



**Candidatura N. 1021502  
26502 del 06/08/2019 - FSE - Contrasto al fallimento formativo  
precoce e di povertà educativa**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	'DON L. MILANI' CALTANISSETTA
<b>Codice meccanografico</b>	CLIC830004
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA FILIPPO TURATI, SN
<b>Provincia</b>	CL
<b>Comune</b>	Caltanissetta
<b>CAP</b>	93100
<b>Telefono</b>	0934598587
<b>E-mail</b>	CLIC830004@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icdonmilanicl.edu.it
<b>Numero alunni</b>	1312
<b>Plessi</b>	CLAA830011 - DON LORENZO MILANI CLAA830022 - VIA ALDO MORO CLAA830033 - VIA TURATI CLEE830016 - DON LORENZO MILANI CLEE830027 - GIANNI RODARI CLIC830004 - 'DON L. MILANI' CALTANISSETTA CLMM830015 - S.M. F. CORDOVA - CALTANISSETTA



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1021502 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	APP.....rendere con il fumetto	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Lettura animata e partecipata	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Having the best fun with English	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica in gioco	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Creo, penso dunque sono	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 25.410,00</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: TUTTINCLASSE & TUTTINSIEME

Progetto: TUTTINCLASSE & TUTTINSIEME	
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto prevede la realizzazione di moduli rivolti agli alunni e ai genitori della nostra comunità scolastica e si pone l'obiettivo di favorire l'inclusione sociale ponendo una particolare attenzione ai casi di disagio e alle diverse espressioni in cui il disagio sociale si rappresenta. Tra le finalità che costituiscono i punti di riferimento per l'azione didattica dell'Istituto vi è quella di fornire a ciascun alunno adeguate opportunità per sviluppare le proprie potenzialità, promuovendo il benessere a scuola attraverso il recupero degli svantaggi, la prevenzione del disagio e l'ottimizzazione del patrimonio di attitudini personali, anche in funzione delle scelte future.</p> <p>I moduli proposti, pertanto, sono strettamente connessi con le attività curricolari, con le finalità del PTOF e con le priorità del PDM e prevedono metodologie didattiche innovative, motivanti e, al tempo stesso, inclusive, come il tutoring, la peer education, la gamification, il learning by doing.</p> <p>Gli obiettivi specifici e i risultati attesi del progetto sono: Favorire l'inclusione tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES potenziando le competenze di base e ampliando la possibilità di sviluppo delle competenze digitali; ampliare la cooperazione tra scuola e genitori .</p>



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
APP.....rendere con il fumetto	€ 5.082,00
Lettura animata e partecipata	€ 5.082,00
Having the best fun with English	€ 5.082,00
Matematica in gioco	€ 5.082,00
Creo, penso dunque sono	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 25.410,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: APP.....rendere con il fumetto**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	APP.....rendere con il fumetto
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si propone di potenziare le competenze base della lingua italiana attraverso una tecnica e una modalità espressiva affascinante, ispirata congiuntamente ai linguaggi visivi e digitali cioè la realizzazione di un fumetto on-line e, al tempo stesso, mira a sviluppare le competenze di cittadinanza digitale. Gli alunni saranno impegnati in varie fasi: produzione di un testo scritto avente come tematica l'uso consapevole del digitale e contrasto al cyberbullismo. Attraverso il ricorso a metodologie come il learning by doing, problem solving, pair work, problem based learning e tutoring gli obiettivi saranno: - stimolare i processi cognitivi (ad es., comprensione del testo); - potenziare la creatività degli alunni (ad es., nella narrazione e nella visualizzazione grafica); - facilitare la didattica nelle difficoltà di apprendimento (ad es., nella lettura, scrittura, ecc.).</p> <p>Al termine del percorso gli alunni saranno in grado di identificare gli elementi costitutivi del fumetto (vignette, didascalie, balloons ecc.) e progettare semplici sequenze. Le verifiche saranno costanti attraverso il monitoraggio continuo della realizzazione del prodotto finale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/03/2020
<b>Data fine prevista</b>	17/12/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Indicazione didattica</b>	Altro per moduli di 'Competenza alfabetica funzionale' dedicati a studenti
<b>Descrizione indicazione didattica</b>	Altri contenuti individuati dall'istituzione scolastica per i moduli di tipo 'Competenza alfabetica funzionale' dedicati a studenti
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CLMM830015
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: APP.....rendere con il fumetto

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Lettura animata e partecipata**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Descrizione modulo
Letture animata e partecipata	<p>Il progetto nasce dal bisogno di potenziare i poteri cognitivi e socio-relazionali propri della cultura "alfabetica" in aggiunta a quelli promossi dalla cultura multimediale</p> <p>L'animazione guidata, esperta e partecipata alla lettura:</p> <p>Promuove negli allievi le capacità di ascolto, di attenzione e di concentrazione.</p> <p>Potenzia le capacità di codificazione</p> <p>Permette la decodificazione linguistica di un testo scritto/ascoltato attraverso fasi progressive</p> <p>Potenzia le capacità di lettura come pratica consapevole ed "alternativa" di gestione del proprio tempo della mente.</p> <p><b>METODOLOGIA E CONTENUTI</b></p> <p>Predisposizione dell'ambiente e dei gruppi di ascolto</p> <p>Ascolto di racconti da parte di un adulto-narratore con voce mimante</p> <p>Analisi del testo con domande-guida</p> <p>Rielaborazione e drammatizzazione guidata</p> <p>Scelta motivata del testo da leggere</p> <p>Manipolazione del testo (teatrale, fumetto, fotoromanzo)</p> <p><b>COMPETENZE</b></p> <p>Ascoltare in modo proattivo</p> <p>Saper scegliere la lettura adeguata ai diversi ambiti di interessi e tempo libero</p> <p>Saper trarre dall'ascolto/lettura piacere e relax</p> <p>Saper interpretare un testo con i linguaggi non verbali</p> <p>Sapere manipolare un testo attraverso la transcodificazione</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE</b></p> <p>Test d'ingresso sulle aspettative</p> <p>Valutazione formativa e ex post</p> <p>Verifica finale</p> <p>Test in uscita</p> <p>Test di gradimento</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/03/2020



<b>Data fine prevista</b>	14/12/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Indicazione didattica</b>	Laboratorio di "Comunicazione, interazione e testualità"
<b>Descrizione indicazione didattica</b>	Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione/interrogazione, compito scritto in classe ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua, sull'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare è necessario lavorare su: - le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali; - lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione. Riferimenti didattici in: <a href="http://www.scuolavalore.indire.it/?s=search&amp;risorse=percorso-didattico">http://www.scuolavalore.indire.it/?s=search&amp;risorse=percorso-didattico</a>
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CLEE830016 CLEE830027
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Lettura animata e partecipata

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: Having the best fun with English**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Having the best fun with English
----------------------	----------------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo mira a sviluppare le capacità sia scritte, sia orali attraverso le metodologie della gamification e dello storytelling anche facendo, eventualmente, ricorso a Scratch o a WebApps. Si utilizzeranno principalmente le TIC, non solo come fattore motivante ma anche per puntare all'acquisizione o al consolidamento delle competenze digitali. La dimensione creativa e coinvolgente della comunicazione in situazione potrà stimolare gli alunni maggiormente in difficoltà a relazionarsi migliorando i rapporti interpersonali e acquisendo fiducia in se stessi, strumenti fondamentali per una proficua crescita personale.</p> <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Learning by doing</li> <li>• pair work</li> <li>• role playing</li> <li>• tutoring</li> </ul> <p>Contenuti: Funzioni comunicative e grammaticali riferite al livello A1 e A2 del CEFR</p> <p>Risultati attesi: Potenziamento delle abilità di base in lingua inglese Sviluppo dell'asse affettivo-relazionale</p> <p>Verifica: valutazione iniziale, relativa alla fase di avviamento del progetto e relativa agli aspetti propri della progettazione, delle risorse disponibili; • valutazione intermedia, di tipo formativo, consentirà l'eventuale ridefinizione dei contenuti e degli obiettivi in base alle esigenze reali dei partecipanti. • valutazione finale, di tipo sommativo</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/03/2020
<b>Data fine prevista</b>	30/11/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Indicazione didattica</b>	Altro per moduli di 'Competenza multilinguistica' dedicati a studenti
<b>Descrizione indicazione didattica</b>	Altri contenuti individuati dall'istituzione scolastica per i moduli di tipo 'Competenza multilinguistica' dedicati a studenti
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CLMM830015
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Having the best fun with English

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>



## Elenco dei moduli

### Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

#### Titolo: Matematica in gioco

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Matematica in gioco
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Con questo modulo si vuole dare la possibilità di apprendere concetti complessi con un approccio ludico, che possa intercettare e stimolare la motivazione. Nel gioco un bambino mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza il pensiero logico. Il ruolo del docente è realizzare uno spazio per stimolare e aumentare la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica.</p> <p><b>Obiettivi</b></p> <p>Consolidare e potenziare l'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti</p> <p>Stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere</p> <p>Incentivare l'interesse, l'impegno, la partecipazione, il senso di responsabilità e l'organizzazione del lavoro.</p> <p>Potenziare la creatività e la capacità di problem solving</p> <p>Sviluppare l'apprendimento cooperativo</p> <p>Utilizzare strategie, ragionamenti e percorsi mentali in situazioni nuove.</p> <p>La metodologia sarà legata alla pratica laboratoriale ed al gioco didattico. Si cercherà di porre gli alunni di fronte a situazioni che li obblighino a prendere decisioni, ad organizzare e riorganizzare le informazioni di cui si dispone, una vera "palestra" di problem solving.</p> <p>Verifica e valutazione: Test d'ingresso sulle aspettative; valutazione formativa ex ante e post; test di gradimento.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/03/2020
<b>Data fine prevista</b>	14/12/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Indicazione didattica</b>	Laboratori di Matematica
<b>Descrizione indicazione didattica</b>	<p>Il percorso di apprendimento non è deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio quindi si caratterizza come spazio fisico e mentale; l'insegnante, utilizza il problem posing, il problem solving, la modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; diventano quindi fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.</p> <p>Riferimenti didattici <a href="http://www.scuolavalore.indire.it/?s=search&amp;risorse=percorso-didattico">http://www.scuolavalore.indire.it/?s=search&amp;risorse=percorso-didattico</a></p>
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CLEE830016 CLEE830027
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30





## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: Creo, penso dunque sono**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Creo, penso dunque sono
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il funzionamento della società si ripercuote sulla genitorialità: le funzioni di sostegno allo sviluppo si sono complicate e necessitano maggiore attenzione. Occorre individuare le competenze presenti, in modo da potenziare o rendere flessibili quelle che risultano importanti nelle specifiche fasi evolutive dei figli</p> <p><b>Obiettivi</b></p> <p>Favorire la scoperta delle proprie qualità, risorse e competenze</p> <p>Imparare a riconoscere gli schemi mentali legati ai modelli genitoriali</p> <p>Favorire il confronto e la condivisione di esperienze per meglio affrontare il ruolo genitoriale</p> <p>Individuare le migliori strategie comunicative all'interno della famiglia</p> <p>Rafforzare l'alleanza scuola-famiglia</p> <p><b>Metodologia</b></p> <p>Le attività prevedono l'uso di vari strumenti creativi al fine di pensare fuori dagli schemi abituali, la pratica di Mindfulness può facilitare la risoluzione di problemi emergenti. Il processo formativo si baserà su un apprendimento esperienziale, attraverso: l'introspezione, la meditazione, la simulazioni di ruolo, i lavori di gruppo.</p> <p>Momenti di supervisione permetteranno il riconoscimento dei condizionamenti</p> <p><b>Risultati attesi</b></p> <p>Migliorare le competenze genitoriali, gli stili di vita, la resilienza</p> <p><b>Verifica e valutazione</b></p> <p>Test d'ingresso sulle aspettative</p> <p>Valutazione formativa ex ante e ex post</p> <p>Test di gradimento</p>
<b>Data inizio prevista</b>	16/03/2020
<b>Data fine prevista</b>	19/12/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Indicazione didattica</b>	Laboratorio di supporto alla genitorialità (consapevolezza genitoriale) per genitori



<p><b>Descrizione indicazione didattica</b></p>	<p>Diventare genitori è un'eccellente occasione per fare esperienza della mutevolezza dell'esistenza umana e dell'impossibilità di controllare gli eventi. Per poter vivere le tensioni senza perdere l'equilibrio, infatti, ai genitori è richiesta una grande flessibilità e capacità di stare agganciati al momento. Il genitore consapevole resta a contatto con ciò che prova senza rifiutare l'emozione suscitata dai figli in un dato momento, che spesso a posteriori provoca delusione verso se stessi e un senso di incoerenza rispetto ai propri valori personali e modelli genitoriali. In questa prospettiva, è fondamentale coltivare la compassione verso se stessi e gli altri, imparando a rinunciare alle aspettative di perfezione, riparando il rapporto con i figli attraverso le scuse, se necessario, e prendendosi cura di se stessi in quanto persone che, divenute genitori, non devono dimenticare che la cura dell'altro passa attraverso la cura di sé. Che cosa vuol dire essere genitori consapevoli? Come può la pratica della mindfulness aiutare nel quotidiano i genitori? I concetti chiave di questo approccio consistono nel raccogliere la mente e portarla su un oggetto, come preziosa risorsa per apprendere. La mindfulness porta con sé grandi benefici, poiché permette di accedere alla modalità dell'essere piuttosto che del fare, osservando la realtà come se la si vedesse per la prima volta, con la cosiddetta "mente del principiante".</p> <p>La mindfulness nella relazione genitore-figlio.</p> <p>I genitori, in modo automatico e inconsapevole, tendono a ripetere gli schemi disfunzionali a cui sono stati esposti da bambini, in particolare in caso di forte attivazione emotiva e in situazioni che richiamano esperienze vissute nella propria infanzia dai loro genitori. La mindfulness può essere efficace nel favorire la rottura del ciclo di trasmissione di schemi e abitudini disfunzionali tra genitori e figli, i genitori imparano a riconoscere l'attivazione degli schemi mentali legati ai propri modelli genitoriali, senza attuarli inconsapevolmente nella relazione con i figli.</p> <p>Riferimenti didattici: Bardacke N., Mindful Birthing: training the mind, body and heart for childbirth and beyond (2012); Kabat-Zinn J., Kabat-Zinn M., Il genitore consapevole (1997); Lambruschi F., Lionetti, F., La genitorialità: strumenti di valutazione e interventi di sostegno (2015)</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>CLEE830016</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>25 Famiglie/genitori allievi</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Creo, penso dunque sono**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>



## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	26502 del 06/08/2019 - FSE - Contrasto al fallimento formativo precoce e di povertà educativa(Piano 1021502)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 25.410,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	n° 16 verb. n° 2
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	09/09/2019
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	n°6 verb. n° 17
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	26/09/2019
<b>Data e ora inoltro</b>	18/10/2019 17:28:24
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>APP.....rendere con il fumetto</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Lettura animata e partecipata</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Having the best fun with English</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematica in gioco</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Creo, penso dunque sono</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "TUTTINCLASSE &amp; TUTTINSIEME"</b>	<b>€ 25.410,00</b>	€ 32.410,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 25.410,00</b>	