



## Candidatura N. 34038 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	BRASCHI-QUARENGHI
<b>Codice meccanografico</b>	RMIS051001
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA DI VILLA SCARPELLINI, SNC
<b>Provincia</b>	RM
<b>Comune</b>	Subiaco
<b>CAP</b>	00028
<b>Telefono</b>	077485504
<b>E-mail</b>	RMIS051001@istruzione.it
<b>Sito web</b>	
<b>Numero alunni</b>	773
<b>Plessi</b>	RMPC051018 - LICEO CLASSICO RMPM05101C - GIOVANNANGELO BRASCHI RMPS05101B - LICEO SCIENTIFICO RMTD051017 - G. QUARENGHI RMTD05151L - G. QUARENGHI SERALE RMTF05101D - VIA SCARPELLINI SUBIACO



## 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 Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Riduzione dei debiti formativi 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. 34038 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Iudendo discere	€ 10.764,00
Matematica	G.A.M.E.S. Giocare Applicando la Matematica E Stupirsi	€ 10.764,00
Lingua straniera	Do and learn	€ 17.540,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.068,00</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: Lude et Labora

<b>Descrizione progetto</b>	Si tratta di un progetto teso a facilitare i processi di apprendimento in ragazzi delle classi prime e seconde demotivati e svantaggiati. Si compone di tre moduli formativi per integrare e potenziare le aree disciplinari di base di italiano, matematica ed inglese. Le strategie didattiche impiegate (recitazione, redazione riviste, uso dei laboratori e giochi) mirano a favorire l'interesse e la motivazione degli alunni grazie all'approccio innovativo che pone il discente al centro del processo di apprendimento. L'alunno sarà protagonista e non più bersaglio passivo di un sapere che lo investe in modo unidirezionale e acritico.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

Il nostro Istituto fa parte del 35° Distretto scolastico, coincidente con il territorio della X Comunità Montana dell'Aniene, che comprende, oltre Subiaco, altri 32 piccoli comuni, posti a diversa altitudine e distanza dalla scuola, alcuni dei quali in regioni e province diverse.

La zona, sotto il profilo socio-economico, si caratterizza per:

- un basso sviluppo del settore industriale e di quello artigianale, quest'ultimo connotato, il più delle volte, come attività secondaria;
- un diffuso fenomeno di pendolarismo costituito soprattutto da lavoratori del settore terziario;
- una scarsità di investimenti pubblici e privati relativamente allo sviluppo e alla valorizzazione del territorio;
- una presenza non coordinata, e non sempre di buona qualità, dei servizi sociali;
- un associazionismo religioso, culturale, sportivo, ricreativo, assistenziale e solidaristico in grado di ovviare solo in parte alla sostanziale marginalità in cui versa il territorio;
- una attenzione degli enti locali non sempre risolutiva dei problemi dell'educazione;
- una consistente presenza di immigrati.



## Obiettivi del progetto

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

Priorità del progetto è quella di innalzare, rafforzare e migliorare **le competenze di base** di comunicazione in lingua madre e in lingua straniera, quelle logico-matematiche e le competenze di base in campo scientifico degli studenti del primo biennio del nostro Istituto.

Gli obiettivi principali sono:

- promuovere l'interesse e la partecipazione alla vita scolastica, l'inclusione sia all'interno della scuola che all'esterno,
- promuovere la didattica attiva,
- valorizzare capacità già possedute,
- potenziare l'autonomia,
- favorire l'autostima,
- favorire il team working attraverso attività di condivisione di idee e di collaborazione attiva,
- promuovere il successo scolastico e formativo degli alunni,
- prevenire, ridurre e risolvere il fenomeno della dispersione scolastica.

Il progetto si prefigge inoltre, di favorire l'omogeneizzazione dei percorsi formativi nel biennio e consentire agli alunni di superare prontamente le difficoltà e le carenze così da non pregiudicare gli esiti intermedi e finali del percorso formativo obbligatorio e di ridurre il numero dei debiti.



### Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto si rivolge agli alunni del primo biennio di tutti i corsi di studio presenti nel nostro Istituto. Gli studenti provengono da un bacino di utenza assai vasto, costituito da gran parte dei piccoli comuni dell'alta valle dell'Aniene, carenti di stimoli culturali e socio-economici.

I destinatari del progetto sono stati individuati in seguito ad un'attenta e puntuale analisi:

- dei risultati delle prove Invalsi della scuola secondaria di primo grado,
- della certificazione delle competenze linguistiche e logico-matematiche acquisite alla fine del percorso della scuola secondaria di primo grado,
- dei risultati finali del primo anno della scuola secondaria di secondo grado,
- del numero di debiti.

Inoltre si è tenuto conto anche del background familiare mediano degli studenti, favorendo principalmente gli alunni più disagiati da un punto di vista socio-economico-culturale.

### **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.*

Il progetto in esame verrà completamente svolto a partire dal mese di ottobre del 2017 fino a fine maggio del 2018, per poi riprendere nel mese di ottobre del 2018 fino a maggio del 2019.

Il progetto si svolgerà interamente in orario pomeridiano, dal lunedì al venerdì a partire dalle ore 14.00.

La scarsità di collegamenti mediante servizi pubblici ai rispettivi comuni di residenza non potrà consentire agli alunni di rimanere a scuola per più di due ore oltre la fine dell'orario mattutino.

La scansione oraria degli incontri, che sarà prevista in fase di attuazione del progetto stesso, terrà pertanto conto degli orari dei pullman degli alunni pendolari.

Per i suddetti motivi non è al momento possibile prevedere incontri nella giornata del sabato e nel periodo estivo, in cui gli orari delle corse degli autobus subiscono notevoli riduzioni e/o variazioni.





**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.*

L'Istituto Braschi-Quarenghi è sempre stato molto attento alle richieste e alle esigenze del territorio e di rimando il territorio si è sempre avvalso delle professionalità dei docenti in servizio per la conduzione di qualsiasi evento culturale che abbia avuto luogo nella nostra comunità. La collaborazione tra scuola ed Enti Locali, la biblioteca comunale, la comunità montana, le piccole associazioni culturali, i servizi sociali, gli esperti esterni, l'ASL ha permesso di attuare con successo strategie mirate a ridurre il disagio giovanile, il senso di inadeguatezza e le insicurezze adolescenziali, gli episodi di bullismo, la piaga dell'alcolismo. L'interazione tra questi diversi attori è risultata inoltre fondamentale per realizzare le attività legate all'alternanza scuola-lavoro, introdotta dalla normativa vigente. In vista di un auspicabile avvio del progetto di cui trattasi, il nostro Istituto si appresta a rafforzare i rapporti con i soggetti menzionati e a stabilirne di nuovi (esperti di programmi multimediali finalizzati alla didattica).

#### **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.*

Gli alunni saranno condotti all'acquisizione/recupero delle competenze di base attraverso una didattica innovativa che valorizzi la competenza - che nel campo dell'apprendimento delle lingue italiana e straniera significa imparare come fare ad esprimersi e comprendere - rispetto all'apprendimento di uno sterile nozionismo e alla pedanteria grammaticale, che spesso incontrano una reazione ostile da parte degli alunni demotivandoli. Le competenze matematiche si sostanziano nell'acquisizione e nel potenziamento di capacità logico-deduttive e di calcolo. La chiave del successo è in attività didattiche che mettano al centro l'alunno e lo rendano protagonista divertendolo. Giochi matematici, con quiz e premi, programmi interattivi che guidino gli alunni in percorsi logici, soluzione di giochi enigmistici che coinvolgano dette capacità saranno alla base del modulo di matematica. Recitazione, creazione di blog, redazione di riviste/giornalini scolastici, giochi interattivi, uso delle risorse di rete, LIM, laboratori di lingue saranno gli approcci e gli strumenti previsti per la realizzazione dei moduli di lingua italiana e inglese.

Denominatore comune di tutti i moduli sarà la produzione di "quaderni operativi" da presentare in un evento finale aperto a tutti.

Ci si attende una ricaduta positiva sugli alunni e sulla comunità scolastica in termini di riduzione dei debiti formativi, di incremento della motivazione, di miglioramento della qualità dell'istruzione nel territorio.



### **Coerenza con l'offerta formativa**

*Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE.*

Il progetto PON integra gli intenti della nostra OF che già si esprime attraverso :

#### **POTENZ. AREA UMANISTICA**

I destinatari sono le classi del biennio di tutti gli Indirizzi e le sue finalità sono quelle di favorire il successo formativo di ciascun alunno attraverso interventi individualizzati di recupero – sostegno e potenziamento delle abilità di base già possedute

#### **POTENZ. AREA SCIENTIFICA**

E' destinato agli alunni del biennio per consentire a coloro che presentano difficoltà nell'apprendimento di matematica e fisica, di poter valorizzare le proprie capacità e attitudini con un rinforzo curricolare nel processo di valorizzazione dell'autostima nelle classi in cui sono presenti alunni BES, diversamente abili e certificati DSA

#### **POTENZ. AREA LINGUISTICA**

E' destinato a quasi tutte le classi con lo scopo di aumentare nell'alunno l'interesse per le lingue straniere, favorendo l'omogeneizzazione dei percorsi nel biennio e consentire di superare le difficoltà e le carenze

#### **TRINITY**

E' rivolto a tutti gli alunni ai docenti dell'Istituto e agli esterni. Prevede la preparazione per l'esame Trinity College e per il conseguimento della relativa certificazione

#### **DISPERSIONE SCOL**

E' rivolto a tutti gli alunni dell'Istituto. Prevede azioni di tutoraggio da parte di docenti e alunni meritevoli per aiutare i ragazzi con difficoltà di apprendimento a consolidare quanto appreso in classe e a svolgere i compiti a casa

## 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.*

Nel nostro Istituto si cerca di attuare, nel miglior modo possibile, il concetto costituzionale delle pari opportunità tra tutti i cittadini in vista di una loro piena inclusione.

La scuola realizza attività che risultano efficaci nel favorire l'inclusione degli studenti con disabilità nel gruppo dei pari, come la personalizzazione dei contenuti disciplinari, i lavori di gruppo, le attività di tutoring ed il potenziamento delle autonomie sociali.

I docenti di sostegno utilizzano efficaci metodologie che favoriscono una didattica inclusiva e un potenziamento delle competenze sociali degli alunni disabili più gravi. Alla formulazione dei PEI partecipano gli insegnanti curricolari; gli obiettivi definiti dai PEI vengono monitorati continuamente attraverso la convocazione dei glh-o.

I vari C. di C. provvedono alla individuazione degli alunni che presentano problematiche che impediscono, sia pur temporaneamente, i loro apprendimenti attraverso la redazione di PDP, nei quali vengono indicati tutti gli strumenti compensativi e le misure dispensative finalizzate a favorire il successo scolastico degli alunni medesimi.

I piani didattici vengono regolarmente sottoposti a verifica.



## Impatto e sostenibilità

*Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.*

Il progetto prevede diversi momenti di monitoraggio e valutazione:

- un'analisi della situazione iniziale delle competenze e abilità conosciute e riconosciute da allievi e docenti;
- un'autovalutazione dell'apprendimento delle competenze e abilità raggiunte, della motivazione e interesse mostrato, della modalità affettivo-relazionali, attraverso l'osservazione del processo da parte degli insegnanti (ed eventuali operatori);
- un'autovalutazione dell'apprendimento delle competenze e abilità raggiunte da parte dei partecipanti attraverso la discussione e attività di feedback;
- valutazione dell'apprendimento delle competenze di base attraverso le prove comuni (iniziali, intermedie e finali);
- valutazione del gradimento attraverso l'osservazione della partecipazione alle attività proposte;
- la realizzazione di "quaderni operativi", video e articoli in relazione a tutti e tre i moduli;
- un questionario di gradimento rivolto al pubblico che parteciperà agli eventi finali;
- rilevazione del grado di soddisfazione delle famiglie attraverso la raccolta di testimonianze dei genitori.



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

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

Il progetto prevede la creazione di laboratori in cui sarà utilizzata la metodologia dell'educazione non formale incentrata sul discente, in cui l'alunno è attivo e partecipa del proprio processo di apprendimento e formazione.

La didattica laboratoriale mira a sviluppare e potenziare la competenza e l'autonomia dei ragazzi attraverso il cooperative learning, l'uso di strumenti e tecnologie innovative.

Proprio in quest'ottica saranno realizzati:

- cineforum
- magazine online (in lingua inglese)
- giochi matematici

La replicabilità del progetto sarà resa possibile dalla formalizzazione e standardizzazione di tutti i materiali elaborati e da una "scheda di monitoraggio bimestrale per la valutazione dell'iniziativa", all'interno della quale—a fronte dell'analisi delle criticità e delle soluzioni utilizzate—verrà offerto uno strumento per valutare il riutilizzo e l'adattamento necessario dei modelli utilizzati nella sperimentazione. Tutti i materiali prodotti potranno quindi essere diffusi attraverso:

- la pubblicazione sui siti web dei singoli soggetti;
- la realizzazione di eventi pubblici finali al termine del progetto, all'interno dei quali sarà presentata una sintesi dell'esperienza;
- la disponibilità a realizzare incontri nei quali approfondire lo sviluppo del progetto.



### **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.*

I primi destinatari sono gli studenti, in particolare, delle classi del biennio, dove si riscontrano il maggior numero di ragazzi con difficoltà di socializzazione, demotivati, che soffrono disagio, svantaggio sociale e geografico e a rischio di marginalizzazione e abbandono scolastico.

In una fase successiva verranno coinvolti anche altri soggetti:

- tutti gli altri studenti
- le famiglie
- le istituzioni scolastiche presenti nel territorio
- gli Enti Locali (Comune, Biblioteca Comunale, Comunità Montana)

Si prevede, con i diversi laboratori, la realizzazione delle seguenti attività rivolte a tutti i soggetti suindicati, in modo particolare, agli studenti dell'istituto:

- cineforum;
- workshop di teatro;
- magazine online;
- giochi di matematica;
- realizzazione di video.

A conclusione del progetto si organizzerà un evento finale, in presenza degli alunni, delle famiglie, degli organi municipali, di una rappresentanza delle Istituzioni scolastiche e degli Enti Locali, durante la quale saranno presentati i risultati e i prodotti ottenuti.

La comunicazione e diffusione delle diverse attività e dell' evento conclusivo, che saranno organizzati per coinvolgere non solo gli studenti destinatari dei progetti ma tutti gli alunni dell'istituto, le famiglie, le altre istituzioni scolastiche, gli Enti locali ecc., sarà effettuata attraverso il sito della scuola, giornali locali, locandine e manifesti pubblicitari.



## 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
PREVENZIONE DISAGIO E DISPERSIONE SCOLASTICA	44	<a href="http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/12-Progetto-discorsivo.pdf">http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/12-Progetto-discorsivo.pdf</a>
PROGETTI N. 2 E 3: POTENZIAMENTO DELLE ATTIVITA' AREA SCIENTIFICA – MATEMATICA E FISICA	33	<a href="http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/ptof_braschiquarengchi_2016_2019_bozza_last.pdf">http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/ptof_braschiquarengchi_2016_2019_bozza_last.pdf</a>
PROGETTO N. 1 POTENZIAMENTO DELLE ATTIVITA' AREA UMANISTICA	31	<a href="http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/ptof_braschiquarengchi_2016_2019_bozza_last.pdf">http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/ptof_braschiquarengchi_2016_2019_bozza_last.pdf</a>
PROGETTO N. 4 POTENZIAMENTO DELLE ATTIVITA' AREA LINGUISTICA	35	<a href="http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/ptof_braschiquarengchi_2016_2019_bozza_last.pdf">http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/ptof_braschiquarengchi_2016_2019_bozza_last.pdf</a>
TRINITY	44	<a href="http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/7-Progetto-TRINITY-2016--17--Prof.ssa-Maria-Grazia-Spila-.pdf">http://www.iisbraschiquarengchi.altervista.org/files/7-Progetto-TRINITY-2016--17--Prof.ssa-Maria-Grazia-Spila-.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	All ego to
Azioni congiunte tese alla realizzazione del progetto sulle competenze di base	1	Comune di Subiaco	Accordo	2299/E	10/05/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Iudendo discere	€ 10.764,00
G.A.M.E.S. Giocare Applicando la Matematica E Stupirsi	€ 10.764,00
Do and learn	€ 17.540,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.068,00</b>



## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: Iudendo discere**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Iudendo discere
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Questo progetto nasce dal presupposto che l'interazione tra la scuola e i nuovi linguaggi dello spettacolo possano accrescere la sensibilità estetica dei giovani ed offrire loro gli strumenti utili per un rapporto critico con la realtà che li circonda in una continua osmosi tra vita e arte che possa incidere in modo determinante sulla loro formazione culturale. Persino la C.M del 23 marzo 2007 parla esplicitamente di un teatro che abbia come base un laboratorio di drammaturgia, di un teatro in cui il prodotto finale sia l'esito visibile di un percorso educativo ed espressivo, del coinvolgimento degli alunni più problematici, e soprattutto del partenariato, cioè di una collaborazione organica fra l'insegnante e l'operatore teatrale, come della pratica più efficace e più formativa.</p> <p>Il cinema è invece l'immagine del mondo, diceva Truffaut, e ci permette quindi di posare uno sguardo diverso sulla realtà che ci circonda. Anche il linguaggio cinematografico diventa quindi un insostituibile strumento di conoscenza, che permette ai giovani un percorso parallelo di apprendimento, aiutando persino i più giovani a diventare spettatori attenti e consapevoli in quella che comunemente viene chiamata società delle immagini. In tal senso la visione del film in sala, guidata da un esperto che guidi gli studenti nella lettura e nell'analisi dell'opera, rappresenta il cuore della parte cinematografica del progetto.</p> <p><b>OBIETTIVI COMUNI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Educare al rispetto dell'altro, alla collaborazione e alla cooperazione</li> <li>• Educare gli alunni a divenire attori e spettatori consapevoli</li> <li>• Accrescere in loro la sensibilità artistica e la capacità critica</li> <li>• Offrire una più compiuta possibilità d'integrazione</li> <li>• Inserire le tematiche affrontate in un panorama più ampio di studio e di lettura</li> <li>• Proporre teatro e cinema come stimoli per l'autocoscienza, occasioni per mettersi in gioco, possibilità di confronto e relazione con gli altri</li> <li>• Comprendere un testo teatrale o una sceneggiatura, individuare personaggi, ambienti, sequenze, avvenimenti, relazioni</li> <li>• Comprendere messaggi di testi musicali.</li> <li>• Comprendere i messaggi della narrazione.</li> </ul> <p><b>Settore Teatro</b> Il Progetto si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• favorire la conoscenza e l'apprezzamento del teatro in quanto forma artistica peculiare;</li> <li>• sollecitare la conoscenza degli aspetti culturali e tecnici del teatro e promuovere incontri con personaggi del mondo dello spettacolo;</li> <li>• garantire la possibilità di accedere ai linguaggi corporei e di appropriarsene, anche per utilizzarli in modo creativo ed alternativo rispetto alla comunicazione quotidiana;</li> <li>• favorire la libera e piena espressione del sé e delle proprie potenzialità, incentivando la realizzazione di spettacoli teatrali;</li> <li>• contribuire, in sintonia con altre esperienze scolastiche ed extrascolastiche non, alla formazione degli studenti sul piano etico ed estetico, offrendo loro la possibilità di confrontare diversi linguaggi e diverse concezioni della realtà.</li> </ul> <p><b>Settore Cinema</b> Il Progetto si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• valorizzare il cinema come opportunità di conoscenza e crescita personale, fornendo agli studenti adeguate chiavi di lettura e interpretazione del testo filmico;</li> </ul>





- sviluppare interesse per il cinema anche attraverso la realizzazione di iniziative e ricerche su momenti, temi e personaggi della cinematografia recente e non;
- potenziare l'espressione della creatività personale e sperimentare l'efficacia del linguaggio delle immagini;
- stimolare il senso critico ed il confronto tra linguaggi differenti, mettendo in relazione la produzione cinematografica con quella letteraria e teatrale;
- contribuire alla formazione della persona offrendo ulteriori strumenti di comprensione del reale, utili ad orientarsi attivamente e responsabilmente nella complessità della società civile.

#### ARTICOLAZIONE E CONTENUTI

- 40 ore per il teatro
- 20 ore per il cinema
- Interpretare ruoli e situazioni presentate dal testo teatrale,
- Elaborare vissuti partendo dalla visione delle pellicole guidate.

#### METODOLOGIA

- Lavori di gruppo;
- Cooperative Learning,
- Brainstorming;
- Esercizi di scrittura creativa;
- Percorsi laboratoriali sulle tecniche teatrali, coreografiche e cinematografiche.

#### MATERIALI NECESSARI

- Scenografia, costumi, palco.

#### RISULTATI ATTESI

- Offrire a tutti gli studenti l'opportunità di esprimere le proprie emozioni e "mettersi in gioco" interpretando il ruolo ad essi più congeniale
  - Sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, immagine, musica, canto, danza e parola;
  - Potenziare e rafforzare la conoscenza di SE' e dell'ALTRO agli studenti con difficoltà;
  - Ampliare gli orizzonti culturali degli studenti;
  - Stimolare la sensibilità alle arti sceniche;
  - Arricchire l'offerta formativa
- VERIFICA
- Realizzare un evento finale.

<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMPC051018 RMPP05101C RMPS05101B RMTD051017 RMTE05101D
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ludendo discere

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 €



Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>10.764,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: G.A.M.E.S. Giocare Applicando la Matematica E Stupirsi**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	G.A.M.E.S. Giocare Applicando la Matematica E Stupirsi
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI DEL PROGETTO:</b> Obiettivo principale del progetto è quello di rafforzare le competenze di base logico-matematiche degli studenti del primo biennio del nostro Istituto. In particolare il progetto si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- promuovere l'interesse e la partecipazione alla vita scolastica, alla didattica attiva ed in particolare all'applicazione dei principi e dei processi matematici di base;</li> <li>- sviluppare la coerenza logica delle argomentazioni proprie e altrui;</li> <li>- favorire l'interesse per la matematica;</li> <li>- valorizzare le capacità già possedute;</li> <li>- promuovere il successo scolastico e formativo degli alunni;</li> <li>- ridurre il fenomeno della dispersione scolastica;</li> <li>- favorire l'omogeneizzazione dei percorsi formativi nei vari indirizzi del biennio rispettando le peculiarità di ciascuno di essi;</li> <li>- consentire agli alunni di superare prontamente le difficoltà e le carenze così da non pregiudicare gli esiti intermedi e finali del percorso formativo obbligatorio;</li> <li>- ridurre il numero dei debiti.</li> </ul> <p><b>DESTINATARI DEL PROGETTO:</b> 25 alunni provenienti da classi prime dei diversi indirizzi di studio contraddistinti da scarsa motivazione. Inoltre si terrà conto anche del background familiare mediano degli studenti, favorendo principalmente gli alunni più disagiati da un punto di vista socio-economico-culturale.</p> <p><b>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO/MATERIALE NECESSARIO:</b> Gli incontri si terranno, a seconda delle attività programmate, in un'aula attrezzata con LIM o in laboratorio multimediale.</p> <p><b>ARTICOLAZIONE E CONTENUTI DEL PROGETTO:</b> Il progetto sarà articolato coinvolgendo le seguenti aree di studio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Area logico matematica</li> <li>- Area geometrica</li> <li>- Area laboratoriale</li> </ul> <p>In riferimento all'area logico-matematica il progetto prevede la ricerca di una soluzione critica in riferimento ai quesiti logici dei Giochi di Archimede ovvero dei test Invalsi utilizzando un'aula attrezzata con LIM. Il docente intende proporre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la conoscenza dei diversi sistemi di numerazione in basi diverse collegati alla realtà quotidiana;</li> <li>- la risoluzione di problemi algebrici con l'utilizzo delle equazioni;</li> <li>- giochi a squadre per affinare le capacità logiche in merito alla risoluzione di problemi collegati alla realtà quotidiana;</li> <li>- giochi a squadre per risoluzione e creazione di "cruci-mat";</li> <li>- la simulazioni online di test proposti dalla rete e selezionati dal docente;</li> <li>- la risoluzione di quesiti inerenti le competenze logiche – matematiche del biennio</li> </ul>



estrapolati dai test di ingresso universitari per accesso alle varie facoltà e dai test relativi a concorsi pubblici.

In riferimento all'area geometrica il progetto prevede la ricerca di una soluzione critica in riferimento ai quesiti geometrici dei Giochi di Archimede ovvero dei test Invalsi, utilizzando un'aula attrezzata con LIM.

Il docente intende proporre:

- l'acquisizione e l'applicazione delle diverse scale di unità di misura nei problemi della vita quotidiana;
- la risoluzione di problemi geometrici con l'utilizzo delle equazioni;
- attività di gruppo per affinare le capacità geometriche in merito alla risoluzione di problemi collegati alla realtà quotidiana;
- simulazioni online di test proposti in rete e selezionati dal docente;
- la risoluzione di quesiti inerenti le competenze geometriche del biennio estrapolati dai test di ingresso universitari per accesso alle varie facoltà e dai test relativi a concorsi pubblici.

In riferimento all'area laboratoriale il progetto prevede la ricerca di una soluzione critica in riferimento soprattutto ai quesiti dei Giochi di Archimede ovvero dei test Invalsi, utilizzando i programmi del pacchetto Office (in particolare Word, Excel, PowerPoint) ed il programma Geogebra.

Il docente intende proporre esercizi, utilizzando una postazione personale monitorata in rete, relativamente:

- al calcolo della media aritmetica dei numeri naturali;
- al calcolo di monomi e polinomi per assegnati valori alle lettere;
- alla produzione di schemi semplificativi in merito ai metodi di scomposizione;
- alla risoluzione di divisioni tra polinomi utilizzando la tecnica di Ruffini e la maschera grafica della stessa;
- alla risoluzione di equazioni di primo grado determinate, indeterminate e impossibili;
- alla risoluzione di disequazioni di primo grado;
- risoluzione grafica di sistemi lineari;
- alla risoluzione di equazioni di secondo grado determinate, indeterminate e impossibili;
- alla risoluzione di disequazioni di secondo grado;
- studio del grafico della parabola relativamente alle equazioni di secondo grado;
- studio del grafico della parabola relativamente alle disequazioni di secondo grado;
- al riconoscimento delle proprietà caratteristiche delle figure geometriche piane;
- risoluzione di problemi algebrici e geometrici con l'utilizzo delle equazioni.

Per lo svolgimento dell'attività si prevedono n. 20 (venti) ore per ciascuna area per un totale di 60 ore complessive.

Sarà cura del docente selezionare i giochi, gli esercizi ed i dispositivi più adatti allo scopo.

#### RISULTATI ATTESI

- realizzazione, utilizzando i mezzi informatici a disposizione, di un "libro operativo" contenente tutte le attività svolte,
- realizzazione di un evento finale.

#### VERIFICA:

Per ciascuna tipologia di attività il docente procederà alla verifica dell'apprendimento, secondo indicatori da lui predisposti, in modo contestuale e discreto, in corso di svolgimento del lavoro, senza fissare momenti prestabiliti per minimizzare l'ansia legata al voto e al timore di non riuscire.

<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMPC051018 RMPM05101C RMPS05101B RMTD051017 RMTF05101D
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore

60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: G.A.M.E.S. Giocare Applicando la Matematica E Stupirsi

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>10.764,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Do and learn

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Do and learn



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>OBIETTIVI DEL PROGETTO:</b> Gli alunni partecipanti al progetto saranno condotti all'acquisizione/recupero delle competenze di base in lingua inglese attraverso una didattica che valorizzi la competenza, che nel campo dell'apprendimento delle lingue straniere significa imparare come fare ad esprimersi e comprendere, rispetto all'apprendimento di uno sterile nozionismo e alla pedanteria grammaticale sulla quale spesso si incaglia il lavoro del docente di L2. Questi molte volte si trova a raccogliere risultati molto modesti a fronte di uno sforzo didattico notevole, soltanto perché non trova la via giusta per catturare l'attenzione, solleticare la curiosità, accendere la motivazione nei suoi alunni. Per il raggiungimento di questi obiettivi, si porranno in essere attività che potenzieranno le facoltà di produzione e comprensione sia scritte che orali, rendendo queste ultime prioritarie.</p> <p><b>DESTINATARI DEL PROGETTO:</b> 25 alunni provenienti da classi prime e seconde diverse contraddistinti da stili di apprendimento infruttuoso e scarsa motivazione.</p> <p><b>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO/MATERIALE NECESSARIO:</b> Gli incontri si terranno a seconda delle attività programmate in un'aula attrezzata con LIM o in laboratorio. Possono rendersi utili delle fotocopie.</p> <p><b>ARTICOLAZIONE E CONTENUTI DEL PROGETTO:</b> Theatre: il docente potrebbe proporre un semplice adattamento di un'opera teatrale, semplificata e ridotta (ad esempio Romeo and Juliet), per dar modo agli alunni di vestire i panni degli attori e dare voce a personaggi le cui vicende da sempre hanno esercitato un grande fascino sugli adolescenti. Nella trasposizione in chiave moderna si darà rilievo all'espressione dei sentimenti e si farà sì che gli alunni possano riflettere sugli aspetti linguistici del lavoro. Per dar modo a tutti di partecipare si alterneranno i ruoli. Per lo svolgimento dell'attività si possono prevedere n. 30 ore comprensive di riprese a mezzo telecamera per commentare i risultati e lasciare ai ragazzi la possibilità di valutare l'esito. Le attività di reading e speaking risulterebbero potenziate in modo coinvolgente. School magazine: Il docente potrebbe avviare gli alunni alla redazione di brevi articoli sulla vita degli adolescenti, le attività scolastiche, la famiglia, la società, il tempo libero, dopo aver mostrato loro degli esempi di giornalini scolastici in lingua inglese. Familiarizzare con il linguaggio realmente usato dai ragazzi inglesi in un contesto informale e pratico può creare uno stimolo utile all'apprendimento. L'impaginazione a mezzo programmi di videoscrittura aiuterà a rendere il lavoro più interessante. Numero 20 ore potrebbero essere sufficienti per lo svolgimento di questa attività, che eserciterebbe le funzioni di writing e reading. Learning through videogames: il docente potrebbe proporre dei videogames in lingua per avvicinare gli alunni all'apprendimento facendo quello che per gli adolescenti è il più amato dei passatempi, giocare al computer. Sarà cura del docente selezionare i giochi e i dispositivi più adatti allo scopo. Le funzioni di reading e listening trarrebbero giovamento da questa attività per la quale si potrebbero ipotizzare numero 20 ore. Listen and watch: numero 30 ore di visione e ascolto in cuffia di scene di vita quotidiana con verifica della comprensione. Attività di ripetizione e completamento testi inerenti l'ascolto. Il docente potrebbe stimolare gli alunni all'espressione di opinioni e pensieri personali al termine della visione. Questo esercizio risulta essere di tipo più tradizionale, ma è pur sempre utilissimo se svolto in laboratorio linguistico con l'uso delle apparecchiature adatte.</p> <p><b>VERIFICA:</b> Per ciascuna tipologia di attività il docente procederà alla verifica dell'apprendimento -secondo indicatori da lui predisposti - in modo contestuale e discreto, in corso di svolgimento del lavoro, senza fissare momenti prestabiliti. In questo modo si dovrebbe minimizzare l'ansia legata al voto e al timore di non riuscire.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/05/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua straniera</p>



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMPC051018 RMPPM05101C RMPS05101B RMTD051017 RMTF05101D
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	100

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Do and learn

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			7.000,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			3.000,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	6.940,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>17.540,00 €</b>



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Lude et Labora	€ 39.068,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 39.068,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 34038)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 39.068,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	45
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	13/03/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	29
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	30/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	11/05/2017 09:23:41
<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
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Lingua madre: <u>ludendo discere</u>	€ 10.764,00	
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Matematica: <u>G.A.M.E.S. Giocare Applicando la Matematica E Stupirsi</u>	€ 10.764,00	
<b>10.2.2A</b> - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Do and learn</u>	€ 17.540,00	
	<b>Totale Progetto "Lude et Labora"</b>	<b>€ 39.068,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 39.068,00</b>	