



## Candidatura N. 19102 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IC XX SETTEMBRE
<b>Codice meccanografico</b>	RNIC81600B
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA ARNALDO DA BRESCIA, 4
<b>Provincia</b>	RN
<b>Comune</b>	Rimini
<b>CAP</b>	47923
<b>Telefono</b>	0541383012
<b>E-mail</b>	RNIC81600B@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	1211
<b>Plessi</b>	RNAA816018 - AQUILONE (IC XX SETTEMBRE) RNAA816029 - VIA DELLE OFFICINE (IC XX SETT) RNEE81601D - BOSCHETTI ALBERTI - IC XX SETT RNEE81602E - ALBA ADRIATICA (IC XX SETTEM) RNEE81604L - LAGOMAGGIO (IC XX SETTEMBRE) RNEE81605N - VIA CONFORTI (IC XX SETTEMBRE) RNMM81601C - BORGESE (IC XX SETTEMBRE)



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 19102 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	Trattamento precoce dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento	€ 10.164,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Danza Hip Hop	€ 5.082,00
Potenziamento della lingua straniera	SummerTime!	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	STEM e competenze digitali	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Mettiamoci alla prova!	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 30.492,00</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	
<b>Titolo progetto</b>	Nessuno escluso
<b>Descrizione progetto</b>	I protagonisti di questo progetto sono gli studenti a rischio di insuccesso scolastico. A loro vogliamo offrire le migliori opportunità e la didattica più innovativa, per aiutarli a superare le diseguaglianze, agevolando il passaggio da una classe all'altra e da un grado all'altro del sistema di istruzione. I moduli proposti si basano sulla nostra esperienza, sulle competenze dei nostri docenti e sulla collaborazione con esperti del nostro territorio.

##### 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)

La realtà di Rimini presenta un tasso di disoccupazione tra i meno elevati rispetto al territorio nazionale.

Il lavoro stagionale legato al settore turistico attira molte famiglie straniere, che tuttavia si spostano frequentemente, alla ricerca di lavori più remunerativi e di affitti convenienti.

Per questo motivo alcune nostre classi presentano elevate percentuali di alunni stranieri (fino al 20-25%), che arrivano a inizio anno scolastico o che talvolta si trasferiscono da altre scuole in corso d'anno.

Inoltre, da anni assistiamo a un aumento di alunni con certificazione di DSA o BES: in alcune classi abbiamo raggiunto percentuali del 15-20%.

Nel nostro territorio la dispersione scolastica non si manifesta attraverso l'abbandono precoce degli studi o l'evasione dell'obbligo scolastico. Piuttosto è legata a tutti i casi di insuccesso scolastico che uno studente straniero, con DSA o BES può sperimentare nel corso dell'iter formativo: bassi livelli nelle competenze di base, scarsa motivazione ed impegno, frequenza irregolare, qualità scadente degli esiti, ecc.

Si tratta di fenomeni che condizionano fortemente la carriera scolastica di questi studenti e possono portarli ad abbandonare precocemente la scuola secondaria di 2° grado.



## 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)

La nostra istituzione intende perseguire i seguenti obiettivi:

- avviare sin dalla scuola primaria interventi atti a fornire a tutti i bambini strumenti metodologici e regole comportamentali, in grado di contrastare le disuguaglianze di partenza;
- rendere sempre più fluido il passaggio di informazioni tra la scuola primaria e la scuola secondaria di 1° grado, anche attraverso la condivisione di impostazioni educative e didattiche nel trattamento degli alunni più a rischio di insuccesso scolastico;
- diffondere l'utilizzo del digitale, come strumento di supporto all'apprendimento;
- rimotivare allo studio gli alunni con bisogni complessi e problematiche familiari evidenti, attraverso una didattica innovativa incentrata più su abilità e competenze che sui contenuti;
- recuperare lo slancio motivazionale, coinvolgendo gli alunni in attività extrascolastiche che comprendono laboratori teatrali, attività sportive, uso della multimedialità e del digitale. Attraverso queste attività, lo studente è in grado di percepire l'ambiente scolastico come favorevole ed accogliente;
- implementare le dotazioni dei laboratori e delle palestre;
- portare avanti con i docenti attività di formazione e di ricerca-azione, per sperimentare strategie sempre più efficaci e condividere "buone pratiche".

## Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Abbiamo individuato quattro gruppi di alunni a rischio di insuccesso scolastico:

- studenti di prima e seconda della scuola primaria, che presentano difficoltà significative nell'apprendimento della letto-scrittura;
- studenti certificati DSA delle classi quarte e quinte della scuola primaria e di tutte le classi della scuola secondaria di 1° grado, che devono acquisire competenze nell'uso di strumenti compensativi digitali.
- studenti stranieri arrivati da poco tempo in Italia, che necessitano di un sostegno nell'apprendimento della lingua italiana e delle discipline di studio;
- studenti certificati BES, che hanno bisogno di maturare un maggiore interesse per la scuola, superare comportamenti problematici e difficoltà relazionali, migliorare la propria autostima e aumentare il livello di impegno nello studio.

**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)

Con questo progetto vogliamo attivare 5 moduli:

1. intervento precoce di psicomotricità con bambini di prima e seconda primaria che presentano difficoltà significative nell'apprendimento della letto-scrittura, da realizzare in palestra.
2. Corso di danza sportiva Hip Hop in orario extrascolastico per studenti dai 10 ai 13 anni con problemi di apprendimento, motivazione e integrazione, da realizzare in palestra.
3. Potenziamento delle competenze di base degli alunni con DSA della scuola secondaria di 1° grado attraverso l'uso di strumenti compensativi digitali, da realizzare in un laboratorio mobile con tablet e notebook, utilizzando anche il modello BYOD.
4. Campo estivo che unisce l'uso del digitale e la didattica per progetti per sostenere gli alunni di scuola primaria con bassi livelli di competenze, nel periodo che precede l'inizio della scuola; da realizzare negli spazi della scuola primaria Boschetti Alberti, che ha un ampio giardino, un laboratorio di informatica e un atelier di pittura.
5. Campo estivo di teatro e inglese nel mese di giugno per gli alunni con DSA delle classi quarte e quinte della scuola primaria; da realizzare negli spazi della scuola primaria Boschetti Alberti.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il nostro progetto prevede:

- quattro moduli in orario extrascolastico nel periodo febbraio/maggio 2017, con un incontro alla settimana di circa due ore. I moduli saranno realizzati nella scuola primaria Alba Adriatica e nella scuola secondaria di 1° grado Borgese. L'orario delle attività sarà approssimativamente dalle 14:30 alle 16:30. L'apertura, chiusura e pulizia delle scuole verrà garantita dal personale ATA in servizio presso l'istituzione scolastica, in orario aggiuntivo.
- Un modulo nel mese di giugno 2017, dopo la fine delle lezioni. Si articolerà in due settimane a partire dal 12 giugno, con frequenza dal lunedì al venerdì, dalle 9:00 alle 12:00. Il modulo verrà realizzato nella scuola primaria Boschetti Alberti, circondata da un ampio giardino e dotata di palestra, laboratorio di informatica e atelier per la pittura. L'apertura, chiusura e pulizia delle scuole verrà garantita dal personale ATA in servizio presso l'istituzione scolastica, in orario aggiuntivo.
- Un modulo dal 21 al 31 agosto, dalle 9:00 alle 12:00. Anche questo modulo verrà realizzato presso la scuola Boschetti Alberti (si veda la descrizione al punto precedente).

### 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)

Per contrastare l'insuccesso scolastico del nostro target di alunni, proponiamo il potenziamento dell'"apprendimento non formale", cioè di attività che sono al di fuori del programma previsto dall'istruzione formale e favoriscono lo sviluppo personale e sociale dei partecipanti: danza, teatro, uso del digitale.

L'apprendimento informale consiste nell'imparare facendo (*learning by doing*) e consente agli studenti di mettersi in gioco e di accrescere spontaneamente la propria maturità.

Le metodologie che intendiamo adottare sono quelle che meglio concretizzano questo approccio:

- la didattica laboratoriale, intesa come "fare insieme" per imparare;
- la didattica per progetti, che promuove l'utilizzo di competenze di base e di competenze trasversali apprese, per confrontarsi con problemi che provengono dal mondo reale;
- l'approccio *Inquiry Based*, basato sull'investigazione, che stimola gli studenti a confrontarsi, argomentare, fare scelte e applicare strategie.

Queste metodologie utilizzano fortemente la *peer education*, un metodo di intervento basato sul lavoro di gruppo, l'apprendimento cooperativo e la mediazione sociale.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Tutti i moduli proposti si integrano con i progetti del nostro istituto che prevedono attività di potenziamento, di inclusione e di individuazione precoce di problemi di apprendimento e disagio sociale:

- Progetto d'istituto "Inclusione", attività trasversali e laboratoriali per imparare a relazionarsi con gli altri.
- Progetto d'istituto "Continuità e orientamento", per accompagnare gli studenti nel passaggio da un ordine scolastico all'altro.
- Progetto "Individuazione precoce DSA", che prevede screening e raccolta dati sui prerequisiti e sulle competenze di letto-scrittura dei bambini da 5 a 7 anni.
- Progetto sperimentale "PerContare", buone pratiche nell'insegnamento della matematica per prevenire la discalculia.
- Progetto "Insieme si può!", aiuto compiti in orario extrascolastico in collaborazione con le associazioni di volontariato.
- Progetto CLIL, attività di lingua inglese basate sul metodo della full immersion.
- Progetto d'istituto "Educazione sportiva", per la promozione di un sano sviluppo psicofisico.
- Gruppo DSA della scuola secondaria di 1° grado, che promuove l'uso di strumenti compensativi digitali.
- Utilizzo dei mediatori culturali per i rapporti scuola/famiglia degli alunni stranieri.



## 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)

Disponiamo di valide risorse interne, alle quali daremo il massimo spazio per i ruoli di esperti e tutor:

- docenti formati per DSA, BES, corsi di italiano come L2, didattica per competenze
- docenti competenti nell'utilizzo del digitale,
- docenti laureati in lingua inglese.

A supporto dei nostri docenti, abbiamo un elenco di attori privati e associazioni da coinvolgere nel progetto:

- RiminiLUG, associazione culturale per la promozione e la diffusione del Software Libero, che può fornire supporto informatico gratuito per tutto quello che riguarda l'uso del digitale.
- Esperti di Danza Hip Hop con cui abbiamo collaborato per progetti analoghi.
- Esperti di disgrafia, che possono essere coinvolti nel modulo "Dal gesto al segno grafico".
- Madrelingua per il modulo di potenziamento della lingua inglese.

Se otterremo il finanziamento, procederemo ad individuare gli esperti interni ed esterni con procedura ad evidenza pubblica, come previsto dal Bando PON e dalla normativa vigente.

## Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il nostro progetto ha diversi elementi innovativi:

1. **aprire le scuole anche durante l'estate** (giugno e agosto). La nostra idea consiste nello sperimentare attività in un periodo che, di solito, è appannaggio delle associazioni che propongono i campi estivi. Ci sembra interessante proporre attività motivanti e aggreganti, dirette alle famiglie meno abbienti e agli studenti più bisognosi di percorsi educativi alternativi.
2. **Una forte presenza del digitale**. La tecnologia ha una grande influenza sul nostro stile di vita ed è uno strumento chiave per aiutare gli studenti che necessitano di supporto nell'apprendimento e nello studio individuale. Inoltre è un mezzo molto potente per stimolare la motivazione ad apprendere, la creatività e le competenze trasversali.
3. **La didattica del fare, cioè il *learning by doing***. Abbiamo pensato a un modulo che utilizzi la didattica per progetti e l'approccio Inquiry Based, per realizzare percorsi incentrati sulle discipline STEM (Science, Technology, Engineering, Maths) associate al digitale (tinkering, coding, robotica educativa).
4. **La danza Hip Hop**. Considerata anche danza sportiva, rappresenta fortemente la cultura giovanile e richiede impegno, partecipazione, spirito di squadra e creatività.



## Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per quanto riguarda gli studenti, ci aspettiamo i seguenti risultati:

- migliore inserimento sociale nel gruppo dei pari;
- migliore rendimento scolastico;
- maggiore interesse per la scuola;
- sviluppo di competenze digitali, motorie, espressive, cognitive;
- maggiore maturità personale;
- capacità di rispettare le regole di comportamento.

Per quanto riguarda i genitori, ci aspettiamo:

- aumento del grado di interesse per l'andamento scolastico dei figli,
- maggiore fiducia nella scuola come "ascensore sociale".

Per quanto riguarda i docenti, ci aspettiamo i seguenti risultati:

- maggiore esperienza nell'utilizzo di approcci metodologici innovativi;
- maggiore esperienza nel lavorare in team e con esperti;
- approfondimento delle competenze professionali anche attraverso l'autoformazione;
- partecipazione alle attività valutative previste dall'Autorità di Gestione.

## 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
CLIL - scuola primaria	Sì		Allegato n. 1 - pagina 13	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>
Continuità e orientamento	Sì		Allegato n. 1 - pagina 18	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>
Educazione sportiva	Sì		Allegato n. 1 - pagina 5	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>
Gruppo DSA Borgese	Sì		Allegato n. 1 - pagina 22	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>



Inclusione	Sì		Allegato n. 1 - pagina 7	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>
Individuazione precoce DSA	Sì		Allegato n. 1 - pagina 20	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>
Insieme si può!	Sì		Allegato n. 1 - pagina 9	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>
PerContare	Sì		Allegato n. 1 - pagina 24	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>
Potenziamento linguistico	Sì		Allegato n. 1 - pagina 11	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>
Rimini in Rete	Sì		Allegato n. 1 - pagina 26	<a href="http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/">http://www.icxxsettembrerimini.gov.it/didattica/pof/</a>

### Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Nessun partenariato inserito.

Nessuna collaborazione inserita.

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Trattamento precoce dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento	€ 10.164,00
Danza Hip Hop	€ 5.082,00
SummerTime!	€ 5.082,00
STEM e competenze digitali	€ 5.082,00
Mettiamoci alla prova!	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 30.492,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: Trattamento precoce dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento**

#### Dettagli modulo



Titolo modulo	Trattamento precoce dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento
<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto è finalizzato all'intervento preventivo dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento negli alunni del primo, secondo e terzo anno della scuola primaria che, in una fase di screening, hanno evidenziato potenziali difficoltà in letto-scrittura. Il lavoro verrà svolto sia sul versante neuropsicologico che su quello neuro- psicomotorio.</p> <p>Il progetto è rivolto a bambini con età compresa tra i 6 e gli 8 anni nell'ottica di verificare e/o potenziare caratteristiche proprie di ogni soggetto quali il mantenimento dell'attenzione, il rispetto delle regole, la modulazione comportamentale, il potenziamento dell'apprendimento della letto-scrittura, il favorire i rapporti sociali e la comunicazione tra pari e non.</p> <p>Nello specifico si prevede la formazione di 2 piccoli: "Gruppo A" (12/13 bambini) e "Gruppo B" (12/13 bambini), di composizione mista e con adeguate abilità comportamentali e relazionali.</p> <p><b>LUOGO E MATERIALE NECESSARIO ALLO SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'</b> Le attività neuro-psicomotorie saranno svolte in palestra, con l'utilizzo di materiale strutturato e non, presente presso la scuola: palle, teli, bastoni, corde, clavette, cuscini autobloccanti, pedane, ecc. Le attività grafiche si svolgeranno in aula avvalendosi di materiale quali pastelli, pennarelli, tempere ecc. Il materiale utilizzato per il lavoro neuropsicologico sarà fornito dall'esperto.</p> <p><b>ATTIVITA' NEUROPSICOLOGICA</b> Le attività previste per il potenziamento delle abilità attentive, volte al prolungamento dei tempi di attenzione e di permanenza sul compito e di letto-scrittura, saranno svolte utilizzando: - esercizi tratti dal metodo Benso: (Training Cognitivo Integrato) tramite l'esposizione graduale e diretta a "stress" attentivi-esecutivi crescenti si permette l'espressione di tutti i tipi di attenzione e delle funzioni esecutive di base; tale metodo si definisce integrato perché mira a potenziare le componenti esecutive, gli apprendimenti complessi (lettura, scrittura, calcolo) e le funzioni sottostanti (linguaggio,</p>



visuo-percezione) che risultano deboli.  
- Gioco del Bistris: gioco composto da differenti possibilità di utilizzo, tutte centrate sulle parole, che prevede l'aggiunta, l'omissione, la sostituzione, l'anticipazione e lo spostamento di sillabe, consonanti e/o vocali, alla fine, all'inizio, al centro della parola, a partire dalla sillaba fino ad arrivare alle parole trisillabiche, escludendo tutte le difficoltà ortografiche. Sono presenti livelli di difficoltà crescente e, quasi solo alla fine, il bambino dovrà scomporre e ricomporre la parola in tutti i suoi elementi. Il gioco verrà svolto in gruppo.

#### ATTIVITA' NEURO-PSICOMOTORIA

L'attività neuropsicomotoria sarà strutturata in tre fasi principali per una durata complessiva di un'ora per incontro.

La prima fase si svolgerà in un tempo stimato di 10 min. circa.

Verranno illustrate le regole comportamentali da tenere per l'intera durata dell'incontro e ci si preparerà all'attività.

La seconda fase avrà una durata stimata in 40 min. circa.

I bambini avranno la possibilità di esprimersi in piena libertà facendo trasparire la loro personalità ed i loro interessi; la presenza del terapeuta sarà di aiuto nell'indirizzare e focalizzare l'attività rispetto agli obiettivi prefissati.

Le proposte si alterneranno e svilupperanno in modo sempre più complesso e strutturato con lo scopo di esplorare al meglio ogni possibilità e potenzialità del bambino.

Le interazioni ed il gioco di gruppo verranno favorite e facilitate nell'ottica di una sempre maggiore interazione e comunicatività tra i pari, senza però tralasciare le proposte individuali a salvaguardia dell'io nascente del bambino.

In questa fase non è esclusa una sotto-fase in cui il bambino ha la possibilità di esprimersi e riportare l'esperienza di gioco in forma grafica attraverso il disegno, così come con scritti e/o costruzioni di varia natura e materiale a favore di una maggiore integrazione tra esperienza reale e trasposizione simbolica.

La terza ed ultima fase avrà una durata di 10 min. circa.

Per concludere l'incontro, il bambino terminerà il gioco portandosi al distacco dalla stanza e dal gioco rimettendosi le scarpe e ricongiungendosi con il genitore.

DURATA DEL PROGETTO



	<p>- Le attività si svolgeranno in due pomeriggi settimanali dalle 15:00 alle 16:00, nei quali parallelamente lavoreranno i due professionisti indicati (con supporto di tirocinanti psicologi che li affiancheranno in aggiunta all'insegnante tutor della scuola) in due luoghi diversi e con due gruppi diversi; questo per permettere a tutti i bambini di frequentare nello stesso giorno l'attività anche se saranno suddivisi, appunto nei due gruppi;</p> <p>- 1° giorno della settimana (ad esempio il martedì) Gruppo A lavora con la Psicologa e Gruppo B lavora con il Neuropsicomotricista;</p> <p>2° giorno della settimana (ad esempio mercoledì) Gruppo B lavora con la Psicologa e Gruppo A lavora con il Neuropsicomotricista;</p> <p>Ogni bambino, dunque, a settimana frequenterà 1 ora con la Psicologa e 1 ora con il Neuropsicomotricista.</p> <p>Il progetto prevede una durata di 15 settimane e si svolgerà nel periodo febbraio-maggio 2017.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RNEE81602E
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 30 - Laboratori con produzione di lavori individuali
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Trattamento precoce dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento

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



					ni	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					10.164,00 €

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: Danza Hip Hop**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Danza Hip Hop



**Descrizione modulo**

La nostra istituzione ha attivato già da qualche anno corsi di danza Hip Hop: considerata come “danza sportiva”, ha dimostrato di possedere un grande potenziale educativo e formativo. La natura divertente e coinvolgente della danza Hip Hop:

- crea uno spazio dove poter socializzare, divertirsi, condividere emozioni,
- permette a chi la pratica di esprimere la propria interiorità usando il linguaggio non verbale,
- aiuta a vincere la timidezza e a superare i propri limiti,
- migliora il senso del ritmo e dello spazio, la coordinazione, il tempo di reazione e la consapevolezza della propria corporeità,
- dà la possibilità di stringere legami,
- è un’alternativa interessante alle discipline o sport in genere più praticati.

Un esperto di danza hip hop e un docente tutor di educazione fisica coinvolgeranno gli studenti di quarta e quinta della scuola primaria e di prima e seconda della scuola secondaria di 1° grado nella realizzazione di una grande coreografia, su un tema musicale.

Obiettivi del modulo sono:

- memorizzare ed eseguire combinazioni di coreografia e di movimento
- migliorare coordinazione, resistenza e capacità ritmica
- contribuire alla creazione di una coreografia
- sviluppare i linguaggi espressivi non verbali
- esplorare e capire la cultura giovanile attraverso stili di danza
- collaborare all'interno di un gruppo eterogeneo
- creare una coreografia
- partecipare alla manifestazione provinciale 'Olimpiadi della Danza'
- documentare con foto e video.

Il modulo prevede:

- 15 incontri da 2 ore dalle 13:30 alle 15:30 in orario extrascolastico una volta alla settimana.

**Data inizio prevista**

01/02/2017

**Data fine prevista**

31/05/2017

**Tipo Modulo**

Educazione motoria; sport; gioco didattico

**Sedi dove è previsto il modulo**

RNMM81601C

**Numero destinatari**

0 Allievi (Primaria primo ciclo)  
25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	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 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: Danza Hip Hop

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento della lingua straniera**

**Titolo: SummerTime!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SummerTime!
----------------------	-------------



## Descrizione modulo

Laboratorio estivo interattivo e ricreativo in lingua inglese, basato su tecniche teatrali, giochi, action songs, attività manuali e creative in lingua inglese.

In compagnia di un esperto madrelingua inglese e di un docente tutor specializzato in inglese, gli studenti vivranno un'esperienza coinvolgente con un accento particolare sullo sviluppo di abilità comunicative e sulla creatività.

Gli obiettivi principali di SummerTime! sono:

- sviluppo di abilità orali e d'ascolto;
- trasferimento di conoscenze ed abilità linguistiche in nuove situazioni di apprendimento;
- uso della lingua straniera applicato alla realizzazione di compiti autentici;
- spirito di gruppo ed interculturalità;
- interazione in semplici conversazioni relative al quotidiano utilizzando lessico e funzioni adeguati.

Si intende inoltre sviluppare e rafforzare le seguenti capacità cognitive, socio-affettive e psico-motorie:

- capacità di attenzione, concentrazione e memorizzazione;
- capacità di riconoscere/sequire una sequenza;
- capacità di socializzazione e di stabilire diverse modalità di relazione con gli altri;
- capacità di iniziativa, soluzione di problemi e rispetto delle regole;
- capacità di percezione, comprensione e uso di linguaggi extra-verbali;
- capacità di comunicare la propria creatività attraverso l'uso integrato di linguaggi diversi, verbali e non verbali;
- sviluppo di capacità teatrali e immaginative.

Il laboratorio si concluderà con una festa finale alla quale sono invitati i genitori degli studenti coinvolti.

Tutte le attività proposte avranno come filo conduttore una storia della letteratura per l'infanzia anglosassone.

La storia verrà trasformata e messa in scena dagli studenti attraverso un copione adatto alla loro età e ai loro livelli d'inglese.

Le attività si articoleranno su due settimane del mese di giugno, successive alla fine delle lezioni dell'a.s. 2016/17.

Orario: dal lunedì al venerdì, dalle 9:00 alle 12:00.

**Data inizio prevista**

12/06/2017



<b>Data fine prevista</b>	23/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento della lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RNEE81601D
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali
<b>Target</b>	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 in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
<b>Lingua</b>	Inglese
<b>Livello lingua</b>	Livello Base - A1

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: SummerTime!

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Innovazione didattica e digitale**  
**Titolo: STEM e competenze digitali**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	STEM e competenze digitali
----------------------	----------------------------



**Descrizione modulo**

Questo modulo affianca attività incentrate sulle discipline STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e Matematica) all'alfabetizzazione digitale. L'insegnamento delle discipline STEM utilizza l'approccio Inquiry based, che sfrutta la naturale curiosità dei bambini verso la realtà che li circonda: partendo da una situazione molto motivante e coinvolgente, gli studenti devono formulare domande, elaborare ipotesi, indagare e trovare risposte, lavorando sempre in gruppo.

Prevediamo di presentare due o tre progetti, scelti tra i tanti documentati su internet, basati sull'apprendimento attivo, esperienziale e laboratoriale.

In ogni progetto i bambini dovranno utilizzare le competenze di base, la creatività e la fantasia per:

- condurre ricerche utilizzando libri e dispositivi connessi a internet;
- realizzare esperimenti;
- condividere idee, teorie e scoperte con i compagni, usando un vocabolario appropriato;
- costruire manufatti
- utilizzare dispositivi come LIM, tablet e notebook per realizzare testi, tabelle, video, animazioni e applicazioni.

Le attività si articolano dal 21 al 31 agosto, tutti i giorni tranne domenica 27 agosto  
Orario: dalle 9:00 alle 12:00.

**Data inizio prevista**

21/08/2017

**Data fine prevista**

31/08/2017

**Tipo Modulo**

Innovazione didattica e digitale

**Sedi dove è previsto il modulo**

RNEE81601D

**Numero destinatari**

25 Allievi (Primaria primo ciclo)  
0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)

**Numero ore**

30

**Distribuzione ore per modalità didattica**

30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo



**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 in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: STEM e competenze digitali**

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: Mettiamoci alla prova!**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	
	Mettiamoci alla prova!



## Descrizione modulo

Le parole chiave di questo modulo sono: compiti di realtà, lavoro di gruppo, digitale, valutazione autentica.

Per compiti di realtà intendiamo percorsi interdisciplinari che stimolano gli studenti a ricercare soluzioni a situazioni problematiche aperte, complesse e prese dal mondo reale, da risolvere utilizzando competenze di base in forma integrata.

Esempi di compiti di realtà che proporremo durante il corso: scrivere il manuale d'uso della macchina che eroga acqua, caffè e snack; organizzare una vacanza per una famiglia di quattro persone; realizzare un video per spiegare un esperimento scientifico; preparare un pieghevole per pubblicizzare il proprio hotel; fare un preventivo per acquistare una nuova camera da letto.

Si utilizza il lavoro di gruppo perché è la modalità migliore per affrontare i problemi complessi nella vita reale. Inoltre operare in un team permette agli studenti di sviluppare capacità relazionali, di superare il loro egocentrismo, di argomentare le proprie ragioni, di imparare dai pari.

Il modulo ha una forte componente digitale, perché la tecnologia offre strumenti chiave per aiutare gli studenti con DSA e BES nel loro percorso scolastico. Molte attività che richiedono competenze di lettura, scrittura, ortografia e studio diventano più semplici per questi studenti quando si mettono a loro disposizione: hardware adeguato (tablet, notebook), ebook, software di riconoscimento vocale, programmi specifici per sostenere e migliorare la memoria, strumenti per la videoscrittura e la creazione di mappe concettuali, app per realizzare audio e video, accesso a internet per raccogliere informazioni e documentare.

La valutazione autentica utilizza la rubrica, strumento che consiste nel definire a priori gli standard di competenza. Questo strumento permetterà ai docenti di verificare l'autonomia e la responsabilità di ogni studente nell'esercizio di una competenza.

Il modulo verrà realizzato da docenti della nostra istituzione e prevede 15 incontri due volte alla settimana, in orario extrascolastico, dalle 14:00 alle 16:00.

**Data inizio prevista**

01/03/2017

**Data fine prevista**

09/06/2017

**Tipo Modulo**

Potenziamento delle competenze di base

**Sedi dove è previsto il modulo**

RNMM81601C



<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Laboratori con produzione di lavori individuali
<b>Target</b>	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 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: Mettiamoci alla prova!

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 19102)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 30.492,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 45.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	7
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	29/09/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	81
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	27/10/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	14/11/2016 10:03:11

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Trattamento precoce dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento</u>	€ 10.164,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Danza Hip Hop</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>SummerTime!</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>STEM e competenze digitali</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Mettiamoci alla prova!</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Nessuno escluso"</b>	<b>€ 30.492,00</b>	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 30.492,00</b>	<b>€ 45.000,00</b>