



Candidatura N. 36522 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC BIELLA III
Codice meccanografico	BIIC81300G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ADDIS ABEBA 37
Provincia	BI
Comune	Biella
CAP	13900
Telefono	015401713
E-mail	BIIC81300G@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it
Numero alunni	1309
Plessi	BIAA81301C - BIELLA VILLAGGIO SPORTIVO BIAA81302D - BIELLA " CERRUTI " BIAA81303E - BIELLA VIA DON STURZO BIEE81301N - BIELLA-BORGONUOVO BIEE81302P - BIELLA-"LAMARMORA" BIEE81303Q - BIELLA "COLLODI" BIMM81301L - VIA ADDIS ABEBA 37



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo Sperimentazione di materiali e strumenti (anche multimediali) per realizzare un'attività musicale
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 36522 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Linguaggi	Scienze ... in gioco	€ 5.082,00
Multimedialità	3B.bots	€ 5.082,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	Teatral...mente	€ 4.665,60
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	"Suono ... in gioco"	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Lilliput	€ 5.082,00
Lingua madre	L'isola del tesoro	€ 4.977,90
Lingua madre	L'isola misteriosa	€ 4.561,50
Lingua madre	L'isola che non c'è	€ 5.082,00
Scienze	Nautilus	€ 5.082,00
Scienze	Ulisse	€ 5.082,00
Lingua straniera	Gulliver	€ 4.873,80
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Robinson	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Hook	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: OggiQuAMiCiGioco

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto OggiQuAMiCiGioco propone ai bambini un percorso ludico formativo che gioca sull'ambivalenza del binomio amici e gioco. Il progetto si compone di quattro moduli che andranno a potenziare e sviluppare le competenze di base e digitali.</p> <p>3B.bots (I robots di Biella 3): il modulo si colloca nell'ambito di una disciplina relativamente giovane, la Robotica educativa. I bambini si eserciteranno nella creazione di algoritmi che forniscono soluzioni pratiche, impareranno come risolvere un problema grazie all'ape Bee-bot.</p> <p>Teatral...mente: modulo di potenziamento delle competenze di base. Il teatro consentirà agli alunni di acquisire elementi utili ad accrescere il proprio successo formativo, consentendo il raggiungimento di un forte equilibrio nelle dinamiche di gruppo, una consapevolezza reale dei propri strumenti espressivi ed un potenziamento delle capacità comunicative verbali e non verbali.</p> <p>Suono ... in gioco: il modulo ha come obiettivo primario quello di rendere ogni bambino sempre più consapevole del fatto che ognuno di noi è suono, dentro e fuori; e che tutti i suoni che ci appartengono costituiscono la nostra identità sonora individuale. Attraverso la sperimentazione di oggetti di uso comune quali produttori di suoni e la costruzione di strumenti musicali con materiali di recupero si accompagneranno i bambini alla scoperta di quali sono i suoni che costituiscono la propria identità sonora.</p> <p>Scienza ... in gioco: scienza e tecnologia sono sempre di più un elemento fondamentale della nostra vita; con l'attivazione di un laboratorio scientifico, la scuola diventa il luogo dove i bambini possono soddisfare l'innato bisogno di esplorare, sperimentare e riflettere in modo originale e coinvolgente attraverso un percorso di conoscenza sempre più strutturato</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



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
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Contesto di riferimento

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

Biella, cittadina di 44.000 abitanti, è al centro di un territorio verdeggiante, suddiviso tra un'ottantina di comuni, molti dei quali montani. Il capoluogo, già famoso per le sue industrie tessili, attraversa da tempo una grave crisi, legata alla globalizzazione e alla chiusura o delocalizzazione di molte aziende, con conseguente aumento della disoccupazione. L'IC Biella III è ubicato lungo il perimetro sud della città; conta 1289 alunni, provenienti sia dai limitrofi quartieri popolari e residenziali, sia dai paesi del circondario. Gli alunni di nazionalità straniera sono 166, ma in alcuni plessi la loro percentuale si avvicina al 20%, mentre gli alunni H, BES o DSA sono 55 e quelli con una o più ripetenze 46; gli alunni con frequenza irregolare lo scorso anno sono stati 32, quelli provenienti da contesti problematici 65. L'Istituto accoglie un'utenza eterogenea, che ha visto negli ultimi anni cambiamenti significativi, legati all'immigrazione di nuclei provenienti da altri paesi e alla crisi economica, che ha fatto crescere il numero di famiglie in situazioni di difficoltà; piuttosto frequente è l'inserimento, in ogni periodo dell'anno, di alunni di recente immigrazione, che necessitano di prima alfabetizzazione, come abituale è l'inserimento di alunni itineranti da scrutinare, legato all'arrivo di famiglie di giostrai per la tradizionale Fiera di maggio

Obiettivi del progetto

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

Obiettivi del progetto "OggiQuAMiCiGioco" sono, oltre alla valorizzazione della scuola intesa come comunità aperta anche il pomeriggio, il potenziamento delle competenze base, il potenziamento della lingua, l'innovazione didattica principale, il potenziamento delle competenze artistico -espressive, musicali, motorie, civiche e sociali, grazie ad attività laboratoriali e di gruppo, anche e soprattutto legate ai temi della conoscenza e del rispetto per se stessi, per gli altri e per l'ambiente che ci circonda. Grazie ai tutor e alle figure aggiuntive previste dai diversi moduli, largo spazio sarà dato alla rimotivazione di alunni che, vuoi per fragilità emotive, vuoi per deprivazione culturale o difficoltà oggettive, necessitano di essere supportati nel percorso scolastico.. Si tratta di obiettivi già perseguiti dalla scuola con specifici progetti di recupero e potenziamento, anche in collaborazione con iniziative del Comune, dei Servizi sociali e di enti e associazioni presenti sul territorio (cfr. PTOF, pp. 7-8): le attività proposte andranno perciò a integrare quelle esistenti, in alcuni casi costituendone di fatto un'appendice in orari non prettamente scolastici, in altri contribuendo ad ampliare e differenziare l'offerta formativa.



Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto è destinato agli alunni della scuola dell'infanzia, frequentanti i plessi Cerruti, Don Sturzo e Villaggio Sportivo, (sia i bambini di età compresa tra i tre e i cinque anni sia quelli iscritti in anticipo), con lacune nelle competenze di base (linguistiche e matematiche, in particolare), con frequenza irregolare, provenienti da contesti problematici, alunni che, dunque, potrebbero essere gratificati da attività di tipo laboratoriale, eminentemente pratiche, legate a competenze motorie, artistiche ed espressive, civiche e sociali (collaborazione con i compagni, rispetto delle regole e dell'ambiente). Sarebbe opportuno favorire la partecipazione anche di alunni che presentano qualche problema di tipo relazionale (troppo timidi, insicuri, con scarsa autostima...), alunni con disagio e/o disabilità, e con bisogni educativi speciali

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Le attività avranno luogo presso le sedi delle scuole dell'infanzia Cerruti, Don Sturzo e Villaggio Sportivo, il pomeriggio al termine delle attività didattiche, dalle 16.00 alle 17.30. Sono previsti venti incontri da un'ora e mezza, una volta a settimana per ogni modulo. Ogni plesso resterà aperto così oltre il normale orario scolastico per una o due volte a settimana, grazie anche alle collaborazioni con il territorio, le famiglie, la comunità locale. Per promuovere la costruzione del 'senso di appartenenza' e dello 'star bene' a scuola, la scuola propone attività extracurricolari, in cui gli alunni, possano sviluppare la propria creatività, l'autocontrollo, il rispetto delle strutture, degli spazi e la responsabilizzazione, attività in cui affermare positivamente le caratteristiche individuali, imparare a vivere, a lavorare e a decidere in gruppo.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per i programmi 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)

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Alcune attività del modulo si svolgeranno presso la Casa di Giorno del quartiere Villaggio Lamarmora, in collaborazione con la cooperativa sociale "Maria Cecilia onlus", qui i bambini potranno mettere in pratica quanto appreso nel modulo teatrale. Ci sarà la partecipazione della Polizia Municipale che già collabora con le scuole dell'infanzia dell'Istituto con percorsi di educazione stradale. La partecipazione della Seab aiuterà i bambini nei percorsi di educazione ambientale e di riciclo creativo.

L'associazione sportiva Lamarmora ASD parteciperà alla realizzazione del modulo Suono ...in gioco. Sono disponibili a collaborare al progetto l'Associazione Genitori Scuola Materna Cerruti e l'Associazione Genitori e Famiglie del Villaggio Mamarmora, partecipando sia all'organizzazione degli eventi conclusivi, quali lo stand di robotica, la mostra scientifica e le rappresentazioni musicali, ma anche nell'organizzazione delle attività settimanali.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

I corsi avranno prevalentemente carattere laboratoriale: gli alunni si cimenteranno con esperimenti, attività e produzioni di vario genere applicando le metodologie hands-on e di ricerca-azione, problem-solving e didattica informale. Le attività saranno svolte, ove possibile, a piccoli gruppi, facendo ricorso all'apprendimento cooperativo e al tutoring.

3B.bots: l'uso della robotica è particolarmente adatta per l'insegnamento delle scienze, della matematica e della tecnologia, ma ha anche molti collegamenti con la letteratura, le arti, il teatro. L'utilizzo dei robot aumenta il coinvolgimento dei bambini e un approccio di apprendimento centrato sull'alunno.

Teatral..mente: l'animazione teatrale consente un approccio ludico all'apprendimento, consente di esplorare voce, corpo spazio e messa in scena attraverso un percorso suddiviso in tre fasi propedeutiche e complementari: socializzazione, conoscenza, espressione e comunicazione

Scienze..in gioco: utilizzerà metodi costruttivisti, dove i soggetti in apprendimento saranno sollecitati in vario modo a costruire concretamente la propria conoscenza lavorando come singoli o come gruppo,

Suono...in gioco: prevederà la partecipazione degli studenti all'ideazione e progettazione del laboratorio, rendendoli protagonisti attivi della proposta musicale.



Coerenza con l'offerta formativa

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

Come indicato dal POF la scuola pone al centro il bambino che apprende e costruisce il proprio sapere guidato dall'adulto al fine di raggiungere tutte quelle competenze indicate dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia. Tra gli obiettivi prioritari previsti dal Ptof vi sono "il potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio anche per particolare riferimento allo sviluppo (...) delle competenze digitali e computazionali (progetti nn 7,12, 23-32, 41 e 42) (pag 17 del PTOF 2016*2019); il potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli studenti con bisogni educativi speciali (progetti 3-7, 33,39, 40 e 42; il potenziamento nella pratica e nella cultura musicale progetti 1, 16, 17, 18, 21), il potenziamento nella pratica e nella cultura musicale con particolare riferimento al coordinamento di eventi, alla pratica musicale d'insieme (progetti 1, 16 – 22)

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Le nuove tecnologie e la robotica sono mezzi efficaci e flessibili per potenziare l'apprendimento scolastico e lo sviluppo cognitivo . relazionale ma anche lo sviluppo della didattica inclusiva dei bambini con disagi e/o disabilità (Bes, DSA,...) Queste nuove tecnologie permettono di migliorare lo sviluppo della memoria visuo- spaziale, le competenze di base e l'inclusione sociale, oltre ad offrire benefici in termini di apprendimento complessivo. La didattica laboratoriale fa dell'allievo il protagonista dell'apprendimento: egli, insieme al docente, fa esperienza diretta della costruzione del sapere, fa emergere le risorse individuali e potenzia le intelligenze multiple presenti nel gruppo, aiuta ad accettare, gestire ed elaborare passaggi che implicano impegno, fatica, ansia, sostenendo la consapevolezza di sé e del proprio valore, coinvolge tutti in quanto speciali e presta attenzione a ciascuno, Attraverso l'utilizzo del linguaggio espressivo, i bambini con BES riescono ad abbattere eventuali barriere che si frappongono tra sé e gli altri, entrando così in una relazione comunicativa con l'ambiente circostante.

Impatto e sostenibilità

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

Il progetto OggiQuAMiCiGioco si pone il fine di modificare le motivazioni alla partecipazione scolastica, l'innalzamento dei livelli delle competenze base, l'integrazione delle tecnologie e contenuti digitali nella didattica. La sua potenzialità è quella di essere un progetto innovativo e di poter innescare processi di cambiamento di breve, medio e lungo termine. La sua capacità è quella di coinvolgere tutte le risorse esistenti per trarne il massimo dei risultati tra cui il miglioramento della capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo, la riduzione dei fenomeni di frequenza saltuaria, la capacità di ascolto e di comprensione, la partecipazione a scambi comunicativi in vari contesti in modo ordinato e pertinente, l'utilizzo di tecnologie per apprendere, ricercare e comunicare.

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

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

Il progetto si propone di creare moduli applicativi interdisciplinari nei programmi esistenti, sfruttando attivamente le tecnologie di comunicazione.

I materiali prodotti saranno tutti riutilizzati per le future attività. Vi saranno interviste e questionari con i docenti coinvolti, intervista/attività con gli alunni destinatari della pratica e i loro genitori e questionari di autovalutazione per i tutor e per gli esperti. I dati raccolti saranno letti e rielaborati e, durante la parte finale dei moduli (mostre, spettacoli,) vi sarà una fase di restituzione. I quattro moduli miglioreranno l'abitudine, più o meno consolidata tra i docenti, a lavorare per progetti e l'interconnessione, più o meno forte, tra progetti e territorio, la capacità cioè della scuola di lavorare in rete con i molteplici attori che operano nel tessuto sociale che la circonda.

Riguardo alla replicabilità del progetto, uno degli obiettivi che i docenti si pongono, riguarda la promozione di un'attività formativa all'interno della scuola. Gli insegnanti che hanno dato vita ai laboratori potranno formare nei mesi a venire i propri colleghi. Questo consentirà di coinvolgere nuovi gruppi di docenti, secondo un processo di contaminazione reciproca, in un circolo virtuoso che permetterà di ampliare l'offerta formativa. Inoltre si punterà sulla verticalità potenziando in futuro i vari moduli.



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
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Il coinvolgimento dei genitori nel progetto mira a consolidare i rapporti di collaborazione per la condivisione degli obiettivi educativi e didattici come il momento di preparazione e realizzazione della rappresentazione conclusiva del progetto così come la raccolta di materiali di recupero. Le buone pratiche richieste nel recupero dei materiali (plastica, carta,...) sarà utilizzata dai bambini a casa con i genitori e in qualsiasi contesto esterno alla scuola. I moduli verranno presentati ad inizio del nuovo anno scolastico ai genitori durante un incontro esplicativo. Saranno illustrati gli obiettivi che si intendono raggiungere e le metodologie che si intendono usare. La partnership educativa tra scuola e famiglia è un punto di forza necessario per dare agli alunni la più alta opportunità di sviluppo armonico e sereno. La promozione della cooperazione tra le due principali agenzie educative, scuola e famiglia, è necessaria anche per la prevenzione del disagio minorile. La scuola intende rafforzare sempre più i canali di comunicazione interpersonali, ascoltando, guidando e motivando una cultura capace di proporre valori positivi.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
CONTINUITÀ E SPETTACOLI	pag. 45	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
GEGÉ	pag.35	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
MUSICA A COLORI	pag. 40	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
PAVIOL - PERCORSI ANTIVIOLENZA	pag.64	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
PERCORSO DI EDUCAZIONE MUSICALE 17 PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA	pag.41	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
con riferimento al modulo Scienza ...in gioco realizzazione evento	1	Associazione Genitori Cerruti	Dichiarazione di intenti	1715	15/05/2017	Sì
con riferimento al modulo Scienza ...in gioco realizzazione evento	1	Fondazione Cassa di Risparmio di Biella	Dichiarazione di intenti	1716	15/05/2017	Sì
Con riferimento al modulo Suono in gioco realizzazione di un evento	1	Ente Manifestazioni Biella-Riva	Dichiarazione di intenti	1724	15/05/2017	Sì
Con riferimento al modulo Suono in gioco organizzazione di un evento	1	SOCIETA' GINNASTICA LA MARMORA -ASD	Dichiarazione di intenti	1726	15/05/2017	Sì



Con riferimento ai moduli: - Teatralmente organizzazione di un evento da svolgersi presso il 'Centro diurno integrato' Casa di giorno' - 3B.bots evento da svolgersi presso la scuola	1	MARIA CECILIA SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE ONLUS	Dichiaraz ione di intenti	1275	15/05/2017	Sì
Con riferimento al modulo Teatral..mente organizzazione e realizzazione	1	Associazione Genitori e Famiglie Villaggio Lamarmora	Dichiaraz ione di intenti	1735	16/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
alternanza scuola lavoro - linguistico artistico	BIIS00100D G. Q. SELLA	351	31/01/20 17	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Scienze ... in gioco	€ 5.082,00
3B.bots	€ 5.082,00
Teatral...mente	€ 4.665,60
"Suono ... in gioco"	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Linguaggi
Titolo: Scienze ... in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scienze ... in gioco
----------------------	----------------------



**Descrizione
modulo**

Il modulo si svilupperà su 15 incontri da 2h durante i mesi compresi tra gennaio e giugno con presumibile cadenza settimanale.

Al termine del modulo è previsto un piccolo evento conclusivo in data e loco da definirsi in collaborazione con alcune associazioni e/o enti operanti sul territorio, durante il quale i bambini avranno modo di presentare il percorso effettuato

Obiettivi:

- Affinare la coordinazione oculo-manuale
- Sviluppare la motricità fine e la percezione tattile
- Sviluppare la coscienza di sé e dell'ambiente circostante;
- Costruzione "attiva" di esperimenti concreti;
- Stimolare in maniera creativa e ludica l'approccio alle materie scientifiche;
- Saper osservare, confrontare e documentare;
- Saper individuare collegamenti e relazioni;
- Saper porre domande, discutere, confrontare ipotesi e spiegazioni;
- Saper utilizzare simboli per codificare e decodificare la realtà;
- Saper rispettare i tempi;
- Utilizzare in modo creativo materiali di natura diversa;
- Sviluppare un repertorio linguistico legato alle esperienze;
- Rendere competenza la conoscenza;

Contenuti:

Attività costruttivo manipolative e grafico-pittoriche

Costruzione di giochi

Laboratorio dei piccoli esperimenti

Esperimenti con l'acqua

Esperimenti con l'aria

Giochi di sperimentazione uditiva

Giochi di sperimentazione gustativa/olfattiva

Giochi di sperimentazione visiva

Giochi di sperimentazione tattile

Creazione e trasformazione di immagini sulla LIM

Utilizzo del pc

Metodologie:

Conversazioni guidate sugli organi di senso

Brain-storming

Osservazione, ricerca e individuazione delle differenze dei 5 sensi

Esplorazione del mondo circostante, a partire da se stessi, con i 5 sensi

Formulazione di ipotesi e strategie di azione

Problem-solving

Produzione dell'evento/esperimento

Realizzazione di percorsi sensoriali con materiali di recupero e/o oggetti di uso comune

Rielaborazione personale del percorso "vissuto" con varie modalità e tecniche

Realizzazione di un "libro degli esperimenti"

Risultati attesi:

Potenziamento delle seguenti competenze:

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Aumento della capacità di ascolto;

Aumento del livello di attenzione;

Arricchimento del proprio vocabolario;

Acquisizione di un lessico sempre più specifico;

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Acquisizione di semplici vocaboli in lingua straniera grazie alla nomenclatura corretta di strumenti e materiali;

COMPETENZA MATEMATICA E DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA



	<p>Potenziamento delle operazioni intellettuali: osservazione, descrizione, confronto, classificazione, sperimentazione, analisi, Potenziamento delle operazioni logiche: corrispondenze, analogie, differenze</p> <p>COMPETENZA DIGITALE Utilizzo di strumentazioni tecno-informatiche quali: pc, lim, macchina fotografica</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE Sviluppo della capacità organizzativa del proprio metodo di lavoro elaborando semplici strategie che mettono in relazione fasi di lavoro, tempi, materiali, ...</p> <p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Sviluppo della capacità di interagire positivamente con il gruppo collaborando ad attività comuni nel rispetto di regole condivise</p> <p>SPIRITO D'INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA' Incremento della capacità di effettuare scelte, agire e prendere decisioni in modo autonomo, responsabile e condiviso giustificando verbalmente le fasi organizzative atte alla realizzazione di un progetto</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Sviluppo della capacità di contestualizzare ed interpretare fenomeni ed esprimere idee ed emozioni anche ricorrendo a svariate, inconsuete e creative modalità di comunicazione;</p> <p>Modalità di verifica Osservazione sistematica Osservazione della reattività emotiva Schede di gradimento dell'attività svolta Livello di partecipazione Condivisione con il resto del gruppo delle varie esperienze Allestimento mostra conclusiva</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Linguaggi
Sedi dove è previsto il modulo	BIAA81302D
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scienze ... 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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Elenco dei moduli
Modulo: Multimedialità
Titolo: 3B.bots

Dettagli modulo

Titolo modulo	3B.bots
Descrizione modulo	<p>Modulo strutturato in 20 incontri da un'ora e mezza. Gli incontri avranno luogo subito dopo le attività didattiche, dalle 16.00 alle 17.30 presso il laboratorio multimediale della scuola dell'Infanzia Villaggio Sportivo. 3B.bots, i robot di Biella 3, intende avvicinare i bambini alla robotica e al linguaggio del coding attraverso l'uso delle apine Bee – Bot. Attraverso questo strumenti gli alunni realizzeranno mappe riguardanti l'orientamento, la geometria, le distanze,...</p> <p>Obiettivi: sviluppare il pensiero logico e computazionale e creatività digitale, sviluppare le competenze di cittadinanza digitali, favorire la socializzazione e la maturazione generale della propria personalità; sviluppare processi di apprendimento personalizzati; favorire un apprendimento multidisciplinare saper interpretare la situazione da affrontare; saper proporre strategie che portano ad una soluzione; imparare le regole per una giusta competizione.</p> <p>Contenuti: Prima fase di stimolo/osservazione: arriva un avviso di giacenza di un pacchetto indirizzato ai bambini e bisogna andarlo a ritirare presso l'ufficio postale. Osservazione del contenuto, formulazione di ipotesi sul funzionamento, utilizzo "libero" delle apine. Fase sperimentale: i bambini provano a contare con il proprio corpo e con oggetti comuni a scuola (libri, pennarelli...) i passi delle apine (misurazione delle lunghezze. Fase di progettazione e realizzazione:i bambini protagonisti nella progettazione di semplici percorsi da far seguire all'ape. Interiorizzazione delle funzioni delle apine, costruzione di percorsi con materiali di recupero (scatole, contenitori, nastri...), misurazione dei percorsi, realizzazione di reticolati (con ambientazioni del quartiere, della scuola, delle fiabe)</p> <p>Metodologie: Fra i metodi attivi che più si "adattano" nella impostazione di una esperienza di questo tipo ci sono sicuramente il problem solving, il brainstorming ed il cooperative learning. Può trattarsi di un piccolo problema, come seguire un percorso in linea retta in un determinato tempo, oppure di un fatto complesso come, ad esempio, l'interazione con lo spazio. In ogni caso c'è bisogno di comprendere, decodificare la situazione e prendere le decisioni opportune. Tutte le fasi del problem solving cognitivo sono presenti: dalla codifica del problema, alla pianificazione del percorso, alla realizzazione del "progetto" impostato, alla valutazione del lavoro. Con il brainstorming si stimola l'innovazione senza porre limiti alla fantasia e senza lasciarsi condizionare dai limiti reali. Successivamente, dopo aver elencato e descritto tutte le idee, si passa al secondo step durante il quale si analizzano di nuovo tutte le idee generate precedentemente verificandone la coerenza, la realizzabilità, le risorse necessarie, i tempi, ...Alla fine restano solo le idee praticamente fattibili e su quelle si costruisce il progetto il cooperative learning viene indicato come uno dei metodi 'a mediazione sociale' (le risorse e l'origine dell'apprendimento sono soprattutto gli allievi); gli studenti si aiutano e sono corresponsabili del loro apprendimento, stabiliscono il ritmo del loro lavoro, si correggono e si valutano, sviluppano e migliorano le relazioni sociali per favorire l'apprendimento</p> <p>Risultati attesi: A termine del modulo i bambini saranno in grado di orientarsi nello spazio circostante e sulle carte, ricavando informazioni, produrranno immagini di vario tipo, utilizzando tecniche, materiali e strumenti diversificati. Svilupperanno abilità funzionali allo studio,</p>



	<p>utilizzeranno tecnologie informatiche per apprendere, ricercare e comunicare, saranno in grado di formulare ipotesi. Impareranno a competere nel modo giusto, puntando sulle loro forze e sulla loro competenza</p> <p>Modalità di verifica</p> <p>Saranno effettuate verifiche sistematiche e compilate griglie di osservazione, saranno prodotti reticoli e cartelloni strutturati in quadrati di 15 cm con ambienti diversi nel quale muoversi e far muovere Beebot. Sarà realizzata una mostra, uno stand robotico, con le creazioni degli alunni aperta al territorio.</p> <p>materiali previsti</p> <p>Bee – bot kit</p> <p>Pennarelli</p> <p>Cartelloni formato</p> <p>Colla</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Multimedialità
Sedi dove è previsto il modulo	BIAA81301C
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 3B.bots

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: Teatral...mente

Dettagli modulo

Titolo modulo	Teatral...mente
----------------------	-----------------



**Descrizione
modulo**

Modulo strutturato in 20 incontri da un'ora e mezza. Gli incontri settimanali avranno luogo nella biblioteca – teatro della scuola dell'infanzia Villaggio Sportivo. Teatral...mente si propone di far imparare a conoscere se stessi, le proprie emozioni, il proprio corpo con i suoi movimenti e i suoi gesti. I bambini saranno coinvolti insieme ai compagni in attività che richiederanno impegno personale, ascolto e fiducia nei confronti degli altri e della propria persona con una maggiore disponibilità nella comunicazione. Infatti si riconosce l'importanza del corpo e del movimento corporeo come strumenti della comunicazione, perché alla base di tutti i linguaggi verbali mimici figurativi, gestuali, si trova la corporeità come elemento di mediazione nel momento in cui il soggetto si mette in relazione con l'altro. Il teatro rappresenta la forma d'arte collettiva per eccellenza. Fare teatro significa anzitutto lavorare in gruppo, aprire tutti i canali per ascoltare se stessi e gli altri, concentrarsi insieme verso un obiettivo comune e stimolante: lo spettacolo (presso la Casa di Giorno)

Obiettivi:

- Offrire a tutti i bambini, l'opportunità di esprimere le proprie emozioni e "mettersi in gioco" scegliendo il ruolo ad essi più congeniale
- Sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, immagine, musica, canto, danza e parola;
- Potenziare e rafforzare la conoscenza di SE' e dell'ALTRO
- Sviluppare abilità manuali legate al gioco del teatro;
- Affrontare con fiducia nuove situazioni e proposte di lavoro;
- Potenziare la capacità di lavorare in gruppo;
- Strutturare la propria autostima, superando la timidezza e ridimensionando l'esuberanza fisica;
- Esprimersi e comunicare con il gioco del teatro di fronte a un pubblico

Contenuti: i primi incontri verranno dedicati ad attività di ascolto e socializzazione con riferimento particolare alle emozioni nelle fiabe, verranno quindi proposte varie attività quali, costruzione di burattini e marionette, l'utilizzo creativo delle mani, l'allestimento di scene teatrali, il travestirsi e il truccarsi per assomigliare ai personaggi da interpretare, ecc... Il percorso proporrà esperienze individuali e di gruppo: del proprio corpo (rilassamento guidato), del corpo dell'altro (prendersi cura, etc), della diversità dei corpi (esperienza del gruppo che lavora), del corpo vissuto come 'cassa di risonanza' (ascolto selettivo di ciò che vuol dire la persona accanto, con cui entro in relazione), si improvviseranno storie nelle quali i gruppi partecipano a turno mentre gli altri osservano, si costruirà uno spettacolo finale.

Metodologia: l'educazione al gesto e al riconoscimento delle emozioni in modo ludico e divertente attraverso strumenti e mezzi che attingono alle situazioni quotidiane molto vicine al mondo dei bambini coinvolti nel progetto. Si cercherà di favorire l'interazione sociale attraverso il processo creativo e di aumentare le capacità di ascolto e fiducia verso i compagni nella coscienza, all'interno del gruppo, della responsabilità del singolo per il successo del lavoro di tutti..

I risultati attesi:

dare una più forte connotazione interdisciplinare al teatro, rafforzare il desiderio di conoscere l'altro, educare alla collaborazione e alla cooperazione, favorire la partecipazione attiva dei bambini a sostegno di tematiche quali, l'arte, l'ambiente, l'ecologia e la pace.

La verifica monitoraggio in itinere con documentazione delle attività svolte con foto e/o video.

Autovalutazione del tutor e dell'esperto, questionari di gradimento per alunni, genitori e per tutti i protagonisti coinvolti nel modulo.

Data prevista inizio Ottobre 2017

Data prevista fine Giugno 2018

Acquisti previsti

Pennarelli
Cartelloni formato
Colla

Data inizio prevista

02/10/2017



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	BIAA81301C
Numero destinatari	16 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Teatral...mente

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		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Elenco dei moduli

Modulo: Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)

Titolo: "Suono ... in gioco"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Suono ... in gioco"
Descrizione modulo	<p>STRUTTURA Il modulo si svilupperà su 15 incontri da 2h durante i mesi compresi tra gennaio e giugno con presumibile cadenza settimanale. Al termine del percorso è previsto un piccolo evento conclusivo in data e loco da definirsi in collaborazione con alcune associazioni e/o enti operanti sul territorio, durante il quale i bambini avranno modo di dare "suono" alla propria impronta sonora.</p> <p>OBIETTIVI Sviluppo della coscienza sonora di sé e dell'ambiente circostante; costruzione "attiva" di fonti sonore e relativa produzione di suoni; acquisizione del concetto di suono come impronta; acquisizione della capacità di trasformare la propria identità sonora agendo personalmente in maniera diretta su di essa, oppure attraverso l'utilizzo di supporti tecnologici di base (microfoni, amplificatori, pc, lim, ...); acquisizione della capacità di mettere in relazione la propria con altrui identità sonore; scoperta ed acquisizione del valore dell'individualità attraverso la costruzione condivisa della identità sonora collettiva, quindi non solo riconoscimento, riproduzione e trasformazione del suono come risultato di una sempre maggiore competenza tecnica, ma anche come predisposizione nell'aprirsi all'altro.</p> <p>CONTENUTI Durante i primi incontri i bambini si dedicheranno all'esplorazione del suono in generale per poi passare al riconoscimento ed alla classificazione dei vari suoni ed alla loro diversa provenienza a partire dai suoni prodotti da se stessi e dal proprio corpo. Il passaggio</p>



successivo sarà quello di costruire una scatola, utilizzando materiali di recupero ed oggetti di uso comune, nella quale saranno contenute tutte le tracce sonore che verranno "catturate" dal mondo circostante insieme a quelle riprodotte dagli stessi alunni, dopo essere state rielaborate e trasformate anche grazie all'ausilio di strumenti tecnico-informatici.

Il modulo si snoda, dunque, tra percorsi di lavoro individuale e momenti di condivisione con il resto del gruppo intesi come prerequisito fondamentale per la realizzazione di un prodotto comunitario che tenga conto dei gusti e delle preferenze di ognuno passando attraverso il rispetto dell'altro nella sua globalità. In ultimo, seguendo regole, tempi, modalità e strategie precedentemente auto definite dallo stesso gruppo, ogni allievo parteciperà alla creazione ed alla realizzazione di un unico grande "puzzle sonoro" del quale si darà esecuzione durante uno spettacolo finale in collaborazione con alcune allieve della Società Ginnastica LA MARMORA-ASD alle quali spetterà il compito di dare animazione e forma al suono.

METODOLOGIE

Conoscenza del suono e del suo significato; ricerca e individuazione della propria identità sonora intesa come personale "scatola dei suoni"; esplorazione sonora del mondo circostante a partire da se stessi; riproduzione di varie tracce sonore individuate attraverso il proprio corpo; costruzione di svariati strumenti musicali ricorrendo a materiali di recupero e ad oggetti di uso comune; registrazione, riascolto e riconoscimento delle varie tracce musicali e confronto delle stesse; rielaborazione e trasformazione delle impronte sonore di ciascun bambino attraverso l'utilizzo di specifici supporti tecnico-informatici; condivisione delle "scatole dei suoni" di ogni singolo con il resto del gruppo; assemblaggio e riproduzione collettiva delle tracce sonore di ogni scatola; produzione di gruppo di una impronta sonora, "melodia", condivisa

RISULTATI ATTESI

Aumento della capacità di ascolto; Aumento del livello di attenzione; Arricchimento del proprio vocabolario; Acquisizione di un lessico sempre più specifico; Acquisizione di semplici vocaboli in lingua straniera grazie alla nomenclatura corretta di strumenti musicali, generi musicali, ...); Sviluppo delle abilità di esplorazione e descrizione di oggetti e materiali; Sviluppo della capacità di discriminazione e classificazione; Utilizzo corretto del mouse ed alcuni tasti; Approccio basico a specifiche applicazioni relative alla trasformazione di tracce musicali; Educazione dell'orecchio; Sviluppo della capacità organizzativa del proprio metodo di lavoro elaborando semplici strategie che mettono in relazione fasi di lavoro, tempi, materiali, ... ; Sviluppo della capacità di interagire positivamente con il gruppo collaborando ad attività comuni nel rispetto di regole condivise; Incremento della capacità di effettuare scelte, agire e prendere decisioni in modo autonomo, responsabile e condiviso giustificando verbalmente le fasi organizzative atte alla realizzazione di un progetto; Sviluppo della capacità di contestualizzare ed interpretare fenomeni ed esprimere idee ed emozioni anche ricorrendo a svariate, inconsuete e creative modalità di comunicazione;

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Osservazione diretta
Schede di gradimento dell'attività svolta
Livello di partecipazione

Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
Sedi dove è previsto il modulo	BIAA81303E
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Suono ... 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 €
	TOTALE					5.082,00 €

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: È' arrivato un bastimento

Descrizione progetto	<p>“È arrivato un bastimento” carico di novità: filastrocche e storie di pirati, letture animate, canzoni e film in inglese, racconti d'avventura e viaggi d'esplorazione, spettacoli teatrali ed esperimenti scientifici... Lo scopo, va da sé, è far salire a bordo anche chi ancora non sa nuotare e non si fida troppo del grande oceano del sapere.</p> <p>Sul bastimento, sotto la guida di esperti navigatori, fervono le attività, integrate tra loro per coinvolgere i diversi plessi e ordini di scuola, in un'ottica di continuità. Questi i nove moduli, della durata di 30 ore l'uno e aventi come filo conduttore i temi del viaggio, dell'avventura e del mistero, che abbiamo progettato per i nostri “marinai riluttanti”:</p> <ul style="list-style-type: none">• LILLIPUT, per il rafforzamento delle competenze linguistiche di base in italiano, attraverso giochi linguistici e letture animate (alunni della scuola primaria, plesso Lamarmora, classi prime e seconde, 1h la settimana);• L'ISOLA CHE NON C'È, come sopra, ma finalizzato alla realizzazione di un piccolo spettacolo teatrale da presentare alle famiglie (alunni delle classi terze, quarte e quinte, plesso Collodi, 3h per 10 incontri, un pomeriggio la settimana)• L'ISOLA DEL TESORO, come sopra (plesso Borgonuovo);• L'ISOLA MISTERIOSA, per il recupero delle competenze linguistiche, in particolare nella lettura (alunni della secondaria, incontri pomeridiani da 2h la settimana);• ROBINSON, campus intensivo in inglese, con attività musicali e giochi linguistici... 3 h al giorno, per due settimane a giugno, dopo il termine delle lezioni (alunni della primaria, tutti i plessi);• HOOK, come sopra, ma a fine agosto-inizio settembre;• GULLIVER, corso di inglese per alunni della secondaria, 2 h la settimana per 15 incontri pomeridiani, durante l'anno scolastico;• NAUTILUS, per il potenziamento delle competenze matematico-scientifiche attraverso giochi, esperimenti e attività propedeutiche alle uscite sul territorio (classi quarte e quinte della primaria, plessi Collodi e Borgonuovo, 2 h al pomeriggio);• ULISSE, come sopra, ma con uscite didattiche alla scoperta degli ambienti del Biellese (incontri da 3-4 h l'uno, nelle ultime due settimane di giugno, per alunni della primaria, tutti i plessi).

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

Biella, cittadina di 44.000 abitanti, è al centro di un territorio verdeggiante, suddiviso tra un'ottantina di comuni, molti dei quali montani. Il capoluogo, già famoso per le sue industrie tessili, attraversa da tempo una grave crisi, legata alla globalizzazione e alla chiusura o delocalizzazione di molte aziende, con conseguente aumento della disoccupazione.

L'IC Biella III è ubicato lungo il perimetro sud della città; conta 1289 alunni, provenienti sia dai limitrofi quartieri popolari e residenziali, sia dai paesi del circondario. Gli alunni di nazionalità straniera sono 169, ma in alcuni plessi la loro percentuale si aggira intorno al 20%, mentre gli alunni H, BES o DSA sono 55 e quelli con una o più ripetenze 46; gli alunni con frequenza irregolare lo scorso anno sono stati 32, quelli provenienti da contesti problematici 65.

L'Istituto accoglie un'utenza molto eterogenea, che ha visto negli ultimi anni cambiamenti significativi, legati all'immigrazione di nuclei provenienti da altri paesi e alla crisi economica, che ha fatto crescere il numero di famiglie in situazioni di difficoltà; piuttosto frequente è l'inserimento, in ogni periodo dell'anno, di alunni di recente immigrazione, che necessitano di prima alfabetizzazione, come abituale è l'inserimento di alunni itineranti da scrutinare, legato all'arrivo di famiglie di giostrai per la tradizionale Fiera di maggio.

Obiettivi del progetto

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

"È arrivato un bastimento" ha per obiettivo da un lato il recupero delle competenze prettamente scolastiche, a partire dalla comunicazione in lingua italiana e straniera (arricchimento del lessico, miglioramento della capacità di leggere ed esprimersi oralmente in contesti diversi) e dalle competenze matematico-scientifiche (imparare attraverso attività di osservazione e indagine, problem solving, conoscenza della biodiversità e delle specificità del territorio biellese), dall'altro il potenziamento delle competenze trasversali, civiche e sociali, con attività legate alla conoscenza e al rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente che ci circonda. Grazie a tutor e figure aggiuntive, largo spazio sarà dato alla rimotivazione di alunni che, per fragilità emotive, deprivazione culturale o difficoltà oggettive, hanno perso la passione e l'interesse per lo studio, e la stima nelle proprie capacità, necessitando di essere supportati nel percorso di scuola dell'obbligo. Si tratta di obiettivi già perseguiti dalla nostra scuola con specifici progetti di recupero, anche in collaborazione con iniziative del Comune e di altri enti territoriali: le attività proposte andranno a integrare quelle esistenti, in alcuni casi costituendone un'appendice in orari e periodi non scolastici, in altri contribuendo ad ampliare e differenziare l'offerta formativa.

Per i docenti, infine, l'obiettivo è anche quello di sperimentare strumenti, metodologie e attività da diffondere poi in altri contesti.



Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto è destinato prioritariamente ad alunni della scuola primaria e secondaria a rischio di dispersione scolastica, con lacune nelle competenze di base (linguistiche e matematico-scientifiche, in particolare – elemento di debolezza evidenziato anche dalle ultime rilevazioni INVALSI), demotivati dai risultati scolastici ed eventualmente ripetenti e/o con frequenza irregolare, provenienti da contesti problematici; si tratta di alunni che, dunque, potrebbero essere gratificati – anche a livello di valutazioni – da attività di tipo laboratoriale, legate a competenze civiche e sociali (collaborazione con i compagni, rispetto delle regole e dell'ambiente), di solito meno valorizzate dalle tradizionali lezioni frontali.

Tenendo conto dei dati relativi a ripetenze, frequenza e partecipazione ad attività di recupero, parliamo di oltre un centinaio di alunni, a cui, su segnalazione dei consigli di classe/interclasse, sarà data la precedenza per l'iscrizione a una o più attività.

Sarebbe auspicabile, d'altro canto, favorire la partecipazione ai corsi anche di alunni che, pur con risultati scolastici sufficienti, presentassero qualche problema di tipo relazionale (troppo timidi, insicuri, con scarsa autostima...) o economico: essi potrebbero accedere gratuitamente ad attività, di solito piuttosto costose, come i corsi di lingue e le relative certificazioni, e venir valorizzati come tutor dei compagni, trovando modo di esprimere e superare alcune delle loro difficoltà.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Le attività previste per gli alunni della secondaria prenderanno il via dalla scuola Marconi, sede anche degli uffici di segreteria dell'IC Biella III. Facilmente raggiungibile dagli altri plessi, dal lunedì al venerdì la sede è aperta in orario pomeridiano e serale, in quanto alcune aule ospitano i corsi per adulti del CPIA: il personale ATA già presente potrebbe perciò essere integrato a seconda delle necessità. D'altro canto, per buona parte dell'anno, di pomeriggio, la scuola già ospita corsi opzionali o attività di recupero per gli alunni della secondaria, cosicché, per evitare sovrapposizioni, si dovrà necessariamente far ricorso anche alle aperture di sabato (mattina), a fine agosto-inizio settembre e a giugno. Per gli alunni della primaria e delle prime classi della secondaria che frequenteranno i diversi sottoprogetti, la scuola rimarrà comunque aperta "a pieno regime" durante l'intero mese di giugno, essendo sede di esami. Il personale di segreteria è d'abitudine presente fino alle ore 16.00. Per i bambini della primaria si è pensato, però, di attivare alcuni moduli anche presso i rispettivi plessi, il che, nel caso di attività svolte durante l'anno scolastico, consentirà di prolungare l'orario scolastico, evitando spostamenti e, quindi, senza richiedere l'intervento dei genitori; fra i costi di gestione di tali moduli, naturalmente, dovranno figurare quelli relativi al personale ATA necessario all'assistenza e alle aperture supplementari dei diversi plessi.



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Le letture animate dei moduli “Lilliput” e “L’isola misteriosa” si svolgeranno anche presso la Ludoteca “Giocolandia”, che già collabora con il nostro Istituto per le attività destinate agli alunni più piccoli, mentre l’Ecomuseo del Biellese si è reso disponibile a collaborare all’organizzazione degli spettacoli teatrali previsti dai moduli “L’isola del tesoro” e “L’isola che non c’è”.

I moduli scientifici “Nautilus” e “Ulisse” prevedono che parte dei laboratori e delle uscite didattiche si svolgano con il coinvolgimento dell’Università popolare di Biella, del Museo del Territorio, dell’Unione biellese astrofili, del Giardino botanico di Oropa (Oasi WWF), delle cellule dell’Ecomuseo del Biellese; gli spostamenti in autobus per le uscite didattiche sul territorio saranno a carico del Comune di Biella.

Sono disponibili a collaborare ai diversi moduli, in base alle necessità, l’Associazione Genitori e Famiglie del Villaggio Lamarmora e l’Associazione Famiglie San Paolo, Masarone e Villaggio Sportivo; il nostro Istituto avrà inoltre a disposizione, in appoggio ai diversi moduli e per supportare individualmente alunni con particolari problematiche (DSA, BES linguistici), gli studenti del Liceo Classico, Linguistico, Artistico, nell’ambito dell’alternanza scuola-lavoro.

Per le specifiche attività dei diversi enti coinvolti si rimanda alle dichiarazioni d’intenti allegate al progetto.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

In primo luogo “È arrivato un bastimento” prevede il potenziamento del tempo scolastico, con attività svolte di pomeriggio, sabato e durante il periodo estivo. Le competenze sviluppate saranno quelle disciplinari, ma anche quelle trasversali, culturali, imprenditoriali (organizzazione di conoscenze e materiali per la realizzazione di spettacoli e “prodotti” artistici), sociali e civiche (collaborazione con i compagni, rispetto delle regole e dell'ambiente...), nell'ottica del curriculum europeo integrato.

I diversi moduli, pur prendendo il via dai plessi del nostro istituto, coinvolgeranno i quartieri circostanti e le aree verdi intorno alla città, consentendo agli alunni di conoscere meglio il territorio e le sue diverse realtà, stimolando in loro il senso di appartenenza e di rispetto per ciò che li circonda. Le attività saranno svolte, ove possibile, a piccoli gruppi, facendo ricorso all'apprendimento cooperativo e al tutoring da parte degli alunni più grandi o abili; largo spazio, grazie a tutor e figure aggiuntive, sarà dato alla rimotivazione di alunni che necessitano di essere supportati, anche individualmente, nel percorso scolastico. Il tema dell'avventura sarà sviluppato con attività, tecniche e materiali diversi, ma sempre facendo appello alle emozioni, alla fantasia e alla creatività di bambini e ragazzi. Rientrano nelle metodologie adottate anche quelle supportate da esperienze di educazione informale, sperimentate nel tempo da insegnanti del team proponente.



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
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Coerenza con l'offerta formativa

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

Tutte le attività proposte andranno a integrarsi con quelle del PTOF 2016-2019 e di alcuni progetti a finanziamento esterno ad esso collegati.

I moduli "Nautilus" e "Ulisse", dedicati alla scuola primaria, prendono il via dalle attività, proposte da anni per la secondaria, del macroprogetto "Areascienza", ma si collegano anche a quelle, altrettanto varie, di "Il territorio e i suoi prodotti" e del "Giardino delle farfalle", realizzato grazie al contributo della Fondazione Cassa di Risparmio di Biella (macroprogetto "La scuola delle farfalle").

I moduli di area linguistica "Lilliput", "L'isola che non c'è", "L'isola del tesoro" e "L'isola misteriosa" ampliano l'offerta di "Gioco, leggo, imparo", di "La scuola in scena" e dei corsi di recupero delle competenze di base già attivi, come da PTOF e da macroprogetto "La gabbianella e il gatto" (Fondazione CRB).

"Robinson", "Hook" e "Gulliver" potranno senza difficoltà rientrare nel "Progetto Lingue", che offre svariate attività di potenziamento delle competenze linguistiche, in collaborazione con i docenti di disciplina, le scuole di lingue e alcuni istituti scolastici superiori cittadini.

Tutte le attività, inoltre, si collegano a quelle già predisposte nell'ambito di un altro progetto PON-FSE presentato dal nostro Istituto, "Strada facendo" (scad. 14/11/2016, ancora senza esito), dedicato al rafforzamento delle competenze di base e di quelle artistico-culturali in genere.



Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Compatibilmente con le esigenze delle famiglie, agli alunni segnalati dai consigli di classe perché a rischio di insuccesso scolastico saranno proposte una o più attività, cercando di valorizzare al meglio le attitudini di ognuno. Il tema conduttore del progetto, per altro, è stato selezionato con cura, in modo da esercitare una certa attrazione anche sugli alunni più riluttanti. Per i diversi moduli, inoltre, è sempre prevista un'"esibizione" finale dei risultati raggiunti, tanto più gratificante per chi vi ha partecipato perché coinvolgerà famiglie e compagni di scuola. Per seguire, anche individualmente, alunni con problematiche particolari (DSA, BES), sono previste figure aggiuntive (insegnanti e alunni delle superiori in alternanza scuola-lavoro); le metodologie (apprendimento cooperativo, lavoro a piccoli gruppi, tutoring) e i materiali forniti agli alunni seguiranno gli standard previsti per garantire al meglio l'inclusività.

Alcune delle attività si svolgeranno fuori delle aule, anche fuori città, e il coinvolgimento degli alunni sarà tanto maggiore quanto essi contribuiranno a modificare fisicamente ed emotivamente tali spazi con le loro creazioni, o mettendo in scena esibizioni artistiche e teatrali.

Gli alunni meritevoli provenienti da contesti sociali o economici problematici, inoltre, potranno accedere gratuitamente ad attività, di solito piuttosto costose, come i corsi di lingue e le relative certificazioni, e venir valorizzati al meglio come tutor dei compagni.



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
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Impatto e sostenibilità

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

Da parte dei docenti, ci si attende la rilevazione di una progressiva autonomia didattica e operativa degli alunni, una frequenza più regolare, la riduzione degli episodi di tensione all'interno delle classi, una crescente collaborazione con le famiglie, anche a livello di partecipazione alle iniziative previste a conclusione dei moduli.

Le osservazioni e le eventuali valutazioni assegnate nei diversi moduli saranno trasmesse ai consigli di classe e i docenti curricolari potranno registrarle insieme alle proprie, al fine della valutazione generale degli alunni. Per il monitoraggio delle attività sono previste schede di verifica finale, a cura di esperti e tutor, e semplici schede di gradimento/autovalutazione dei progressi per gli alunni (come di norma previsto per i progetti inseriti nel PTOF 2016-2019).

Il nostro progetto, facendo largo ricorso alla didattica laboratoriale, in grado di valorizzare al meglio competenze di tipo pratico, espressivo e sociale-relazionale, dovrà inoltre contribuire al raggiungimento del traguardo indicato come prioritario per il triennio 2016-2019 dal Rapporto di autovalutazione d'Istituto, ovvero la riduzione, con particolare riferimento alla scuola secondaria, della concentrazione delle valutazioni su range bassi e l'aumento, di conseguenza, dei punteggi intermedi (rientro nella media piemontese dei 6 in uscita, implementando la percentuale dei 7 in uscita dal 17% al 25%). Anche in questo caso, si tratta di risultati di semplice rilevazione.



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

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

“È arrivato un bastimento” verrà pubblicizzato attraverso i consueti canali di comunicazione: sito internet della scuola, distribuzione di materiale informativo relativo ai diversi moduli attivati agli alunni e alle loro famiglie, restituzione delle attività con spettacoli e mostre aperti al pubblico, alla cui realizzazione collaboreranno le associazioni di genitori ed altri enti operanti sul territorio (Ludoteca, Università popolare, Ecomuseo...); non appena verrà – si spera... – comunicato il finanziamento di questo e di altri analoghi progetti PON presentati dal nostro Istituto, sarà organizzato e adeguatamente pubblicizzato un incontro aperto al pubblico per illustrarne attività e obiettivi.

La maggior parte delle attività potranno essere riproposte, anche senza ulteriori finanziamenti oltre all'investimento iniziale, dai docenti curricolari, eventualmente – per la scuola secondaria – nell'ambito di corsi opzionali pomeridiani, facendo ricorso alla documentazione prodotta da esperti e tutor e agli strumenti e ai materiali riutilizzabili acquistati e/o prodotti per i diversi moduli (carte geografiche, carte per giochi di ruolo, bussole e attrezzature scientifiche di vario genere, libri, costumi e oggetti di scena per le rappresentazioni teatrali...); altra risorsa a costo zero sulla quale potremo contare anche in futuro sarà, grazie ad accordi già in atto ai fini dell'alternanza scuola-lavoro, quella costituita dagli alunni degli istituti superiori cittadini.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

“È arrivato un bastimento” verrà pubblicizzato attraverso il sito internet della scuola, un incontro aperto al pubblico e la distribuzione di materiale informativo agli alunni e alle loro famiglie; la restituzione delle attività prevede sempre spettacoli e mostre aperti al pubblico, alla cui realizzazione hanno già dato la disponibilità a collaborare le associazioni di genitori dei quartieri cittadini facenti capo al nostro Istituto. Con questo progetto, dunque, si coglierà l'occasione per coinvolgere anche le famiglie, che contribuiranno ad arricchire e rendere più accogliente le nostre scuole, trasmettendo a bambini e ragazzi l'"affetto" verso il luogo dell'apprendimento e della socializzazione. I temi conduttori di “È arrivato un bastimento” – l'avventura, i viaggi, il mistero... - sono stati selezionati con cura, in modo da esercitare una certa attrazione anche sugli alunni più riluttanti dal punto di vista scolastico. Alcune delle attività si svolgeranno al di fuori delle aule, nei parchi intorno alla scuola, nei quartieri limitrofi e anche fuori città: gli alunni contribuiranno a modificare fisicamente ed emotivamente questi spazi con le loro creazioni artistiche, o mettendo in scena mostre ed esibizioni teatrali, tanto più gratificanti per chi vi ha partecipato perché coinvolgeranno famiglie e compagni di scuola.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Areascienza (PTOF, p. 49)	pag. 49	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/la-scuola/piano-dellofferta-formativa
Gioco, leggo, imparo (p.33)	pag. 33	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
Il giardino delle farfalle (p. 50)	pag. 50	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
La scuola in scena (p. 46)	pag. 46	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
Progetto Lingue primaria (p. 53)	pag.53	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
Progetto Lingue secondaria (p. 54)	pag.54	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
Recupero primaria (p. 28)	pag.28	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf
recupero secondaria (pag.29)	pag. 29	http://www.istitutocomprensivobiellatre.gov.it/drupalscuola/sites/default/files/1617/PTOF%20BIELLA%20III_15%20ottobre%202016.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato



Con riferimento ai moduli L'Isola del tesoro, l'Isola che non c'è, Nautilus, e Ulisse consulenza qualificata, collaborazione e messa a disposizione di strumenti e materiali per la realizzazione di attività didattiche in ambito linguistico - espressivo (messa in scena di spettacoli teatrali ispirati alle leggende locali del Biellese) scientifico- naturalistico (uscite presso la riserva naturale della Bessa e l'Ecomuseo dell'oro di Zubiena e Vermogno)	1	Associazione per l'Ecomuseo Valle Elvo e Serra - Onlus	Dichiarazione di intenti	1611	11/05/2017	Sì
Con riferimento ai moduli Nautilus e Ulisse consulenza qualificata, materiali e strumenti per la progettazione di specifiche attività in ambito scientifico- naturalistico (uscite didattiche sul territorio)	1	Equipe Arc en ciel	Dichiarazione di intenti	1610	11/05/2017	Sì
Con riferimento ai moduli Lilliput, Robinson Crusoe, Hook, Gulliver, Ulisse promuove e sostiene le attività relative all'organizzazione degli spettacoli e delle uscite sul territorio	1	Associazione Genitori e Famiglie Villaggio Lamarmora	Dichiarazione di intenti	1612	11/05/2017	Sì
Con riferimento ai moduli Nautilus e Ulisse consulenza qualificata, materiali e strumenti per la progettazione di specifiche attività didattiche in ambito scientifico- naturalistico (tra cui una o più uscite presso l'Osservatorio Astronomico Biellese)	1	UBA - Unione Biellese Astrofili	Dichiarazione di intenti	1615	11/05/2017	Sì
Con riferimento ai moduli L'Isola del tesoro, Robinson Crusoe, Hook, Nautilus, Ulisse promuove e sostiene le attività relative all'organizzazione degli spettacoli e delle uscite sul territorio	1	Associazione Famiglie San Paolo	Dichiarazione di intenti	1613	11/05/2017	Sì
Con riferimento ai moduli Nautilus e Ulisse consulenza qualificata e materiali e strumenti per attività didattiche in ambito scientifico naturalistico (uscite didattiche sul territorio)	1	NaturArte	Dichiarazione di intenti	1614	11/05/2017	Sì



con riferimento ai moduli "Nautilus" e "Ulisse" offrendo consulenza qualificata da parte del "Gruppo Amici del Museo del Territorio biellese" e mettendo a disposizione materiali e strumenti per la progettazione di specifiche attività didattiche, Nautilus (attraverso tinkering, giochi esperimenti) Ulisse uscite didattiche alla scoperta degli ambienti Biellesi	1	UPB EDUCA-Università Popolare Biellese	Dichiarazione di intenti	1687	12/05/2017	Sì
con riferimento ai moduli 'Lilliput' e Ulisse mettendo a disposizione i locali del servizio Ludoteca, del Museo del Territorio, e il trasporto	1	Comune di Biella	Dichiarazione di intenti	1727	15/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. eg. to
alternanza scuola lavoro	BIIS00100D G. Q. SELLA	351	31/01/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Lilliput	€ 5.082,00
L'isola del tesoro	€ 4.977,90
L'isola misteriosa	€ 4.561,50
L'isola che non c'è	€ 5.082,00
Nautilus	€ 5.082,00
Ulisse	€ 5.082,00
Gulliver	€ 4.873,80
Robinson	€ 5.082,00
Hook	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli



Modulo: Lingua madre

Titolo: Lilliput

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lilliput
Descrizione modulo	<p>Modulo di recupero e potenziamento delle competenze di base nella comunicazione in Italiano, della durata di trenta ore, destinato agli alunni più piccoli (classi prime e seconde della scuola primaria). Le attività si svolgeranno di pomeriggio, tra ottobre e giugno, presso il plesso Lamarmora, che usufruisce di orario a tempo prolungato, e saranno suddivise in incontri della durata di un'ora l'uno (dalle 16.30 alle 17.30), in coda alle attività didattiche; è previsto un incontro conclusivo, con la partecipazione delle famiglie, con esposizione dei lavori realizzati dai bambini durante l'anno.</p> <p>Gli incontri prenderanno il via da una lettura o dalla visione di un breve filmato, legati ai temi dell'avventura, del mare e dei viaggi in genere, per procedere con attività di comprensione orale per mezzo di domande o interventi spontanei, atti a migliorare il vocabolario di ogni bambino; l'interpretazione dei racconti avverrà anche attraverso drammatizzazione e attività ludiche, inizialmente libere, poi via via più strutturate; infine, è prevista la creazione di cartelloni ed altri elaborati (piccoli libri illustrati), realizzati con tecniche artistiche diverse e sempre ispirati al tema conduttore: questi ultimi saranno oggetto di una mostra conclusiva nel mese di giugno.</p> <p>Le osservazioni e le eventuali valutazioni assegnate saranno trasmesse ai docenti curricolari, al fine della valutazione generale degli alunni. Per il monitoraggio delle attività sono comunque previste schede di verifica finale, a cura degli esperti e dei tutor coinvolti, e semplici schede di gradimento/autovalutazione dei progressi da somministrare agli alunni.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	08/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BIEE81302P
Numero destinatari	22 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lilliput

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli



Modulo: Lingua madre
Titolo: L'isola del tesoro

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'isola del tesoro
Descrizione modulo	<p>Modulo di recupero e potenziamento delle competenze di base in Italiano, destinato prioritariamente ad alunni DSA e BES socio-culturali (anche di recente immigrazione e a rischio dispersione scolastica) delle classi terze, quarte e quinte della scuola primaria, plesso Borgonuovo. Le lezioni si terranno tra marzo e giugno, una volta la settimana, dalla 14.00 alle 17.00, ad ampliamento dell'offerta formativa.</p> <p>Le attività, che prenderanno il via dal mito degli Argonauti e dalle leggende sul "Tesoro della Bessa", prevedono sette incontri a scuola, presso l'Ecomuseo dell'Oro di Vermogno e il Museo del Territorio di Biella (laboratorio di conio), e tre incontri di preparazione allo spettacolo finale, incentrato sui medesimi temi e aperto alle famiglie. Il modulo mira al rinforzo, oltre che delle competenze più prettamente didattiche, di quelle trasversali, legate alle motivazioni e allo stile di apprendimento e ad una maggior consapevolezza delle proprie capacità e peculiarità: da qui la scelta di mettere in scena uno spettacolo teatrale, che, facendo appello all'emotività e alla creatività dei bambini, alle loro potenzialità motorie, mimiche, gestuali, sonore, consentirà di appropriarsi di molteplici linguaggi, e, con le sue esigenze di cambi di scena, costumi, dialoghi, ruoli, di esercitarsi all'elasticità mentale per la creazione di soluzioni sempre nuove.</p> <p>Obiettivi specifici saranno l'ampliamento del patrimonio lessicale di base, la lettura, comprensione e produzione di semplici testi scritti e orali e la drammatizzazione di testi teatrali, utilizzando anche l'espressione corporea. La metodologia favorirà quanto più possibile il coinvolgimento dei bambini attraverso gli aspetti ludici della drammatizzazione, la strategia del TPR e l'apprendimento cooperativo.</p> <p>Sono previste valutazioni in itinere (in base al grado di risposta alle attività proposte) e finali (questionari di gradimento), trasmesse ai docenti curricolari al fine della valutazione generale degli alunni.</p>
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	08/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BIEE81301N
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'isola del tesoro

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: L'isola misteriosa

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'isola misteriosa
Descrizione modulo	<p>Modulo di rafforzamento delle competenze di base in Italiano, con particolare riferimento alla lettura e alla comprensione scritta, e delle competenze espressive e sociali, destinato ad alunni di prima e seconda media e della durata di trenta ore. Le attività si svolgeranno presso la sede Marconi in pomeriggi infrasettimanali, durante l'anno scolastico, per un totale di quindici incontri da due ore l'uno (dalle 14.00 alle 16.00), ovvero il sabato mattina (dalle 10.00 alle 12.00). I consigli di classe potranno naturalmente segnalare per il modulo casi particolarmente "difficili", ma la partecipazione degli alunni – che sentissero il bisogno e il desiderio di saper leggere meglio, ma anche il piacere del leggere agli altri – dovrebbe essere quanto più possibile spontanea.</p> <p>Le attività, dopo un primo incontro di conoscenza e giochi di gruppo, prevedono la scelta e lettura di testi di genere fantastico-avventuroso (leggende del Biellese, in particolare) ad alta voce, a piccoli gruppi di alunni; la lettura sarà poi riproposta davanti al "pubblico" delle classi delle scuole dell'infanzia e primarie dell'Istituto, per chiudere con un pomeriggio o una serata dedicata alle famiglie.</p> <p>Molto semplici e già a disposizione della scuola gli strumenti utilizzati: libri di testo e della biblioteca scolastica, fotocopie, LIM e dizionari.</p> <p>Le osservazioni e le eventuali valutazioni assegnate saranno trasmesse ai docenti curricolari, al fine della valutazione generale degli alunni. Per il monitoraggio delle attività sono comunque previste schede di verifica finale, a cura degli esperti e dei tutor coinvolti, e semplici schede di gradimento/autovalutazione dei progressi da somministrare agli alunni. Il progetto dovrà inoltre contribuire, per la scuola secondaria, all'incremento percentuale del numero di ammissioni alle classi successive e al raggiungimento del traguardo indicato dal RAV come prioritario per il triennio 2016-2019, ovvero la riduzione della concentrazione delle valutazioni su range bassi e l'aumento, di conseguenza, dei punteggi intermedi (rientro nella media piemontese dei 6 in uscita, implementando la percentuale dei 7 in uscita dal 17% al 25%).</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BIMM81301L
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'isola misteriosa

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: L'isola che non c'è

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'isola che non c'è
Descrizione modulo	<p>Modulo di recupero e potenziamento delle competenze di base in Italiano, destinato prioritariamente ad alunni DSA e BES socio-culturali (anche di recente immigrazione e a rischio dispersione scolastica) delle classi terze, quarte e quinte della scuola primaria, plesso Collodi. Le lezioni si terranno tra marzo e giugno, una volta la settimana, dalla 14.00 alle 17.00, ad ampliamento dell'offerta formativa del nostro Istituto.</p> <p>Le attività, che prenderanno il via dalla leggenda del misterioso "Uomo selvatico" di Sordevolo, prevedono nove incontri a scuola (anche di preparazione allo spettacolo finale, incentrato sui medesimo tema e aperto alle famiglie), e un'uscita presso l'antico monastero della Trappa di Sordevolo, cellula dell'Ecomuseo Valle Elvo & Serra, alla scoperta dei segreti delle erbe "magiche" delle nostre vallate.</p> <p>Il modulo mira al rinforzo, oltre che delle competenze più prettamente didattiche, di quelle trasversali, legate alle motivazioni e allo stile di apprendimento e ad una maggior consapevolezza delle proprie capacità e peculiarità: da qui la scelta di mettere in scena, a conclusione delle attività, uno spettacolo teatrale, che, facendo appello all'emotività e alla creatività dei bambini, alle loro potenzialità motorie, mimiche, gestuali, sonore, consentirà di appropriarsi di molteplici linguaggi, e, con le sue esigenze di cambi di scena, costumi, dialoghi, ruoli, di esercitarsi all'elasticità mentale per la creazione di soluzioni sempre nuove.</p> <p>Obiettivi specifici saranno l'ampliamento del patrimonio lessicale di base, la lettura, comprensione e produzione di semplici testi scritti e orali e la drammatizzazione di testi teatrali, utilizzando anche l'espressione corporea. La metodologia favorirà quanto più possibile il coinvolgimento dei bambini attraverso gli aspetti ludici della drammatizzazione, la strategia del TPR e l'apprendimento cooperativo.</p> <p>Sono previste valutazioni in itinere (in base al grado di risposta alle attività proposte) e finali (questionari di gradimento), trasmesse ai docenti curricolari al fine della valutazione generale degli alunni.</p>
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	15/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BIEE81303Q
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: L'isola che non c'è

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: Nautilus

Dettagli modulo

Titolo modulo	Nautilus
Descrizione modulo	<p>Modulo di recupero e potenziamento delle competenze di base logico-matematiche e scientifiche, destinato ad alunni delle ultime classi della scuola primaria (plessi Collodi e Borgonuovo), da svolgersi in incontri pomeridiani da due ore l'uno, per un totale di trenta ore, durante l'anno scolastico. Le metodologie favoriranno l'apprendimento cooperativo, con attività a piccoli gruppi. Di facile reperibilità gli strumenti e i materiali usati: siti per la ricerca e visualizzazione di carte geografiche, carte a scala locale plastificate, carte per giochi di ruolo, orari di autobus e treni, barattoli cattura insetti e vegetali con lente, dinamometri, elastici, bussole standard...</p> <p>Queste le attività, propedeutiche e integrate con le uscite sul territorio: SCEGLI IL PERCORSO: Quanto sali e quanto scendi? Lavoro su carte, mappe e con Google Maps; COSA MANGI? COSA BEVI? Un vero trekker sa sempre che cosa fare e cosa succede se...; CHE TEMPO FARÀ? Introduzione alla meteorologia, per scegliere l'abbigliamento più adatto; PREPARO IL SACCO: gioco, vince chi ha tutto l'indispensabile ma viaggia più leggero!; QUANTO PESA LO ZAINO? Un buon elastico/dinamometro per scegliere cose utili, inutili, divertenti...; QUANTO COSTA? Per organizzare i propri spostamenti tra orari e biglietti dei mezzi pubblici; COSA GUARDI? COSA VEDI? Dalla lente allo smartphone, per osservare ciò che ci circonda; COME ANDARE? Piedi, bici, bus o auto: cosa è meglio?; OROPA JONES: alla scoperta della Valle di Oropa, tra carrozze, tram e sentieri nascosti. Le osservazioni e le eventuali valutazioni assegnate saranno trasmesse ai docenti curricolari, al fine della valutazione generale degli alunni. Per il monitoraggio delle attività sono comunque previste schede di verifica finale, a cura degli esperti e dei tutor coinvolti, e semplici schede di gradimento/autovalutazione dei progressi da somministrare agli alunni.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	08/06/2018
Tipo Modulo	Scienze



Sedi dove è previsto il modulo	BIEE81301N BIEE81303Q
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Nautilus

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: Ulisse

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Ulisse



Descrizione modulo	<p>Modulo per il recupero e potenziamento delle competenze logico-matematiche e scientifiche, attraverso attività di osservazione e indagini, problem solving, conoscenza e promozione della biodiversità e delle specificità del territorio biellese.</p> <p>Il modulo, della durata di trenta ore, è destinato alle classi quarte e quinte della primaria (tutti i plessi) e rivolto prioritariamente ad alunni che presentano lacune nelle competenze di base, scarsa autostima, scarso interesse per le attività scolastiche, provenienti da un contesto familiare e sociale privo di stimoli.</p> <p>Le attività si svolgeranno al termine delle attività didattiche, nel mese di giugno, e prenderanno il via dal plesso Marconi e dal Museo del Territorio con semplici lezioni frontali e giochi propedeutici alla conoscenza del territorio, analoghi a quelli del modulo "Nautilus":</p> <p>SCEGLI IL PERCORSO: Lavoro su carte, mappe e con Google Maps; CHE TEMPO FARÀ? Introduzione alla meteorologia, per scegliere l'abbigliamento più adatto; PREPARO IL SACCO: gioco, vince chi ha tutto l'indispensabile ma viaggia più leggero!; COSA GUARDI? COSA VEDI? Dalla lente allo smartphone, per osservare ciò che ci circonda; OROPA JONES: alla scoperta della Valle di Oropa, tra carrozze, tram e sentieri nascosti. Sono previste cinque uscite didattiche, alla scoperta di ambienti e paesaggi del Biellese: la Riserva naturale del Parco Burcina; Oropa e il suo Giardino botanico; la Bessa e l'Ecomuseo dell'oro di Vermogno; il Lago di Viverone; il complesso di San Clemente, con l'osservatorio astronomico, e il vicino Parco fluviale "Spina verde", a Occhieppo Inferiore. Le osservazioni e le eventuali valutazioni assegnate saranno trasmesse ai docenti curricolari, al fine della valutazione generale degli alunni. Per il monitoraggio delle attività sono comunque previste schede di verifica finale, a cura degli esperti e dei tutor coinvolti, e semplici schede di gradimento/autovalutazione dei progressi da somministrare agli alunni.</p>
Data inizio prevista	11/06/2018
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	BIEE81301N BIEE81302P BIEE81303Q BIMM81301L
Numero destinatari	22 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ulisse

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Gulliver

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gulliver
Descrizione modulo	<p>Modulo per lo sviluppo delle competenze comunicative in lingua inglese, tese ad ampliare le relazioni sociali e culturali, con particolare riferimento a una consapevole 'cittadinanza europea'.</p> <p>Il modulo è destinato agli alunni della secondaria (classi seconde e terze), prioritariamente con lacune nelle competenze di base e/o problematiche sociali ed economiche. Le attività si svolgeranno una volta la settimana presso la sede Marconi, per un totale di quindici incontri da due ore l'uno (14.00-16.00), durante l'anno scolastico.</p> <p>Le lezioni, a cura di un docente madrelingua, punteranno a sviluppare soprattutto le abilità orali, per consentire agli alunni di esprimersi in modo semplice ma efficace in contesti quotidiani, arricchendo il proprio vocabolario e migliorando la pronuncia attraverso la visione di filmati e con specifici esercizi di ascolto e conversazione.</p> <p>Gli argomenti del corso riguarderanno, oltre alle consuete formule di presentazione e saluto e a semplici dialoghi per ottenere e fornire informazioni, il lessico proprio dei viaggi – uno dei temi conduttori del nostro progetto – per consentire agli alunni di muoversi con una certa disinvoltura tra stazioni, aeroporti, alberghi, ristoranti..., facendo quanto più possibile ricorso ad attività "in situazione", a coppie o di gruppo. Il corso mira anche ad accrescere l'autostima e la fiducia in se stessi e ad aprire nuovi orizzonti a coloro che sono penalizzati da situazioni familiari scarsamente propositive per problemi economici o linguistici.</p> <p>Al termine del corso gli alunni più meritevoli potranno sostenere, del tutto gratuitamente, il Grade 3 degli esami orali per il conseguimento delle certificazioni rilasciate dal Trinity College London, ente accreditato dal MIUR.</p> <p>Le osservazioni e le eventuali valutazioni assegnate saranno trasmesse ai docenti curricolari, al fine della valutazione generale degli alunni. Per il monitoraggio delle attività sono comunque previste schede di verifica finale, a cura degli esperti e dei tutor coinvolti, e semplici schede di gradimento/autovalutazione dei progressi da somministrare agli alunni. Il progetto dovrà inoltre contribuire, per la scuola secondaria, all'incremento percentuale del numero di ammissioni alle classi successive e al raggiungimento del traguardo indicato dal RAV come prioritario per il triennio 2016-2019, ovvero la riduzione della concentrazione delle valutazioni su range bassi e l'aumento, di conseguenza, dei punteggi intermedi (rientro nella media piemontese dei 6 in uscita, implementando la percentuale dei 7 in uscita dal 17% al 25%).</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	08/06/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	BIMM81301L
Numero destinatari	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Gulliver



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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Robinson

Dettagli modulo

Titolo modulo	Robinson
Descrizione modulo	<p>Campus intensivo in inglese, destinato agli alunni delle ultime due classi della scuola primaria (tutti i plessi), prioritariamente con lacune nelle competenze di base e/o problematiche sociali ed economiche. Le attività si svolgeranno presso la sede Marconi, per tre ore al giorno (9.00-12.00) e per cinque giorni la settimana, nel mese di giugno, dopo il termine delle lezioni.</p> <p>Le lezioni prevedono attività musicali e giochi linguistici, per un approccio ludico all'apprendimento della lingua; sono previsti l'uso della LIM e la distribuzione di testi e fotocopie (canzoni, filastrocche, storielle e leggende legate alla cultura anglosassone, quanto più possibile legate ai temi conduttori del viaggio, dell'avventura e del mistero). Gli obiettivi del campus sono il consolidamento e il miglioramento delle competenze di base relative alla comunicazione in lingua straniera, ma anche il rafforzamento delle competenze sociali ed espressive degli alunni. Docenti esperti (madrelingua) e tutor accompagneranno gli allievi alla scoperta dell'inglese in modo allegro e informale, alternando attività ludiche con momenti di riflessione e drammatizzazione all'interno del gruppo; a chiusura del modulo è prevista una restituzione alle famiglie in forma di piccolo spettacolo teatrale.</p> <p>Le osservazioni e le eventuali valutazioni assegnate saranno trasmesse ai docenti curricolari, al fine della valutazione generale degli alunni. Per il monitoraggio delle attività sono comunque previste schede di verifica finale, a cura degli esperti e dei tutor coinvolti, e semplici schede di gradimento/autovalutazione dei progressi da somministrare agli alunni.</p>
Data inizio prevista	01/06/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	BIMM81301L
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Robinson

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Hook

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Titolo modulo	Hook
Descrizione modulo	<p>Campus intensivo in inglese, destinato agli alunni delle ultime classi della scuola primaria (tutti i plessi), prioritariamente con lacune nelle competenze di base e/o problematiche sociali ed economiche. Le attività si svolgeranno presso la sede Marconi, per tre ore al giorno (9.00-12.00) e per cinque giorni la settimana, tra la fine di agosto e l'inizio di settembre, prima dell'inizio delle lezioni.</p> <p>Le lezioni prevedono attività musicali e giochi linguistici, per un approccio ludico all'apprendimento della lingua; sono previsti l'uso della LIM e la distribuzione di testi e fotocopie (canzoni, filastrocche, storielle e leggende legate alla cultura anglosassone, quanto più possibile inerenti i temi conduttori del viaggio, dell'avventura e del mistero). Gli obiettivi del campus sono il consolidamento e il miglioramento delle competenze di base relative alla comunicazione in lingua straniera, ma anche il rafforzamento delle competenze sociali ed espressive degli alunni. Docenti esperti (madrelingua) e tutor accompagneranno gli allievi alla scoperta dell'inglese in modo allegro e informale, alternando attività ludiche con momenti di riflessione e drammatizzazione all'interno del gruppo; a chiusura del modulo è prevista una restituzione alle famiglie in forma di piccolo spettacolo teatrale.</p> <p>Le osservazioni e le eventuali valutazioni assegnate saranno trasmesse ai docenti curricolari, al fine della valutazione generale degli alunni. Per il monitoraggio delle attività sono comunque previste schede di verifica finale, a cura degli esperti e dei tutor coinvolti, e semplici schede di gradimento/autovalutazione dei progressi da somministrare agli alunni.</p>
Data inizio prevista	28/08/2017
Data fine prevista	30/09/2017
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	BIMM81301L
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



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
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola IC BIELLA III (BIIC81300G)

Scheda dei costi del modulo: Hook

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
OggiQuAMiCiGioco	€ 19.911,60
È' arrivato un bastimento	€ 44.905,20
TOTALE PROGETTO	€ 64.816,80

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 36522)
Importo totale richiesto	€ 64.816,80
Num. Delibera collegio docenti	del.n° 8 PROT. 1689
Data Delibera collegio docenti	15/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	DEL. N° 3 PROT1688
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 11:36:36
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Linguaggi: <u>Scienze ... in gioco</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>3B.bots</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Teatral...mente</u>	€ 4.665,60	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.): <u>"Suono ... in gioco"</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "OggiQuAMiCiGioco"	€ 19.911,60	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Lilliput</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>L'isola del tesoro</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>L'isola misteriosa</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>L'isola che non c'è</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Nautilus</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Ulisse</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Gulliver</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Robinson</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Hook</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "È' arrivato un bastimento"	€ 44.905,20	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 64.816,80	