



Candidatura N. 28859 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ITSSE 'ODORICO MATTIUSSI'
Codice meccanografico	PNTD05000E
Tipo istituto	IST TEC COMMERCIALE
Indirizzo	VIA FONTANE 2
Provincia	PN
Comune	Pordenone
CAP	33170
Telefono	0434241885
E-mail	PNTD05000E@istruzione.it
Sito web	www.itsseodoricomattiussi.it
Numero alunni	566
Plessi	PNTD05000E - ITSSE 'ODORICO MATTIUSSI'



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 28859 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	VOLONTARIA...MENTE	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	SPORTIVA...MENTE	€ 5.682,00
Arte; scrittura creativa; teatro	CREATIVA...MENTE	€ 5.682,00
Arte; scrittura creativa; teatro	TEATRAL...MENTE	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	LOGICA...MENTE	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	SPECIAL...MENTE	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 34.092,00



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	ATTIVA...MENTE
Descrizione progetto	<p>Il progetto presentato, in raccordo con i contenuti del PTOF, intende ampliare la fruibilità degli spazi scolastici in orario pomeridiano e sviluppare, attraverso approcci laboratoriali e interazioni con il territorio, attività di contrasto alla dispersione scolastica e di riduzione dell'insuccesso, con particolare riferimento al target degli allievi disagiati, così come risultante dalle competenze testate nelle rilevazioni internazionali. Si prevede un ampio utilizzo degli spazi della biblioteca di istituto come e vero proprio "maker space" (un luogo dove dare spazio alla creatività attraverso strumenti analogici e/o digitali) e delle due palestre in cui organizzare percorsi di espressività corporea e di ricerca del benessere psicofisico.</p> <p>Filo conduttore delle diverse attività progettuali è l'attenzione nei confronti del singolo, da coinvolgere dapprima, da rendere protagonista del proprio apprendimento, passando attraverso il recupero della propria autostima. Tutte le attività, come evidenziato dal titolo, prevedono il ruolo attivo dello studente nel processo formativo.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'Istituto Tecnico Statale del Settore Economico "Odorico Mattiussi" è inserito nel tessuto socio-culturale e produttivo del territorio pordenonese e rappresenta un importante punto di riferimento per la città di Pordenone e tutti i comuni limitrofi.

Il territorio provinciale, negli ultimi anni, sta risentendo della crisi economica in atto; in particolare ciò avviene per molte delle famiglie dei suoi numerosi allievi stranieri, specialmente quelli di recente immigrazione. Le difficoltà economiche non possono che ripercuotersi sull'atteggiamento degli studenti nei confronti dell'apprendimento; la scuola ha pertanto il compito di supportarli nell'affrontare le difficoltà e di motivarli.

Per molti allievi stranieri, inoltre, il basso livello di conoscenza della lingua italiana rende problematico l'apprendimento, in particolare a partire dal secondo biennio, contribuendo all'insuccesso e quindi incrementando il tasso di dispersione.

Anche se l'istituto si sta "attrezzando" nell'area dell'inclusione, la percentuale di dispersione per gli allievi BES è maggiore di quella relativa agli studenti non BES.

Spesso causa di dispersione è anche un orientamento non efficace.



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 ITSSE 'ODORICO MATTIUSI'
(PNTD05000E)

Obiettivi

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Favorire l'empowerment e il benessere degli studenti fornendo informazioni e strumenti che supportino il loro percorso di crescita e il successo formativo utilizzando sia figure adulte che i pari.

Dare risposte all'esigenza manifestata dagli studenti di realizzare attività artistico-creative a completamento dell'offerta formativa della scuola

Sviluppare fra i giovani il senso di appartenenza alla comunità e alla propria scuola; promuovere la cultura dell'inclusione partendo dal riconoscimento della diversità

Migliorare l'abilità di pensiero critico; sviluppare strategie efficaci per la ricerca e la verifica dell'attendibilità di informazioni; imparare a documentare le esperienze e gli apprendimenti anche attraverso la creazione di prodotti multimediali;

Aumentare la consapevolezza circa le opportunità autoimprenditoriali di ciascuno in ambito artistico; potenziamento della motivazione alla fruizione artistica e culturale

Ridurre il gap tra allievi italofoni e non nel successo formativo.

Migliorare la performance d'istituto nelle prove standardizzate, in particolare abbassare la percentuale di allievi che si collocano nei percentili inferiori.

Aumentare la motivazione allo studio, anche attraverso Open Educational Resources..

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Destinatari delle attività sono allievi che manifestano varie tipologie di disagio: relazionale (nel rapporto con i pari e/o con gli adulti) sociale, nell'apprendimento.

In particolare, destinatari del progetto sono gli allievi con bisogni educativi speciali, con scarsa autostima, con difficoltà nell'apprendimento e nell'autovalutazione delle proprie prestazioni.

Gli allievi NAI, nel periodo di "mutismo" iniziale per l'impossibilità di una comunicazione efficace, sono molto fragili e il rischio di dispersione è molto alto, si sentono inadeguati e a fatica intravedono la possibilità di migliorare la propria situazione.

Gli allievi con BES, tra cui ricomprendere i NAI, hanno analogamente necessità di ottenere dei successi per limitare al massimo il sentimento di frustrazione.

La fragilità caratterizza tutte le categorie di allievi sopra descritti, che vanno guidati a riconoscere i propri punti di forza e di debolezza, ad elaborare strategie di problem solving che, acquisite, li rendono più autonomi e sicuri nelle proprie attività e nelle relazioni.

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

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Ripensamento, in chiave flessibile e aperta all'esterno, degli spazi nella biblioteca di istituto per renderla un luogo funzionale alle attività laboratoriali, al lavoro in gruppi, con fruibilità del wifi per le attività di studio e progettazione di prodotti (e-book, videonarrazioni, creazioni musicali, pittoriche, fotografiche ...) da realizzare all'interno di percorsi in metodologia flipped classroom e Project Based Learning (PBL) e di Alternanza Scuola Lavoro (ASL) all'interno della biblioteca scolastica.

Rimotivazione allo star bene a scuola, promuovendo la collaborazione tra pari, l'ascolto finalizzato all'individuazione delle necessità, delle criticità e la ricerca di una soluzione ai problemi evidenziati dall'allievo in difficoltà.

Attività sportive per inclusione, accettazione limiti e autocoscienza delle proprie possibilità e dei propri punti di forza, rafforzare spirito di squadra e fiducia nell'altro.

Attivazione di percorsi con educatori/operatori di strada per offrire supporto qualificato in situazioni nelle quali il personale della scuola ha limitati, frammentari strumenti e non adeguate competenze.

Preparazione/partecipazione a giochi logico/matematici di squadra per favorire la collaborazione a l'aiuto reciproco, generando benessere e fiducia in sè e verso gli altri.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'apertura dell'istituto oltre l'orario curricolare è garantita, dal lunedì al venerdì, dal personale ATA che è presente con turnazioni dalle 7.30 alle 18.00. In due pomeriggi sono in servizio anche i due assistenti tecnici e ciò consente anche la presenza di personale qualificato nei laboratori tecnologici. Dalle 14.00 alle 16.00, dal lunedì al venerdì, si prevede che siano presenti almeno due docenti: la copertura delle 20 ore settimanali sarà assicurata dall'organico potenziato e dalle ore di recupero che i docenti devono restituire agli allievi per le lezioni che hanno durata inferiore all'unità oraria. La maggior parte delle attività si concluderà entro le ore 16.00, consentendone la fruizione anche agli studenti che utilizzano per i propri spostamenti i mezzi di trasporto pubblico.

Le attività pomeridiane potranno pertanto svolgersi regolarmente con il pieno supporto nella sorveglianza del personale scolastico docente e ATA.

Nel medesimo edificio in cui opera l'istituto, inoltre, svolge il proprio servizio anche un punto di erogazione del CPIA1 di Pordenone e ciò assicura la possibilità di apertura nel caso di attività che dovessero esplicarsi in orario tardo-pomeridiano o serale. Anche la presenza di una scuola di musica, che occupa alcuni spazi dell'istituto dalle 16.00 alle 19.00 circa, amplia le possibilità di fruizione degli spazi scolastici.

Alcune attività sportive potrebbero protrarsi anche nei periodi di sospensione delle lezioni.

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

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

Attività di rinforzo nelle discipline scientifiche per migliorare le competenze nella soluzione di situazioni problematiche.

Approccio laboratoriale con il docente che opera come facilitatore degli apprendimenti, approccio Learning by doing, Inquiry-based learning e Flipped Classroom.

Peer education per facilitare l'inclusione, lo spirito di collaborazione, l'empatia e condividere strategie di apprendimento.

Project-based Learning per favorire le competenze manageriali e sociali.

Role playing, per strutturare con regole ma anche per fare emergere la creatività.

Attività ludico sportive per sviluppare le competenze sociali.

Brain storming, per far emergere la creatività, facilitare il lavoro di gruppo.

Attività di ricerca bibliografica e sitografica.

Attività con software per mappe mentali interattive o per mappe concettuali, al fine di cogliere analogie, organizzare i saperi.

Attività seminariali su specifici argomenti, propedeutiche e necessarie per un approccio non banale alla successiva progettualità.

Counselling a piccoli gruppi o individuale per favorire l'emersione e la risoluzione di problematiche personali o scolastiche.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto proposto si integra perfettamente con le attività previste nel PTOF, tese sia a riqualificare la biblioteca e i vari spazi dell'istituto (laboratori informatici e linguistici, ampi corridoi con tavoloni), sia a supportare gli allievi più deboli nell'acquisizione di un metodo di studio efficace, nel recupero di carenze e lacune, nella promozione di senso di autoefficacia e autostima. Da molti anni l'istituto, con il suo sportello di ascolto, di fatto si preoccupa di affrontare problematiche personali e familiari e di supportare gli studenti nell'acquisizione di un metodo di studio efficace. L'idea di aprire la scuola strutturalmente al pomeriggio è nata constatando che piccoli gruppi di allievi sempre più frequentemente chiedono di potersi fermare per lo studio pomeridiano, per preparare cartelloni e altro materiale. Da un paio d'anni, pertanto, gli spazi e i tempi sono stati riempiti con diversi progetti e attività, che via via si sono affiancati alla tradizionale proposta di ampliamento dell'offerta formativa. Il presente progetto si inserisce e arricchisce le attività che già vedono il pomeriggio al Mattiussi ricco di spunti e fantasia. Il progetto completa in orario pomeridiano attività curricolari, sia supportando gli allievi deboli negli apprendimenti, sia offrendo attività che potenziano competenze base di cittadinanza e la percezione di sé.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il CPIA1 di Pordenone supporterà nella progettualità delle azioni da predisporre per gli allievi NAI, aiutando nel riconoscimento delle necessità di formazione linguistica.

L'ISIS "Lino Zanussi" potrà offrire preziose indicazioni per le attività per allievi con BES, settore in cui annovera pluriennale esperienza nell'innovazione didattica e metodologica nel settore diversa abilità

L'IC di PN-Torre darà partner per la stesura del curricolo verticale che possa consentire un miglioramento nel successo formativo degli allievi iscritti in prima superiore; inoltre, lo spettacolo previsto in TEATRAL...MENTE potrà inoltre avvalersi delle professionalità della sezione musicale dell'IC.

I ragazzi della panchina, con il Progetto TOP, supporteranno nella gestione di eventuali situazioni di dipendenza o forte disagio.

Il Gymnasium collaborerà per il corso BLSD, offrirà inoltre agli allievi di approcciare il volontariato, coinvolgendoli nelle attività dello Special Team, interamente composto da atleti diversamente abili.

Torre Basket potrà suggerire strategie per far emergere competenze di relazione e collaborazione con l'altro, attraverso il rispetto delle regole.

L'Atelier Du Design proporrà attività che stimolano il senso di imprenditorialità, sollecitando la creatività negli studenti.

L'istituto da tempo, per prevenire dipendenze che spesso generano dispersione, da anni si avvale della collaborazione dei Poliziotti di quartiere e della sezione locale della Polizia postale

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'innovatività del progetto sta nel mettere al centro in ciascuna delle attività proposte la peculiarità della persona, i suoi bisogni, le criticità manifestate. Tutto ciò dovrebbe essere agito quotidianamente dai docenti, ma sappiamo che le difficoltà di classi numerose e sempre più complicate consente raramente di porre l'attenzione dovuta al singolo. Nel progetto, però, le attività sono strutturate proprio per poter rispondere a tali necessità; il docente che verrà individuato non sarà mai solo, dato che in ciascun modulo è stata prevista la presenza di un tutor. Vi sarà inoltre un docente dell'istituto e pertanto sarà possibile supportare e guidare all'autonomia gli allievi singolarmente o in piccoli gruppi.

L'innovatività è riferibile anche ai partner; allievi "piccoli" della sezione musicale di una scuola media che diventano maestri per i più grandi, confronto sportivo con atleti diversamente abili, campioni in piscina ed esempio nella vita. Innovativo, anche se dovrebbe essere la norma, l'approccio integrato con diverse attività aventi medesimi obiettivi e finalità.

Dal punto didattico, sarà l'innovazione e la sperimentazione di nuovi approcci prevalentemente laboratoriali a caratterizzare le attività, con ampio ricorso e produzione anche da parte degli stessi allievi di risorse educative aperte (OER).

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Miglioramento del clima relazionale, aumentando il benessere nel gruppo.

Riconoscimento delle diversità come risorsa.

Miglioramento nella gestione delle proprie emozioni.

Aumento del senso di autoefficacia e di autostima.

Sperimentazione di nuovi approcci didattici per favorire la centralità dell'allievo nel processo di apprendimento.

Miglioramento delle competenze nel problem solving, nell'approccio alle materie scientifiche in generale.

Miglioramento del successo formativo per allievi con BES, misurandolo con la diminuzione di insufficienze al termine dell'anno scolastico.

Miglioramento dei risultati nelle prove standardizzate per gli allievi con BES.

Miglioramento del livello di comprensione della lingua italiana per lo studio per gli allievi NAI.

Diminuzione della percentuale di allievi che abbandonano la scuola o si "ritirano" dallo studio, rinunciando a lottare per la promozione.

Coinvolgimento di allievi in attività di volontariato a favore dei più deboli.

Miglioramento o acquisizione di competenze nell'espressività corporea e artistica in genere.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
BEACH&VOLLEY	Sì		ALL 2	http://itsseodoricomattiussi.gov.it/wp-content/uploads/sites/51/2014/01/Progetto-BEACHVOLLEY-2017.pdf



COOL-SKOOL	Sì		ALL 1	http://itsseodoricomattiussi.gov.it/wp-content/uploads/sites/51/2014/01/Progetto-COOL-SKOOL-1.pdf
EDUCAZIONE INTERCULTURALE	Sì		ALL 4	http://itsseodoricomattiussi.gov.it/wp-content/uploads/sites/51/2014/01/Progetto-INTERCULTURA.pdf
SETTECENTO ANNI DAL VIAGGIO DELLE MERAVIGLIE DI BEATO ODORICO	Sì		ALL 3	http://itsseodoricomattiussi.gov.it/wp-content/uploads/sites/51/2014/01/Progetto-BEATO-ODORICO-2017.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. allegato
Contributo alla progettualità e all'ideazione di iniziative per la promozione della coesione/dialogo tra scuola e territorio; prevenzione della disagio e lotta alle dipendenze che possono generare dispersione.	1	RAGAZZI DELLA PANCHINA	3594/c14	11/11/2016	Sì
Messa a disposizione personale per docenze e/o progettazione attività ludico-sportive. Promozione esperienze formative in linea con le competenze chiave europee Contributo alla progettualità e all'ideazione di iniziative per la promozione della coesione/dialogo tra scuola e territorio	1	ASD TORRE BASKET	3609/C14	14/11/2016	Sì
Messa a disposizione di personale per docenze, per diffondere esperienze, know how e competenze. Promozione di esperienze formative in linea con le competenze chiave europee	1	ANNA POLON S.R.L.S.	3610/C14	14/11/2016	Sì
Messa a disposizione di personale per docenze, per diffondere esperienze, know how e competenze.	1	GYMNASIUM SRL	3595/C14	12/11/2016	Sì



Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Mette a disposizione personale per diffondere esperienze, know-how e competenze Contribuisce alla progettualità e all'ideazione di iniziative per la promozione della coesione/dialogo tra scuola e territorio	PNMM164001 CIA 1 PORDENONE	3591/C1 4	11/11/20 16	Sì
Mette a disposizione personale per diffondere esperienze, know-how e competenze Partecipa con i propri allievi della sezione musicale a manifestazioni/eventi che sono prodotti nelle attività del progetto	PNIC83100Q IC PORDENONE - TORRE	3592/C1 4	11/11/20 16	Sì
Mette a disposizione personale per docenze per diffondere esperienze, know-how e competenze Supporta con la propria pluriennale esperienza la progettazione di percorsi per allievi con BES, in particolare favorendo l'innovazione didattica e l'uso delle tecnologie per l'inclusione	PNIS00900P IS IPSIA L. ZANUSSI	3593/c14	11/11/20 16	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
VOLONTARIA...MENTE	€ 5.682,00
SPORTIVA...MENTE	€ 5.682,00
CREATIVA...MENTE	€ 5.682,00
TEATRAL...MENTE	€ 5.682,00
LOGICA...MENTE	€ 5.682,00
SPECIAL...MENTE	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 34.092,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: VOLONTARIA...MENTE

Dettagli modulo



<p>Titolo modulo</p>	<p>VOLONTARIA...MENTE</p>
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Le discipline di sport integrato sono quelle praticate insieme da persone disabili e non. Quello dello sport integrato è quindi un momento di crescita e di inclusione per eccellenza, dove la disabilità non rappresenta un fattore di differenza ma costituisce un veicolo efficace per promuovere l'idea di disabilità normale. Il modulo propone un percorso per la ricerca di autonomia, della presa di coscienza di sé, della propria identità, e più in generale per la valorizzazione della dignità della persona attraverso attività che si svolgeranno prioritariamente in un contesto integrato, attraverso attività motorie e sportive individuali e di gruppo, al fine di favorire occasione di relazione e di aiuto e di auto-aiuto che rappresentano un immenso arricchimento delle proprie risorse personali e per la formazione dei giovani. Il percorso sarà inoltre utile per gratificare giovani con spiccata intelligenza sociale di mettersi alla prova e avere maggiore chiarezza rispetto alle scelte di orientamento formativo.</p> <p>ATTIVITA' Formazione teorica volontari sport integrato (concetto di disabilità fisica, psichica, intellettuale o sensoriale) Addestramento al primo soccorso in caso di arresto cardiaco e uso del defibrillatore Addestramento al primo soccorso in caso di traumi sportivi Allenamento nelle diverse discipline sportive (nuoto, basket, calcio, volley, atletica,...) Gare di sport integrato</p> <p>OBIETTIVI Orientamento formativo Sviluppo competenze socio-relazionali e civiche Sviluppo abilità motorie</p> <p>RISULTATI ATTESI Al termine del percorso gli studenti avranno maggiore consapevolezza dell'utilità della relazione di aiuto relativamente allo sviluppo del sé, alla comprensione delle proprie motivazioni e predilezioni; avranno inoltre la possibilità di continuare l'esperienza come volontari all'interno delle associazioni per gli sport integrati.</p> <p>RISORSE STRUMENTALI NECESSARIE - Palestra, piscina e spazio interni/esterni attrezzati per lo svolgimento delle attività motorie - Attrezzatura sportiva supplementare e</p>



	<p>ausili per disabili</p> <ul style="list-style-type: none"> - Defibrillatore - Fogli, cartelloni, colla, forbici e pennarelli - Utilizzo di supporti e attrezzature multimediali (wi-fi, video, foto, audio, PC videocamera, smartphone, casse audio, microfoni,...) o cartacei (disegni, testi, immagini) <p>RISORSE UMANE</p> <p>Esperti BLSD / primo soccorso, volontari sport integrato, educatori, operatori sociali, istruttori sportivi, docenti discipline sportive</p> <p>METODOLOGIA PREVALENTE</p> <p>Learning by doing</p> <p>Coaching</p> <p>PRODOTTO: videoreportage – video tutorial BLSD</p>
Data inizio prevista	16/01/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	PNTD05000E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	<p>10 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi</p> <p>8 - Lezioni /seminari tenuti da esperti</p> <p>4 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo</p> <p>3 - Educazione fra pari</p> <p>5 - Visite di scoperta e osservazione del territorio</p>
Target	<p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: VOLONTARIA...MENTE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: SPORTIVA...MENTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPORTIVA...MENTE
Descrizione modulo	<p>Obiettivo del percorso è stimolare negli studenti una riflessione sul legame corpo/mente e sul modo in cui le percezioni e le emozioni condizionano i processi decisionali contribuendo a dare significato al mondo. Attraverso testimonianze di atleti e atleti speciali (paralimpici) che si sono distinti per meriti e risultati sportivi e di persone che hanno raggiunto traguardi speciali grazie a disciplina, autocontrollo e spiccate doti di resilienza, i partecipanti apprenderanno a identificare e ristrutturare credenze relativamente al proprio potenziale, attraverso esercizi e attività di scoperta di sé e delle proprie emozioni.</p> <p>Attività 1: Conoscere i meccanismi delle emozioni e della motivazione OBIETTIVO: Capire quali sono i meccanismi e i vincoli biologici che incidono sulla maturazione dei processi emotivi, motivazionali e cognitivi .</p> <p>Attività 2: Comprendere come i limiti e le paure possano condizionare le prestazioni OBIETTIVO: Sperimentare situazioni in cui la credenza influisce sulla prestazione e sui risultati.</p> <p>Attività 3: Comprendere come agire sul proprio rilassamento, sulla concentrazione e gestione delle emozioni. OBIETTIVO: Sperimentare e condividere tecniche che possono aiutare a rilassarsi e concentrarsi, durante le attività sportive e scolastiche nonché nella vita quotidiana.</p> <p>RISULTATI ATTESI Al termine del progetto ci si attende, da parte dei ragazzi, una nuova</p>



	<p>consapevolezza circa le proprie potenzialità e sul come gestire le emozioni in momenti ad elevato stress anche al fine di modificare gli atteggiamenti e le credenze rispetto ai propri limiti, in favore di un aumento dell'autostima, del senso di autoefficacia e della resilienza.</p> <p>METODOLOGIA PREVALENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discussione collettiva, attività laboratoriali a gruppi - Pratica sportiva indoor/outdoor come campo di osservazione partecipata delle dinamiche comportamentali, emotive e relazionali messe in atto durante le fasi esperienziali - Apprendimento informale <p>RISORSE UMANE NECESSARIE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Psicologo o counsellor / testimonial significativi / educatore /allenatore /istruttore <p>PRODOTTO: videoreportage</p> <p>RISORSE STRUMENTALI NECESSARIE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Palestra o spazio attrezzato per lo svolgimento delle attività motorie e attrezzatura sportiva supplementare (materassi, corde, birilli, cerchi, tappetini, trave, ecc.); - Lavagna - Presentazioni multimediali con immagini e video (computer e proiettore); - Fogli, cartelloni, colla, forbici e pennarelli; - Utilizzo di supporti e attrezzature multimediali (wi-fi, video, foto, audio , PC videocamera, smartphone) o cartacei (disegni, testi, immagini)
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	PNTD05000E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 10 - Counseling 8 - Campo scuola
Target	Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento
STAMPA DEFINITIVA	14/11/2016 13:45 Pagina 17/27



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SPORTIVA...MENTE

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

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: CREATIVA...MENTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	CREATIVA...MENTE
Descrizione modulo	Attività laboratoriali legate all'espressione culturale, realizzazione di prodotti multimediali e non
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	PNTD05000E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	4 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Laboratori con produzione di lavori individuali 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 6 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione



Target

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio
Allievi con bassi livelli di competenze
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CREATIVA...MENTE

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

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: TEATRAL...MENTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	TEATRAL...MENTE
Descrizione modulo	<p>Obiettivo del percorso è stimolare gli studenti ad un apprendimento dinamico e autonomo attraverso modalità accattivanti e motivarli all'acquisizione di competenze trasversali in un contesto ricco di processi relazionali e di stimoli. Altro obiettivo del percorso è quello di rendere gli allievi attori consapevoli della valorizzazione del loro futuro attraverso il possesso di competenze specifiche trasferibili nel mondo del lavoro. Il percorso ha come fine ultimo la realizzazione di uno spettacolo teatrale (multimediale) per la chiusura dell'anno scolastico.</p> <p>ATTIVITÀ</p> <p>- Ricerca bibliografica e definizione sceneggiatura con l'affiancamento della</p>



- bibliotecaria di istituto e di esperti
- Pianificazione degli eventi ed iniziative da presentare nel territorio
 - Progettazione dello spettacolo teatrale con l'affiancamento di esperti
 - Realizzazione di materiali grafici per la pubblicizzazione dell'evento
 - Realizzazione video a documentazione del progetto
 - Scrittura testi per divulgazione tramite social dell'evento
 - Realizzazione di materiali scenografici e per l'allestimento dello spettacolo
 - Messa in scena dello spettacolo

OBIETTIVI

Sviluppare fra i giovani il senso di appartenenza alla comunità e alla propria scuola, suscitare l'interesse verso la scuola; migliorare l'abilità di pensiero critico; sviluppare strategie efficaci per la ricerca e la verifica dell'attendibilità di informazioni; imparare a documentare le esperienze e gli apprendimenti anche attraverso la creazione di prodotti multimediali

RISULTATI ATTESI

Miglioramento delle relazioni e interazioni tra pari, coinvolgimento degli alunni nel processo di apprendimento; aumento della motivazione alla frequenza scolastica; Identificazione da parte degli allievi degli spazi scolastici come luogo per "stare bene insieme"; accrescimento delle competenze trasversali

METODOLOGIA

Laboratoriale (Project-based learning)

RISORSE STRUMENTALI NECESSARIE

- Palestra o spazio attrezzato per lo svolgimento delle attività motorie e attrezzatura sportiva supplementare (materassi, corde, birilli, cerchi, tappetini, trave, ecc.);
- Lavagna
- Presentazioni multimediali con immagini e video (computer e proiettore);
- Fogli, cartelloni, colla, forbici e pennarelli, stoffe, pannelli di vari materiali, materiali ed attrezzi di carpenteria, colori a tempera,...
- Utilizzo di supporti e attrezzature multimediali (wi-fi, video, foto, audio, PC videocamera, smartphone, casse audio, microfoni,...) o cartacei (disegni, testi, immagini)

RISORSE UMANE

Esperti in campo teatrale (attori, sceneggiatori, compositori, musicisti facilitatori, scenografi...)

PRODOTTO : Spettacolo teatrale, videoreportage backstage



Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	PNTD05000E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	8 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 6 - Educazione fra pari 6 - undefined
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TEATRAL...MENTE

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

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: LOGICA...MENTE

Dettagli modulo



<p>Titolo modulo</p>	<p>LOGICA...MENTE</p>
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Obiettivo del modulo è prioritariamente quello di rafforzare le competenze matematiche, scientifiche e informatiche e di suscitare interesse per le discipline di questi ambiti attraverso episodi di apprendimento situato e didattica innovativa. Il laboratorio sarà caratterizzato da situazioni di apprendimento volte a favorire l'esplorazione riflessiva di dati e relazioni per lo sviluppo del pensiero computazionale. Gli episodi di apprendimento consentiranno la personalizzazione dei percorsi e dei tempi di ciascun apprendente facendo leva su modalità non tradizionali di insegnamento (in particolare classe capovolta) e facendo ricorso all'indagine (Inquiry-Based Learning) come metodo privilegiato di scoperta e ricerca di soluzioni.</p> <p>ATTIVITÀ (da ARTICOLARE)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparazione a competizioni a squadre e/o individuali in campo matematico/scientifico - Ricerca bibliografica/sitografica sui problemi reali che hanno spinto gli scienziati a elaborare teorie che hanno innovato e migliorato la vita dell'uomo - Laboratorio sul metodo scientifico - Laboratorio di coding - Laboratorio STEM <p>OBIETTIVI</p> <p>Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative;</p> <p>Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Aumento di interesse per lo studio delle discipline scientifiche (STEM); sviluppo di competenze e abilità di base specifiche di tipo scientifico, tecnologico e digitali (ICT); maggiore capacità di risolvere i problemi della vita reale, mediante l'uso di didattica laboratoriale STEM; miglioramento dei risultati di apprendimento nelle discipline scientifiche</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Flipped classroom, Inquiry- based learning, peer tutoring, problem solving, ricerca sul campo</p> <p>RISORSE STRUMENTALI</p> <p>Laboratorio informatico Laboratorio fisica</p>



	<p>Laboratorio di chimica Lavagna Presentazioni multimediali con immagini e video (computer e proiettore); Fogli, cartelloni, colla, forbici e pennarelli, stoffe, pannelli di vari materiali, materiali ed attrezzi di carpenteria, colori a tempera,... Utilizzo di supporti e attrezzature multimediali (wi-fi, video, foto, audio, PC videocamera, smartphone, casse audio, microfoni,...) o cartacei (disegni, testi, immagini) RISORSE UMANE Esperti di didattica laboratoriale in ambito scientifico, esperti in ambito scientifico</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	PNTD05000E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	<p>4 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 8 - Educazione fra pari 6 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione</p>
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LOGICA...MENTE

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



TOTALE					5.682,00 €
--------	--	--	--	--	------------

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: SPECIAL...MENTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPECIAL...MENTE
Descrizione modulo	<p>Il percorso prevede una serie di attività laboratoriali il cui scopo è fornire agli studenti con bisogni educativi speciali metodi, strumenti e approcci allo studio, in grado di potenziare le capacità di apprendimento individuale per sviluppare al meglio le competenze chiave europee. Inoltre si propone di migliorare la consapevolezza delle proprie risorse al fine di individuare strategie efficaci in contesti scolastici che possano essere trasferite a quelli extra-scolastici e viceversa.</p> <p>Attività 1: sviluppare strategie di apprendimento efficaci Obiettivo imparare a conoscere, cercare ed usare gli strumenti compensativi digitali in maniera efficace (applicazioni per la didattica, software di sintesi vocale, creazione di mappe mentali e concettuali al pc, videolezioni, libri di testo e dizionari digitali, Smart pen, Personal reader, Epico, Carlo mobile,...) grazie al supporto di facilitatori esperti e alla condivisione con il gruppo dei pari, al fine di amplificare le possibilità di successo formativo</p> <p>Attività 2: Sviluppare competenze di analisi e fronteggiamento di situazioni critiche Obiettivo: Sostenere i ragazzi BES nell'affrontare verifiche e prove con atteggiamento proattivo riconoscendo i propri punti di forza e di debolezza al fine di attivare efficaci misure di contenimento di situazioni fonte di ansia e di potenziamento del senso di autoefficacia che possano contribuire al raggiungimento del successo formativo</p> <p>RISULTATI ATTESI Al termine del modulo ci si attende, da parte dei ragazzi, una nuova consapevolezza relativamente alla specificità del proprio stile di apprendimento, sul come e quando utilizzare le strategie compensative e dispensative, e sul come tali strategie siano applicabili a più contesti e situazioni di vita.</p>



	<p>Il progetto si propone anche di modificare gli atteggiamenti verso la scuola al fine di creare un aumento del senso di autoefficacia nell'affrontare i compiti scolastici.</p> <p>PRODOTTO creazione prodotti didattici multimediali</p> <p>METODOLOGIA PREVALENTE attività in gruppi modalità learning by doing tutoring tra studenti più e meno esperti</p> <p>RISORSE STRUMENTALI Biblioteca d'istituto, biblioteca civica e mediateca Lavagna (qualsiasi tipo) Presentazioni multimediali con immagini e video (computer e proiettore); Fogli colorati, cartelloni, pennarelli, forbici, colla... Utilizzo di supporti e attrezzature multimediali (wi-fi, video, foto, audio , videocamera, smartphone, PC con collegamento Internet) o cartacei (disegni, testi, immagini)</p> <p>RISORSE UMANE Psicologo, esperto di didattica digitale, facilitatore, esperto di didattica inclusiva per allievi BES</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	PNTD05000E
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	4 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 4 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 8 - Counseling 10 - Educazione fra pari 4 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Altro (specificare, campo testo) Allievi BES



Scheda dei costi del modulo: SPECIAL...MENTE

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



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 28859)
Importo totale richiesto	€ 34.092,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	3
Data Delibera collegio docenti	30/09/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	2
Data Delibera consiglio d'istituto	04/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 13:45:11

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>VOLONTARIA...MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>SPORTIVA...MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>CREATIVA...MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>TEATRAL...MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>LOGICA...MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>SPECIAL...MENTE</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "ATTIVA...MENTE"	€ 34.092,00	
	TOTALE PIANO	€ 34.092,00	€ 40.000,00