

Allegato n. 17

*Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 10862 del 16/09/2016 “Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l’apertura delle scuole oltre l’orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità. Autorizzazione progetto: “**A scuola dopo la scuola**”*

Un aspetto innovativo del progetto “A scuola dopo la scuola” è espresso proprio nel titolo, infatti, attraverso l’attivazione dei differenti moduli si vuole prolungare il tempo-scuola non solo prevedendo la presenza degli alunni in orario extracurricolare, ma offrendo ai corsisti anche la possibilità di continuare a interagire tra loro e con i conduttori dei corsi tramite chat appositamente create o mediante piattaforme di condivisione dei materiali.

Il progetto si caratterizzerà non solo nella flessibilità nel tempo, ma anche nella flessibilità nell’utilizzo degli spazi, l’aula, infatti, sarà una parte del percorso di apprendimento, e sarà affiancata da altri spazi, versatili e polifunzionali, facilmente configurabili e in grado di rispondere a contesti educativi sempre diversi.

Il progetto, inoltre si propone di attuare delle strategie innovative di integrazione ed inclusione di alunni con Bisogni Educativi Speciali, utilizzando anche linguaggi non verbali (ad esempio il linguaggio del corpo nella drammatizzazione) o prevedendo interazioni con oggetti che fungano da intermediari tra sé e la realtà (ad esempio il computer o il robot).

Descrizione dei singoli moduli

MODULO	N. ALUNNI	N. ORE	TEMPI	CLASSI
MODULO A: GRESTAZZURRO Dopo la conclusione dell'a.s. gli alunni potranno frequentare attività ludico-sportive (attività sportive all'aria aperta, canottaggio, nuoto, esplorazione) guidati da esperti (allenatori, guide escursionistiche ambientali) che operano sul territorio. Le attività avranno lo scopo di fare assumere agli alunni atteggiamenti e comportamenti responsabili per uno sviluppo ecosostenibile.	15	30	GIUGNO/ LUGLIO 2018	PRIME
MODULO B: E...STATE IN MOVIMENTO Il modulo verrà gestito da esperti sia all'interno dei locali della scuola che in strutture attrezzate agli scopi. Verranno attuate pratiche presportive di gioco di squadra come Baseball, Rugby, Canoa e Parkour. Lo scopo di tali attività sarà quello di sviluppare le capacità condizionali e coordinative degli alunni, puntando sulla coordinazione, sulla resistenza, sulle grandi	15	30	GIUGNO/ LUGLIO 2018	SECONDE

<p>funzioni dell'organismo come respirazione e circolazione. Si cercherà di potenziare il valore de gioco di squadra, della collaborazione, ma anche la fiducia in se stessi e negli altri e l'utilità della condivisione per raggiungere gli obiettivi prefissati.</p>				
<p>MODULO C: ON EST ICI POUR... JOUER! Il modulo intende realizzare un laboratorio teatrale in lingua come ampliamento del curriculum. La recitazione consentirà l'attivazione di percorsi didattici individualizzati, nel rispetto del principio generale dell'integrazione degli alunni nel gruppo. Si imparerà con la lingua e in lingua. La comunicazione, intesa come ricezione, interazione e produzione, basata sulla costruzione, la negoziazione e la rielaborazione di significati, ha nel laboratorio teatrale in lingua straniera l'ambito privilegiato nel quale fare attività stimolanti.</p>	15	30	1° Q.	SECONDE
<p>MODULO D: NEL MONDO DI ROBOLANDIA, IL MIO AMICO A QUATTRO BIT "Il mio amico a Quattro Bit" nasce dall'idea di coniugare la Robotica, disciplina multidisciplinare emergente nel campo della didattica attiva e dell'apprendimento, con l'attività teatrale, la cui ricaduta sullo sviluppo relazionale, cognitivo ed emotivo degli studenti sono ben noti a tutti. Il presente modulo si propone anche come potente strumento di promozione ed ampliamento delle strategie di inclusione ed integrazione degli alunni con BES presenti a scuola. Si ipotizza che il modulo si articoli in quattro fasi: una prima fase nella quale si realizzerà la progettazione e la costruzione di un robot, a cui seguirà una seconda fase in cui gli studenti impareranno a programmare le azioni del robot costruito, "animandolo". Dall'aula laboratorio poi il progetto estenderà i propri confini fino all'aula di drammatizzazione ed al Teatro, all'interno dei quali verrà creata e rappresentata la storia che vede protagonisti studenti e robot insieme: altre due fasi dunque, a cornice conclusiva dell'attività: una relativa alla stesura di un copione ed una, l'ultima, relativa alla sua rappresentazione teatrale da parte degli alunni.</p>	20	30	1° Q.	TUTTE LE CLASSI

<p>MODULO E: CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL (Problem-based learning)</p> <p>Coding, logica, calcolo e PBL è un modulo formativo pensato per porre gli studenti in grado di seguire un proprio percorso di apprendimento su competenze tecnologiche-informatiche e di programmazione, attraverso attività laboratoriali. Con la tecnica del PBL si supera la tradizionale lezione frontale e con attività incentrate sulla collaborazione e sul lavoro di squadra si arriva alla soluzione del problema in una prospettiva didattica orientata verso l'acquisizione delle competenze chiave europee.</p> <p>All'interno del modulo verranno trattati i seguenti aspetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dal problema all'algoritmo - schematizzare il problema - logica e opportunità - elementi di calcolo e coding (teoria) - attività di coding (pratica) 	20	30	2° Q.	PRIME
<p>MODULO F: ITALIANO SENZA FRONTIERE</p> <p>Il modulo si prefigge di far acquisire agli allievi stranieri una conoscenza di base della lingua italiana (livello A2) ma anche di favorire l'integrazione attraverso la socializzazione e la conoscenza del territorio. La modalità di lavoro, prevalentemente di tipo laboratoriale, prevede anche l'utilizzo di sussidi audio-visivi e tecnologici per conoscere usi, costumi e tradizioni di Paesi diversi e per affrontare problematiche legate all'identità e alle differenze.</p>	15	30	1° Q.	TUTTE LE CLASSI
<p>MODULO G: GIOCANDO CON L'ITALIANO</p> <p>Organizzare esperienze linguistiche per l'apprendimento intensivo della lingua italiana a vari livelli, utilizzando la comunicazione verbale e scritta per l'espressione dei bisogni e dei vissuti quotidiani e come strumento per gli altri apprendimenti.</p> <p>Metodologie: cooperative-learning, e-learning, didattica laboratoriale, peer-education.</p> <p>Sarà favorita la:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. produzione orale al fine di migliorare l'uso della lingua parlata per le esigenze della comunicazione quotidiana, arricchire il vocabolario di base dei singoli alunni, agevolare l'apprendimento dei linguaggi specifici delle 	20	30	1° Q.	PRIME

<p>varie discipline per l'utilizzo dell'italiano come lingua veicolare ai fini di acquisizione di conoscenze.</p> <p>2. produzione scritta, al fine favorire il consolidamento del nuovo lessico attraverso la realizzazione di testi via via più articolati.</p>				
<p>MODULO H: LA “BOTTEGA” DELLA MATEMATICA</p> <p>La “bottega della matematica” si propone di intervenire nel recupero di quegli alunni della scuola che presentano difficoltà nelle competenze di base relative alle discipline matematiche. L’idea qui proposta è di realizzare un “Laboratorio di Matematica”, inteso non solo come luogo fisico, ma come un insieme strutturato di attività volte alla costruzione di significati degli oggetti matematici.</p> <p>Gli obiettivi che si intende perseguire sono: permettere in modo più adeguato di colmare le lacune pregresse degli studenti; sviluppare e/o consolidare le abilità trasversali di base; migliorare le capacità intuitive e logiche; incrementare l’autostima e la motivazione all’apprendimento; favorire la socializzazione; acquisire un valido metodo di studio.</p>	20	30	1° Q.	PRIME