biblioteche digitali
- Interagire con autori e protagonisti di storie di migrazioni e con centri di cultura e di lettura del territorio
- Favorire l'apprendimento attivo e profondo, il pensiero critico, la capacità di sintesi e di analisi, consentendo, nella forma intermediale e digitale, l'effettiva integrazione della tecnica e della tecnologia nell'istruzione
- Educare al racconto, all'ascolto, all'analisi, alla comprensione e alla creazione di racconti
- Potenziare la capacità di immaginazione, di immedesimazione e la consapevolezza emotiva, facilitando i processi di socializzazione
- Favorire la trasmissione delle tradizioni e delle identità culturali, poiché la narrazione transmediale rappresenta uno strumento ideale per la valorizzazione e la promozione dei patrimoni storico-artistici e paesaggistici.

#### CONTENUTI

Le attività formative consisteranno in lezioni frontali, seminari, laboratori, project work, ecc., sperimentando forme e modi diversi per la didattica, non escludendo le forme blended. Ogni discente infatti avrà a disposizione una configurazione personalizzabile e uno spazio comunitario condivisibile con altri, potendo restare in contatto in remoto con docenti, colleghi e supervisor. Le utenze identificate potranno accedere al DSL in orari flessibili per completare un lavoro o un'attività o per approfondire la conoscenza di un software.

Il Modulo sarà diviso in tre fasi:

1. alfabetizzare ed educare al narrativo audiovisivo, multimediale, digitale, interattivo
2. narrare il territorio nelle sue diverse espressioni, culturali, economiche e produttive
3. raccontare il Made in Italy.

In particolare saranno proposti laboratori per l'utilizzo e l'applicazione di strumenti "narrativi" disponibili in rete per stimolare la creatività, facilitare l'analisi dei problemi, l'apprendimento significativo e la memorizzazione di nozioni (come MindMap); inoltre laboratori per l'alfabetizzazione al multimediale e al digitale, tra cui: storia e tecnica del cinema, dei media e dei nuovi media; scrittura per videogame; teoria e prassi dello storytelling; utilizzo di software per la scrittura audiovisiva (Celtx, Fadein, Adobe Story, Trelby, FinalDraft, Montage, ecc.); phototelling; grafica; web design; web strategy; gestione professionale dei social media; app per lo storytelling (Scribz, FrameBlast, TravelStories, ecc.); moduli di post-produzione digitale per lo storytelling lineare (con utilizzo di software dedicati come Movie Maker, Adobe Premiere, Sony Vegas Pro, ecc.).

#### MODALITA' DIDATTICHE PREVISTE

La didattica del progetto sarà del tutto attiva in quanto basata sul lavoro di gruppo finalizzato al Learning by Doing e al Team working.

La metodologia formativa sarà quindi caratterizzata da un approccio fortemente laboratoriale.

Tra gli aspetti originali bisogna evidenziare l'uso del laboratorio per realizzare piccoli documenti digitali creati direttamente dai partecipanti durante le ore curricolari ed extracurricolari e la loro promozione e riusabilità all'interno della scuola e al di fuori della scuola. A tal proposito i filmati saranno pubblicati in un formato molto leggero e trasferiti



sui players utilizzati dai ragazzi Ipod, cellulare, in modo da favorire la libera circolazione di prodotti della scuola.

Le Attività laboratoriali dei Moduli verranno inoltre realizzate sotto la costante supervisione dell'esperto e del tutor che avranno la missione di spronare i ragazzi a realizzare le proprie Opere laboratoriali originali, pianificate e attuate nei team di lavoro.

Sono previsti inoltre momenti di confronto in cui le Attività laboratoriali pianificate vengono rese note alla comunità scolastica allargata per ricevere ulteriori spunti e suggerimenti operativi. In questa fase possono essere utilmente coinvolti testimoni privilegiati esterni che possono coadiuvare i Laboratori apportando contributi di conoscenza sulle attività oggetto dell'intervento.

Gli strumenti didattici da utilizzare saranno:

- Esempio di costruzione di una sceneggiatura di un breve filmato
- Tutoraggio in laboratorio sull'uso delle funzioni e dei comandi più importanti dei seguenti softwares: windows movie maker, photoscape, Internet explorer.
- Griglia di presentazione del filmato da compilare dal sottogruppo.

Il tutorial sull'uso dei softwares è stato realizzato direttamente nel laboratorio informatico con il software Netscape che permette di presentare una procedura simultaneamente su tutti i computer e di avere il feedback da ciascuno di essi. Alternanza di fasi di lavoro in classe (fase testuale a cura dei docenti dell'area linguistico-espressiva) ed in aula di laboratorio (ricerca di foto e musica e fissazione delle voci narranti). Alternanza di fasi di presentazione introduzione teorica a fasi di elaborazione dei percorsi per sotto-gruppi in aula di informatica.

#### RISULTATI ATTESI

Realizzazione di una storytelling digitale e esposizione audio-visiva e foto dell'esperienza effettuata sul blog dell'Istituto

#### MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Le fasi di verifica sono tre:

Iniziale - somministrazione di un questionario teso ad identificare le conoscenze, le competenze iniziali degli allievi e le loro aspettative.

Intermedia: La corretta stesura dello storyboard.

Finale: la corretta pubblicazione di un Digital storytale.

<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	11/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Alfabetizzazione digitale, multimedialità e narrazioni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE86103Q FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	13 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: 'Digital Storytelling Lab'

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 €



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 FOSCOLO-GABELLI-  
(FGIC86100G)

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



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
'ANCH'IO CI SONO'	€ 28.410,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 28.410,00</b>

<b>Avviso</b>	4294 del 27/04/2017 - FSE - Progetti di inclusione sociale e integrazione(Piano 1001258)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 28.410,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	2258
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	16/03/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	2257
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	16/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	11/07/2017 12:11:27
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	L'arte per l'integrazione: <u>"Attraverso la musica MI racconto"</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	L'arte per l'integrazione: <u>"Parole e Musica"</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Sport e gioco per l'integrazione: <u>"Insieme nello sport ""</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Sport e gioco per l'integrazione: <u>"Volley &amp; Scuola'</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Alfabetizzazione digitale, multimedialità e narrazioni: <u>'Digital Storytelling Lab'</u>	€ 5.682,00	



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 FOSCOLO-GABELLI-  
(FGIC86100G)

	<b>Totale Progetto "ANCH'IO CI SONO"</b>	<b>€ 28.410,00</b>	<b>€ 30.000,00</b>
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 28.410,00</b>	