



Candidatura N. 20242

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'G. DE CAROLIS'
Codice meccanografico	PGRH01000R
Tipo istituto	IST PROF ALBERGHIERO
Indirizzo	VIA SAN PAOLO INTER VINEAS
Provincia	PG
Comune	Spoletto
CAP	06049
Telefono	0743222788
E-mail	PGRH01000R@istruzione.it
Sito web	www.alberghierospoletto.it
Numero alunni	1012
Plessi	PGRH01000R - 'G. DE CAROLIS' PGRH01002V - "DE CAROLIS" SEZ. CARCERI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 20242 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	“LA STAGIONE DELL'ADOLESCENZA” ..Mondo mi senti? Sono qui!	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	GIOCHI VICINI E LONTANI: corri, salta, prendi e lancia	€ 5.682,00
Potenziamento della lingua straniera	Happy English	€ 5.682,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	Dalla buona terra, il buon cibo	€ 5.682,00
Modulo formativo per i genitori	Corriamo insieme	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Happy Italian	€ 5.682,00
Educazione alla legalità	La libertà in immagini per conoscere se stessi	€ 5.082,00
Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni	Sport e salute	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	NOI@FUORI CLASSE
Descrizione progetto	<p>DELIBERE Come richiesto nei requisiti di ammissibilità il Consiglio d'Istituto ha deliberato l'adesione generale alle azioni del PON in data 26 settembre 2016 con delibera n.109 e il Collegio Docenti ha deliberato l'adesione generale alle azioni del PON in data 29 settembre 2016 con delibera n.7 (punto 15)</p> <p>SINTESI PROGETTO Modulo Potenziamento competenze di base e Modulo lingua straniera: considerando i dati del RAV e delle prove INVALSI si rileva che il tasso di abbandono è molto alto nel biennio, pari circa al 5% per poi adeguarsi alla media nazionale nel triennio successivo. L'Indice di deprivazione del territorio, sempre dai dati pervenuti si attesta all'11,3%, ma considerando che una buona parte della nostra utenza ha una provenienza territoriale varia, i dati risultano falsati. Questo fenomeno di deprivazione si evince dai dati dell'amministrazione didattica dove una buona parte degli utenti non versa il contributo volontario. Il progetto ha puntato sulla scuola come protagonista anche fuori dall'orario scolastico. Il dedicarsi ai diversi attori coinvolti non ha distolto l'attenzione dal fatto che il fenomeno della dispersione scolastica debba essere affrontato partendo dalla scuola, riconoscendole il ruolo di realtà principale all'interno della comunità educante. La scuola può avvalersi degli Enti territoriali e nazionali, stringendo alleanze con altri attori, ma deve fornire una strategia, una direzione e deve ricoprire un ruolo di coordinamento rispetto a tutte le energie e agli interventi che sono proposti. Per questa ragione, con tale progetto la scuola ha voluto essere tale anche fuori dai propri spazi e dai propri orari, promuovendo una comunicazione con il territorio e valorizzando le risorse che esso fornisce. La scuola è dunque diventata il punto focale di una rete sviluppata su più livelli per coinvolgere attori di natura diversa. Per</p>



rispondere nel modo più efficace alle peculiarità del progetto una strategia funzionale è stata di quella di coinvolgere partner locali, che presentano una buona conoscenza del territorio, delle problematiche presenti e dei bisogni dei destinatari, delle risorse e degli attori in loco. Importante è stato lavorare sulla motivazione allo studio da parte dei ragazzi e sull'apprendimento, al fine di contrastare la tendenza a non riconoscere nella scuola e nelle regole che la organizzano un'istituzione da rispettare e frequentare con piacere e profitto. La scuola diventa punto focale di una rete sviluppata su più livelli per coinvolgere attori di natura diversa. In particolar modo si è lavorato per riportare l'attenzione e valorizzare la partecipazione delle famiglie all'interno della vita scolastica. Le attività Happy English e Happy Italian puntano sullo sviluppo delle competenze nelle aree linguistiche e sono coerenti al PDM redatto la cui peculiarità è stata:

- la diminuzione dell'abbandono scolastico
- riduzione degli alunni con giudizio sospeso
- miglioramento delle competenze delle lingue straniere
- consolidare nei discenti la consapevolezza dell'importanza delle prove nazionali e potenziare le capacità di soluzione dei test
- comunicazione nella madrelingua
- migliorare le competenze della L2 per gli stranieri e facilitare la loro integrazione

Laboratorio creativo e artigianale...: la realizzazione di un Orto biologico è nata inoltre dall'esigenza di motivare alunni diversamente abili e con disturbi specifici dell'apprendimento, cercando di creare uno spazio di comunicazione, integrazione e interazione tra studenti e soggetti pubblici e privati del territorio con l'organizzazione di attività pratiche pomeridiane miranti a favorire l'apertura dell'Istituzione scolastica alla città. L'esperienza diretta nell'orto, infatti, oltre ad essere strumento didattico può diventare un mezzo per sostenere la motivazione allo studio e costruire relazioni tra la Scuola, gli studenti, le famiglie e la comunità che, se opportunamente coinvolta, riesce a trasformarsi in comunità educante. Lo spazio 'orto', oltre a rivitalizzare parti del nostro Istituto poco utilizzate, diventerebbe in tal modo strumento educativo e didattico mediante la coltivazione di erbe e ortaggi che



verrebbero poi utilizzati in ricette, a km 0, da realizzare nei laboratori di cucina dell'Istituto. Prendersi cura attivamente di organismi vivi, in gruppo, favorisce il senso di responsabilità e la socializzazione, l'acquisizione di abilità, autonomia e competenze, stimola lo sviluppo delle capacità di interazione e partecipazione.

Per quanto riguarda il modulo Cittadinanza italiana ed europea a cura dei beni comuni, la salute è la protagonista principale ritenendo essa un bene comune per tutta la comunità e lo stesso si integra al modulo formativo dei genitori con una formazione che si sviluppa attraverso laboratori e convegni con esperti. L'idea del progetto Cucina, Sport e Salute, nasce da un'idea dettata da un'analisi di bisogno, una reale esigenza, la possibilità di creare uno spazio di ristorazione salutare per gli sportivi e non. Per questo tipo di ristorazione però è necessario sensibilizzare i giovani sull'importanza di una consapevole e corretta alimentazione e sui rischi concreti legati alla mancanza di una corretta alimentazione (obesità, diabete, malattie cardiovascolari e insorgenza di tumori), alla vita sedentaria e alla mancanza di un adeguato esercizio fisico.

Tale progettazione vuole affrontare il problema coinvolgendo vari settori, gli enti territoriali, associazioni sportive, esperti nutrizionisti, medici specialisti, tutti sensibili a tale problematica e infine, ma non per importanza i genitori, a quest'ultimi è richiesto un attento coinvolgimento rispetto agli obiettivi del progetto, nella diversità dei ruoli, ma anche nella complementarità delle funzioni che essi svolgono. Il ruolo della famiglia è strategico nel migliorare il comportamento alimentare. I genitori, insieme ai docenti, sono le figure adulte che ruotano intorno al mondo dei giovani e pertanto è bene che siano sempre coinvolti nei percorsi di educazione nutrizionale, diversamente si corre il rischio di vanificare le aspettative di benessere, prevenzione, informazione. Da qui nasce l'idea (modulo formativo per i genitori) di una FORMAZIONE in comune con i propri figli in cucina, dove il piatto nasce da una programmazione ben precisa, oculata ed insieme si diventa consapevoli e protagonisti delle proprie scelte alimentari e guidati da esperti si assumeranno stili di vita più sani e sostenibili.

Modulo educazione alla legalità: questo



progetto, l'unico che prevede l'apertura scolastica nel periodo estivo, prevede la realizzazione di un cineforum nella casa di reclusione di Maiano, è rivolto ai detenuti dell'alta sicurezza e, se possibile, per quelli di media sicurezza, nasce dall'esigenza di proporre loro un ulteriore percorso formativo-culturale e un nuovo canale di conoscenza e svago nel periodo estivo. Quest'anno, visto l'elevato numero di nuovi arrivati, si propone infatti di estendere il progetto anche ai detenuti della media sicurezza con le modalità e i tempi che la direzione riterrà più opportuni.

Moduli educazione motoria: Giochi vicini e lontani...corri, salta, prendi, lancia ... e La stagione dell'adolescenza Mondo mi senti? Sono qui!: un percorso educativo attraverso la mediazione corporea e la danza-movimento-terapia sono i moduli di educazione motoria proposti ritenendo che lo sport, adeguatamente proposto, può offrire modelli e valori costruttivi oltre che un sano utilizzo del tempo libero, per prevenire la devianza minorile, favorendo l'inserimento, la socializzazione e l'integrazione degli alunni partecipanti ma anche trasmettere un "senso di appartenenza". E' fondamentale intervenire a livello motorio vista l'importanza che l'area corporea riveste nello sviluppo delle altre aree della personalità. Si organizzeranno attività di gruppo ma anche giochi di squadra, dove a turno, tutti i partecipanti verranno investiti di compiti di "capo squadra" e di arbitraggio.

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L' IPSSART G. De Carolis dal 1965 svolge sul territorio spoletino, e non solo, un ruolo di riferimento formativo e scolastico per i giovani che si affidano alla sua consolidata esperienza in cerca di interventi professionali di qualità e di un valido accompagnamento all'inserimento nel mondo del lavoro. Oggi l'Istituto conta oltre 900 alunni di cui circa 300 provenienti da tutta la penisola ed ospitati nell'annesso convitto e nel convitto INPDAP.

La nostra è dunque un'utenza particolare, diversa dal contesto territoriale, visto che una buona parte degli alunni provengono da varie parti d'Italia. Sono aumentati notevolmente gli alunni stranieri e quelli diversamente abili. E' evidente che il confronto della nostra scuola con la realtà del centro Italia non è sempre calzante.

La dispersione scolastica nella maggior parte dei casi si verifica quando gli studenti non riescono a dispiegare pienamente il loro potenziale d'apprendimento, soddisfacendo i propri bisogni formativi. Il distacco dalla scuola non si consuma solo con l'abbandono, ma anche con la disaffezione, il disinteresse, la demotivazione, la noia... Tali manifestazioni si basano spesso su difficoltà d'apprendimento e su una carriera scolastica vissuta più come obbligo esterno che interno per realizzarsi come persona.



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)

Obiettivi

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

1. Sostenere i ragazzi nell'acquisizione di una maggior conoscenza di se stessi, delle proprie potenzialità così da sostenere una più adeguata scelta dell'indirizzo professionale e prevenire fenomeni di dispersione e di abbandono scolastico.
2. Creare uno spazio di ascolto per i ragazzi con l'obiettivo di fornire loro le competenze per poter affrontare i compiti evolutivi tipici dell'età adolescenziale.
3. Fornire agli adolescenti degli stimoli educativi e di riflessione personale che abbiano come scopo l'arricchimento sia della loro personalità che la capacità di decisione autonoma, sviluppando in modo particolare le competenze linguistiche che risultano il cardine fondamentale di numerosi progetti in itinere e internazionali.
4. Trasmettere ai genitori ed agli insegnanti competenze di gestione educativa efficace al fine di sostenere figli e allievi con problematiche nell'area dell'apprendimento e del comportamento.
5. Individuare precocemente disturbi specifici dell'apprendimento e del comportamento per programmare iniziative ed interventi all'interno del contesto scolastico.
6. Diffusione della cultura e della conoscenza relativa al fenomeno della dispersione per sviluppare competenze più avanzate ed efficaci a livello pedagogico e didattico.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI

Data la tipologia del progetto è ovvio che i principali destinatari sono:

- gli studenti particolarmente fragili, diversamente abili, alunni stranieri e tutti quegli alunni che provenendo da altre zone d'Italia hanno la necessità di trascorrere parte del loro tempo in attività creative-ricreative di sostegno allo studio in spazi aperti per l'intera giornata sia nella scuola che in Convitto;
- tutti gli studenti e le studentesse con bisogni educativi speciali individuati dai Consigli di Classe;
- gli studenti e le studentesse che saranno interessati alle attività proposte;
- i genitori delle/degli alunne/i che frequentano l'Istituto;
- alunne/i individuati dai Consigli di Classe che hanno necessità di essere supportati nello studio domestico e per le/i quali le nuove tecnologie e gli strumenti informatici possono essere facilitanti nell'apprendimento;
- alunne/i che non hanno possibilità di accesso alle tecnologie o alla rete Internet;
- alunni/e che necessitano di un accompagnamento nella crescita mediante l'ausilio di una figura professionale esperta ed esterna.

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

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Sportello didattico di lingua italiana e L2.

Azioni di orientamento per rafforzare il rapporto tra istruzione/formazione e mondo del lavoro

Azione di sistema sulla valutazione degli apprendimenti

Proposta artistico-educativa per la conoscenza dell'essere umano e la sua espressione corporea per attivare le diverse componenti della persona, nella sua complessità, nei cicli di vita e nella considerazione della trama ancor più complessa delle interazioni in cui è inserita.

Prevenire la devianza minorile, favorendo l'inserimento, la socializzazione e l'integrazione degli alunni partecipanti ma anche trasmettere un "senso di appartenenza".

Lo sport, adeguatamente proposto, può offrire modelli e valori costruttivi oltre che un sano utilizzo del tempo libero.

E' fondamentale intervenire a livello motorio vista l'importanza che l'area corporea riveste nello sviluppo delle altre aree della personalità.

Si organizzeranno attività di gruppo ma anche giochi di squadra, dove a turno, tutti i partecipanti verranno investiti di compiti di "capo squadra" e di arbitraggio.

Utilizzando spazi verdi, gli alunni diversamente abili della scuola, realizzeranno un orto per la cucina e sempre in cucina avverrà la formazione dei genitori sulla prevenzione di malattie.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Data l'utenza particolare (gran parte degli alunni sono ospiti del Convitto) e la tipologia di scuola, la prima che prevede il rientro a casa nel fine settimana e la seconda che vede i nostri alunni per la maggior parte impegnati in attività ristorative nei fine settimana e specialmente nei periodi estivi non è possibile l'apertura della scuola nei fine settimana e nel periodo estivo. Si punta maggiormente all'apertura pomeridiana dal lunedì al venerdì. L'unica apertura del fine settimana è stata studiata per la formazione dei genitori che prevede un evento speciale anch'esso in fine settimana.

Le attività progettuali previste vengono svolte esclusivamente nell'orario pomeridiano, alcune classi si trasformano in laboratorio, i laboratori "classici" (informatico, linguistico, enogastronomico e commerciale) saranno attivi anche di pomeriggio con attività alternative. La strada e dintorni diventano laboratori attivi per le attività motorie, i laboratori di cucina e sala non saranno solo appannaggio degli studenti ma vedranno i genitori protagonisti in attività laboratoriali con esperienze da condividere con la comunità, con associazioni e società sportive e oratori parrocchiali, consulte studentesche, del territorio e provinciali e le proprie famiglie.

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

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

Il progetto prevede metodologie didattiche per uno stimolo del lavoro autonomo, cooperazione e mutuo aiuto, gioco di squadra, inclusività, multidisciplinarietà. Nelle varie attività gli allievi, in maniera autonoma, divisi in gruppi e col supporto dei docenti, sviluppano un progetto, applicando e collegando le tecniche, le conoscenze e le competenze acquisite in aula o fuori da essa, esprimendo nuove potenzialità, nuove risorse e nuovi talenti. Gioco di simulazione dell'attività di marketing, Gioco di ruolo (far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività, in un clima collaborativo, rilassato, accogliente), si organizzano attività di role playing; outdoor training (trasportarsi all'esterno, venir fuori): sviluppare nei gruppi di lavoro l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, coinvolgendo gli allievi in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali. Brain storming (Tempesta nel cervello) per far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate. Problem Solving, riappropriarsi degli spazi comuni per dividerli, coltivarli; scambio dei ruoli. Formazione genitori: gli studenti insegnano, i genitori imparano.



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Uno degli obiettivi del POF è quello di avviare interventi atti a migliorare l'offerta formativa a tutti quegli alunni con percorso scolastico accidentato, caratterizzato spesso da insuccessi scolastici, dovuti a problematiche di varia natura, questo progetto si sposa bene con le attività scolastiche del nostro PTOF elencate di seguito.

Attività del progetto ex art. 9 in itinere, attività ASL, concorsi aree professionali enogastronomia, accoglienza turistica, potenziamento aree linguistiche attraverso sportelli didattici, sportello L2 per stranieri, impresa simulata, potenziamento aree linguistiche straniere per inglese tedesco e bulgaro, per mobilità in paesi Europei K Erasmus plus, con successiva verifica e valutazione di corsi on line per definire le competenze acquisite.

Il progetto orto botanico nella scuola si avvale della partecipazione di alunni diversamente abili e punta sull'inclusività che viene applicata in tutti i progetti che la scuola svolge. La scuola si avvale di uno sportello di ascolto di counseling. Tutti i progetti dell'area storico sociale, artistico ambientale, affettiva relazionale confidano nella collaborazione di enti territoriali che mettono a disposizione le loro competenze e risorse.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

Scuola 'G. DE CAROLIS' (PGRH01000R)

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Collaborazione soggetti pubblici e privati: Comune di Spoleto, Biblioteca di Spoleto, Archivio di stato, USL 2 Umbria di Spoleto, AMO, Libera Umbria, Pastorale giovanile, associazioni sportive FIG e ST, IIS (Istituto Istruzione Superiore Tecnico professionale – Spoleto – Codice ministeriale PGIS03100P), Istituto Omnicomprensivo statale “Cerreto di Spoleto – Sellano” (Codice Ministeriale PGIC813001), Slow Food.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Apprendimento per competenze; insegnamento per parole chiavi; consolidamento di conoscenze e competenze per grado, ossia per piccoli passi consecutivi; calarsi nel ruolo dello studente; lezione attiva fatta di interazione costante tra docenti e studenti, tra studenti, genitori, Enti, tutti accomunati dallo stesso obiettivo, una sorta di unicum che provvede alla stessa finalità: prevenire per curare. Nelle varie attività gli allievi, in maniera autonoma, divisi in gruppi, sviluppano progetti applicando e collegando le tecniche, le conoscenze e le competenze acquisite, esprimendo nuove potenzialità. Il Gioco di simulazione dell'attività di marketing e il Gioco di ruolo, fanno emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività, in un clima collaborativo, rilassato. L' Outdoor training sviluppa nei gruppi di lavoro, l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, coinvolgendo gli allievi in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali. Il Brain storming fa emergere idee dei membri del gruppo, che vengono poi analizzate. Problem Solving. Riappropriarsi degli spazi comuni per dividerli e coltivarli.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

-L'ampliamento delle conoscenze relative a interessi, abilità, competenze, caratteristiche personali e relazionali. - Potenziamento dell'autostima - L'attivazione delle capacità e delle strategie di problem-solving - Aiuto ai genitori a sostenere e indirizzare adeguati stili di vita - Diminuzione dei casi di disagio scolastico e psicologico - Acquisizione da parte degli allievi di competenze socio-relazionali più efficaci all'interno del gruppo di coetanei - Realizzare un modello di scuola inclusivo per intraprendere e consolidare nel tempo un'azione sistematica, attraverso la quale avviare, su tutti i livelli, attività funzionali all'inclusione. - Sviluppare nei ragazzi capacità di individuare, decodificare e gestire emozioni proprie ed altrui. - Maggiore comprensione da parte dei genitori delle problematiche dei figli - Diffusione della concezione di cultura come un "unicum" che si sviluppa nel corso degli anni, - Acquisizione del concetto di prevenzione quale deterrente di situazioni di disagio - Instaurazione di una maggiore motivazione e fiducia nelle proprie capacità da parte dei soggetti. - Migliorare la comunicazione e la collaborazione fra genitori e scuola

Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
ALL IN ONE	Sì		8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
COM' E' DIVERTENTE MESCOLARE, IMPASTARE...E POI MANGIARE...	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
CONOSCENZA SE'	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
CONTRO LA DISPERSIONE SCOLASTICA	No	2016/2017		http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
COUNSELING 2016	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
GIOVANI NARRATORI DEI LUOGHI	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
IMPARARE DALLA BELLEZZA	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/



LA COMUNICAZIONE EFFICACE	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
PON CELIACHIA	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
PROGETTO COLLABORAZIONE CON ALLIANZE FRANCAISE	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
PROGETTO ESPERTO HO.RE.CA	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
PROGETTO FORMATIVO ASL2 UMBRIA	No	2016/2017		http://www.alberghierospoleto.it/WP/progetti-ptof-20162017/
PROGETTO MOSCA	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
PROGETTO RIPPO	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
PROGETTO STAGE UK	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
PROGETTO TOBAGI	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
PROGETTO UNESCO	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
VITE IN GIOCO	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
VOGLIO PROVARCI ANCORA	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/
Work Based Learning (WBL) nella formazione professionale(VET) per l'accoglienza turistica e l'Hotel management in Europa n. 2016-1-IT 01-KA102-005334	Sì		Pag. 8-9-10	http://www.alberghierospoleto.it/WP/erasmus-2016-2017/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio



Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
RICERCA-AZIONE	1	COMUNE DI SPOLETO	11374	21/10/2016	Sì
COLLABORAZIONE ESPERTI DEL SETTORE	1	USL UMBRIA 2	11365	21/10/2016	Sì
COLLABORAZIONE PROGETTO LEGALITA'	1	ASSOCIAZIONE LIBERA UMBRIA	11354	21/10/2016	Sì
COLLABORAZIONE PROGETTO 'GIOCHI VICINI E LONTANI...CORRI, SALTA E PRENDI E 'LA STAGIONE DELL'ADOLESCENZA'	1	FIG e ST federazione italiana giochi e sport tradizionali	11362	21/10/2016	Sì
Collaborazione Progetti area linguistica	1	Centro giovanile	11366	21/10/2016	Sì
Collaborazione progetto: 'Dalla buona terra, il buon cibo'	1	Slow Food Valle Umbra	11359	21/10/2016	Sì
Collaborazione area linguistica	1	Archivio di Stato di Perugia	11376	22/10/2016	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Progetto:Dalla buona terra, al buon cibo	PGIC813001 I.O. CERRETO DI SPOLETO-SELLANO	11357	21/10/2016	Sì
Progetto:dalla buona terra, il buon cibo	PGIS03100P I.I.S. TECNICO-PROFESSIONALE SPOLETO	11364	21/10/2016	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"LA STAGIONE DELL'ADOLESCENZA" ..Mondo mi senti? Sono qui!	€ 5.682,00
GIOCHI VICINI E LONTANI: corri, salta, prendi e lancia	€ 5.682,00
Happy English	€ 5.682,00
Dalla buona terra, il buon cibo	€ 5.682,00
Corriamo insieme	€ 5.682,00
Happy Italian	€ 5.682,00
La libertà in immagini per conoscere se stessi	€ 5.082,00
Sport e salute	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00



Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: "LA STAGIONE DELL'ADOLESCENZA" ..Mondo mi senti? Sono qui!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"LA STAGIONE DELL'ADOLESCENZA" ..Mondo mi senti? Sono qui!
Descrizione modulo	<p>Premessa</p> <p>Nessuno meglio di un adolescente sa che cosa sia l'adolescenza, perché la vive e ne ha esperienza diretta,</p> <p>Dell'adolescenza se ne parla e si scrive molto ma sappiamo poco delle emozioni e dei vissuti degli adolescenti e quello che sappiamo spesso prende spunto da nostre proiezioni o da teorie spesso lontane dal mondo reale dell'adolescente.</p> <p>La fuga dell'adolescente verso le 'altre' strade è uno dei maggiori problemi, difficile da comprendere ma concreto allo stesso tempo che come educatori ci troviamo a fronteggiare.</p> <p>Questa proposta artistico-educativa parte dalla convinzione che l'anima umana si muova ai confini di due mondi, quello fisico-corporeo e quello animico-spirituale, tra Bios e Zoe, e pertanto per la conoscenza dell'essere umano devono essere presi in considerazione entrambi gli aspetti.</p> <p>Nel periodo evolutivo che va orientativamente da 0 a 21 anni, opera essenzialmente il primo aspetto, il Bios, l'anima dal punto di vista biopsichico, che sviluppa tutte le potenzialità per aprirsi, dopo, come una ninfea verso il sole, a quell'aspetto psichico-spirituale relativo all'evoluzione della coscienza.</p> <p>L'adolescente ha bisogno di nutrirsi! Lo dice l'etimologia della parola adolesc = mi nutro.</p> <p>Ha bisogno di esperienze che possano consentirgli di ritrovare la fiducia e così il senso della bellezza, per arrivare alla ricerca della verità su se stessi, sugli altri e il mondo.</p> <p>Ecco che "il vero viaggio di scoperta non è vedere nuovi mondi ma cambiare occhi" (M. Proust), la realtà può allora essere vista da una diversa e nuova prospettiva e la forza dirompente della Phisis, quale forza</p>



creativa che lotta per far crescere le cose e migliorarle, stimolando il pensiero creativo, diviene forza di crescita che si mostra all'altro.

Phisis diviene dia-logos e rimanda al principio dialogico di Buber, all'inter-essere dell'adolescente, alla possibilità di svelare se stessi grazie alla reciprocità di un Io e di un Tu che si incontrano come soggetti.

Nell'educazione degli adolescenti si dovrebbero tenere presenti questi aspetti peculiari

per aiutarli ad assolvere al proprio compito: raccogliere il mondo del passato, metabolizzarlo nel proprio presente e volgerlo verso il futuro, con qualche incertezza ma dalle mille possibilità.

'Ci vuole molta forza e molta pazienza per accogliere che un bruco possa uscire dal proprio bozzolo e poter volare, libero, come una bella farfalla'.

PEDAGOGIA DELLA MEDIAZIONE CORPOREA

Per mediazione corporea in ambito educativo, si intende una sorta di spazio transazionale in cui è possibile esplorare le interazioni tra il mondo interno e il mondo esterno, tra soggettività e oggettività, tra vissuti e oggetti culturali.

Si intende anche la possibilità che l'intelligenza corporeo-cinestetica faccia da tramite per apprendimenti che si realizzano attraverso dimensioni differenti.

Nella mediazione corporea ed espressiva di cui si argomenta nel presente lavoro, si fa riferimento a tutti i significati proposti, privilegiandone quelli educativi ai quali l'intervento eventualmente terapeutico, nel senso di 'prendersi cura', è comunque inevitabilmente connesso, sempre che ci si riferisca alla persona, nella sua complessità olistica.

La mediazione corporea può essere l'ambito privilegiato per attivare le diverse componenti della persona, nella sua complessità, nei cicli di vita e nella considerazione della trama ancor più complessa delle interazioni in cui è inserita. Può dunque consentire una vera e propria educazione olistica.

Perché la DANZAMOVIMENTOTERAPIA (DMT)

La DMT è una disciplina specifica, orientata a promuovere l'integrazione fisica, emotiva, cognitiva e relazionale, la maturità affettiva e psicosociale e la qualità della vita della persona; consente di affrontare



cambiamenti talvolta drammatici, aiuta a conservare la propria stabilità psicologica, la continuità delle relazioni e un migliore benessere fisico.

Collocandosi nel delicato settore della relazione d'aiuto, la DMT esige da parte del danzamovimentoterapeuta una precisa assunzione di responsabilità sul piano etico, clinico, della ricerca e dell'aggiornamento professionale.

La visione del corpo della DanzaMovimentoTerapia, riassume l'essere integrale della persona, dalle emozioni che esprime alla creatività di cui è capace, dalle forme che assume allo stile, dal conscio all'inconscio e porta con sé sforzo, spazio e relazione (Mescoli, 2006).

La DMT si propone di arricchire e diversificare l'esperienza psicomotoria, nell'ipotesi che ciò possa accrescere le capacità psichiche, la vita emotiva, le opzioni di scelta, lasciando alla libertà soggettiva e al gioco intersoggettivo la costruzione dei significati.

Il processo creativo che accomuna tutte le tecniche a Mediazione Corporea e le Arti Terapie costituisce un momento di unità, in cui il senso del fare coincide in modo profondo con quello dell'essere.

E' uno dei mezzi principali attraverso il quale l'essere umano si libera dai vincoli e non

soltanto dalle sue risposte condizionate ma anche dalle sue scelte abituali.

Ogni processo creativo è il frutto dell'integrazione delle diverse dimensioni dell'essere umano (Arieti, 1976).

La DMT è un lavoro che si svolge nello spazio misterioso e accattivante del gioco creativo,

agisce come facilitatore di un processo complesso: dà forma alla possibilità di esplorare

movimenti non abituali, in cui si sperimentano determinate configurazioni motorie, dove lo

spazio del sé corporeo si estende, risvegliando il flusso delle emozioni, dell'immaginario e

dei simboli, attraverso l'integrazione di vecchie e nuove espressioni motorie.

FINALITA'

Attivare un processo di riequilibrio delle dimensioni fondamentali della persona, per recuperare autostima e riferimenti valoriali.



OBIETTIVI:

Area corporea-emotiva

- Appagare il bisogno di movimento
- Appagare il bisogno di gioco
- Sviluppo delle capacità senso-percettive
- Miglioramento della capacità di movimento
- Sviluppare abilità complesse connesse al movimento
- Favorire l'integrazione psico-corporea
- Accettare la propria corporeità ed unicità
- Migliorare la strutturazione equilibrata dell'autostima
- Migliorare la capacità di orientare e canalizzare le emozioni

Area relazionale-affettiva-espressiva

- favorire la consapevolezza della dimensione non verbale della comunicazione
- saper nominare, discernere, verbalizzare le emozioni e i vissuti
- ampliare la possibilità espressive
- sapersi osservare senza giudizio
- sviluppare la capacità di collaborare con l'altro e di aver fiducia nell'altro
- valorizzare i processi creativi personali
- favorire la stabilizzazione di una affettività sana e positiva

Area cognitiva-immaginativa

- scoprire il senso della meraviglia e della bellezza interiore
- potenziare la creatività personale come autenticità
- sviluppare le capacità immaginative
- sostenere una positiva ricerca dell'identità personale
- agevolare la ricerca di talenti personali
- sviluppo delle capacità immaginative e creative

METODOLOGIA

Ciò che rende riconoscibile la Mediazione Corporea e la Danza Movimento Terapia è innanzi tutto il suo linguaggio: utilizzare il movimento espressivo all'interno di relazioni esplicitamente orientate all'educazione e al prendersi cura, allo sviluppo delle relazioni, alla promozione delle risorse umane, all'evoluzione della comunicazione Interpersonale e la creatività è la forma privilegiata di espressione.

La metodologia che si intende utilizzare e quella della Fiabazione, dalla parola al corpo, dalla danza alla narrazione .. alla danza.

Il movimento ha la caratteristica di non



lasciare tracce visibili (se non nel video), non produce come l'arte plastico-pittorica qualcosa che rimane come segno del processo realizzato, l'utilizzo della parola poetica insieme alla danza può utilmente fissare e incrementare le potenzialità trasformative del movimento stesso. Si può partire dalla dall'invenzione individuale o collettiva di una storia per poi danzarla; oppure partire dalle tecniche d'immaginazione attiva lavorando con il movimento per poi collegare quanto è emerso, in uno o più incontri, individualmente o in gruppo. Si pone in essere così un percorso sul filo dell'immaginazione in cui la parola poetica ed il movimento-immagine si rincorrono e si approfondiscono l'un l'altro. Inoltre ogni incontro farà riferimento ad un tema simbolico da esplorare, anche attraverso le danze etniche per favorire un più profondo scambio tra le differenti culture e si concluderà con una rielaborazione grafico pittorica, narrativa o coreografica.

Sarà previsto un incontro preliminare con l'utenza per stipulare il contratto pedagogico: fornire indicazioni, descrivere brevemente le attività che saranno proposte, rispondere a quesiti emergenti relativi all'attività.

UTENZA

Il percorso é rivolto agli alunni/e dell'IPSSART di Spoleto, in gruppi di max 10/15 persone; è preferibile poter avere gruppi omogenei per età, in modo che l'utenza viva lo stesso ciclo di vita e le proposte possano essere calibrate sulle necessità comuni ai componenti del gruppo.

TEMPI

Il percorso sarà articolato in incontri settimanali extra-scolastici della durata di 2 ore, per un minimo di 30 incontri.

SPAZI

Gli incontri si dovranno svolgere in uno spazio idoneo all'attività, in cui non ci sia passaggio di persone, per garantire tranquillità e privacy, possibilmente con un pavimento adatto a poter lavorare anche a terra se necessario.

EQUIPE DI LAVORO

Responsabile del progetto Patrizia Pelliccia: docente di Scienze Motorie presso l'IPSSART di Spoleto, Danzamovimentoterapeuta APID, Membro del Consiglio Internazionale della Danza



	<p>(UNESCO), Regista, Coreografa e Performer Indipendente. Nell'equipe si auspica la collaborazione di un'ulteriore figura professionale danzamosivmentoterapeuta APID scelta dalla responsabile del progetto.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Al termine di ogni incontro la responsabile svolgerà attività di valutazione a carattere ermeneutico e narrativo attraverso il diario di bordo, attività di osservazione e schede appositamente predisposte.</p> <p>STRUMENTI stereo con lettore cd, fogli da disegno liscia e ruvida, pastelli, pennarelli di varia misura, colori di cera, tempera di vari colori, gessetti, carta crespata, creta, pongo, stoffe, palloncini, nastri, elastici.</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	10/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	PGRH01000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Altro (specificare, campo testo) allievi di diverse etnie</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "LA STAGIONE DELL'ADOLESCENZA" ..Mondo mi senti? Sono qui!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €



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

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: GIOCHI VICINI E LONTANI: corri, salta, prendi e lancia

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCHI VICINI E LONTANI: corri, salta, prendi e lancia
Descrizione modulo	<p>Finalità</p> <p>Prevenire la devianza minorile, favorendo l'inserimento, la socializzazione e l'integrazione degli alunni partecipanti ma anche trasmettere un "senso di appartenenza".</p> <p>Lo sport, adeguatamente proposto, può offrire modelli e valori costruttivi oltre che un sano utilizzo del tempo libero.</p> <p>E' fondamentale intervenire a livello motorio vista l'importanza che l'area corporea riveste nello sviluppo delle altre aree della personalità.</p> <p>Si organizzeranno attività di gruppo ma anche giochi di squadra, dove a turno, tutti i partecipanti verranno investiti di compiti di "capo squadra" e di arbitraggio.</p> <p>Obiettivo a lungo termine: * favorire la formazione di strutture di valore, di abitudini sane e corrette</p> <p>Obiettivi educativi</p> <p>Crescita motoria ed emotiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - recupero del piacere funzionale del corpo - appagamento del bisogno di movimento - appagamento del bisogno di gioco - ritrovamento della fiducia di base - strutturazione dell'equilibrata autostima - capacità di gestire e canalizzare le emozioni - incrementare il bagaglio motorio - miglioramento delle capacità di movimento - accettazione della propria corporeità



Crescita affettivo-sociale

- stimolare i ragazzi alla socializzazione
- favorire l'iniziativa individuale mettendola al servizio del gruppo
- rispetto delle regole e di proprio turno
- favorire i comportamenti altruistici e di tolleranza

Crescita intellettuale

- rinforzo delle capacità cognitive semplici (attenzione, memorizzazione), intermedie (analisi, elaborazione, scelta), superiori (intuizione).

Il gioco è una cosa seria. E' quel collante che unisce più generazioni, che ci fa ricordare la stagione dorata dell'innocenza, quella in cui ci si apre al prossimo, sognando un futuro migliore.

Il gioco è scuola di vita, insegna la disciplina, alimenta la fantasia, la creatività, detta schemi e regole del savoir-vivre, in società.

L'importanza dell'aspetto ludico, nella vita, è dimostrato dal fatto che esso è in grado di aggregare le generazioni, le culture del mondo e le tradizioni di cui vanta.

Il recupero dei giochi tradizionali può migliorare la società, riportando la gente nelle strade, per un'occupazione intelligente del proprio tempo libero, in quanto i giochi di strada, favorendo l'aggregazione ed il dialogo fra le persone, riescono ad attenuare e, forse, anche ad annullare la conflittualità fra le persone.

Inoltre il gioco di gruppo, non avendo alcuna distinzione di razza o religione, ben si presta ad essere uno strumento di aggregazione fra i popoli, cosa, questa, necessaria, in un mondo che si appresta a divenire multietnico e pertanto dipendente dal dialogo e non dalla solitudine e incomunicabilità.

Spesso l'unica alternativa per i giovani è la televisione che ha sostituito l'istituzione del tempo libero ed il gioco, nel senso tradizionale del termine, lascia il posto al video gioco, che concede poco spazio alla creatività individuale. Accanto ai videogiochi si va inoltre ampliando il numero dei ragazzi/e che navigano in rete.

Il gioco deve tornare ad essere un mezzo di espressione, comunicazione ed incontro tra adulti, ragazzi e bambini. Un momento dove finalmente giovani e adulti si riappropriano della città, delle strade, delle piazze e dei parchi riconquistandoli al traffico e al caos, creandovi momenti di aggregazione, perché



giocare è immaginare, il gioco è esperienza, rispetto delle regole e convivenza.

Il gioco ha bisogno di una regola, anche se è libero, se si decide di giocare bisogna accettare delle regole. Attraverso il gioco si acquisiscono dei comportamenti corretti che servono per migliorare il senso civico.

Il gioco, con la sua carica di allegria e spensieratezza, è una delle attività umane più importanti in assoluto. E' la rappresentazione del "clima gioioso della festa" e la scuola è sempre più chiamata ad assumere un ruolo non solo formativo ma anche sociale più ampio ed incisivo.

Ricominciare a divertirsi come una volta, riprendere quei giochi dimenticati, fatti per stare assieme, correre all'aria aperta, per usare le mani e l'ingegno, per sentirsi padroni delle strade è lo scopo di questa proposta. E allora noteremo che i giochi che praticavano una volta, nonostante la distanza di tempo sono rimasti gli stessi. Questo prova l'esistenza di giochi che potremmo definire "eterni" universali, arrivati a noi grazie alla memoria e alla fantasia dei giovani di ieri e capaci ancora oggi di emozionare e divertire come allora.

Il ragazzo potrà:

- riflettere sulla propria esperienza e su quella altrui;
- assumere dei comportamenti maturi nelle situazioni di gioco;
- conoscere nuovi giochi e costumi di popoli diversi;
- leggere e capire testi narrativi sul gioco per spiegare le regole di un gioco;
- scoprire il valore e la funzione del gioco con i suoi aspetti educativi, il suo valore sociale.

La sperimentazione proposta rappresenta un mezzo privilegiato per combattere la dispersione e il disagio scolastico attraverso l'educazione motoria e sportiva.

Si tratta di attività progettuali da collocare anche oltre il tempo scuola obbligatorio, in modo da fornire l'opportunità di tenere aperte nelle aree disagiate le scuole anche di pomeriggio. In questo senso andranno realizzate collaborazioni con le strutture esistenti nel territorio, con associazioni e Soc. sportive e oratori parrocchiali, consultate studentesche provinciali e con le scuole individuate quali centri di aggregazione sociale e culturale per gli studenti.

Lanciare, correre, saltare sono dei movimenti spontanei dell'uomo



	<p>Il lancio del ruzzolone</p> <p>E' un gioco tradizionale, itinerante con disco di legno, una volta molto diffuso, è certamente antico e fino a tempi recenti veniva praticato usando come 'ruzziche' grasse forme di formaggio stagionato. All'inizio del sec. XIX il Comune di Spoleto emanò numerosi editti nei quali veniva regolamentato il gioco, indicando le strade dove poteva essere praticato. Oggi il gioco è tornato ad avere un buon numero di praticanti e rientra tra gli sport popolari</p> <p>La pallatamburello</p> <p>Il gioco del tamburello è uno sport di squadra originario di certe regioni italiane. Sport di antichissima origine, una varietà del quale era già praticata dai Romani; si è sviluppato in Italia e da qua si è diffuso nel resto del mondo. Il tamburello è un gioco che prende il nome dall'attrezzo che si usa per colpire palla.</p> <p>Ultimate</p> <p>E' uno sport di squadra giocato con il frisbe. L'ultimate è stato inventato alla fine degli anni sessanta nei campus americani. Si contraddistingue per lo Spirit of the Game (Spirito del Gioco) ed i principi del 'fair play', infatti, a qualsiasi livello, anche durante i 'World Championship' (Campionati del Mondo) è giocato senza l'ausilio di un arbitro. Tutte le contese vengono risolte sul campo dai giocatori in gioco.</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	08/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	PGRH01000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti



Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>
---------------	---

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCHI VICINI E LONTANI: corri, salta, prendi e lancia

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

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento della lingua straniera
Titolo: Happy English

Dettagli modulo

Titolo modulo	Happy English
Descrizione modulo	<p>Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche: inglese</p> <p>Curiosità ed interesse naturali verso il "nuovo" presentato in forma realistica attraverso l'ascolto di musica ,film in lingua originale. Costruzione di un'immagine positiva della lingua straniera ed acquisizione di un semplice patrimonio lessicale.</p> <p>Conversazione, lettura di immagini, ascolto e memorizzazione di canzoni e testi pubblicitari e realizzazione di testi originali e interpretazione. Le attività avranno una valenza formativa, sia dal punto di vista</p>



didattico che informatico. Infatti gli alunni che parteciperanno al progetto si eserciteranno al computer nell'uso dei programmi di elaborazione testi, di fotoritocco e di presentazione e acquisiranno competenze specifiche relative alle nuove tecnologie. Il percorso formativo è sintetizzato nelle seguenti fasi:
- Brainstorming - Ideazione e progettazione-
Elaborazione di mappe- Ricerca dei contenuti in Internet - Produzione tecnica-
Ricerca

Il laboratorio si articolerà in una fase iniziale di progettazione delle attività, una fase operativa (intermedia) di didattica della competenza, con interventi mirati allo sviluppo delle competenze, in ambito informatico, nell'utilizzo dei software e al consolidamento delle abilità specifiche inerenti le discipline linguistico-espressive, delle capacità ideativo-creative e narrative, ecc... da realizzare con il supporto degli strumenti informatici e tecnologici per la didattica, e infine una fase finale di verifica/accertamento delle competenze in uscita.

Durante le fasi intermedie gli alunni lavoreranno nel laboratorio multimediale, qui metteranno insieme i testi, le immagini, si produrrà un lavoro di sintesi per preparare i contenuti da utilizzare per le presentazioni al PC, gli alunni opereranno ad elaborare presentazioni e ipertesti al PC, inserendo immagini, testi, audio, animazioni, pulsanti di azione e link.

Indicatori utilizzati

Livello di partecipazione ai giochi e alle attività proposte. Produzione di elaborati che manifestino l'interiorizzazione da parte dei ragazzi dell'esperienza svolta.

Risultati attesi Interesse e curiosità nei confronti della lingua inglese. Capacità di esprimere un semplice patrimonio lessicale.
Denominazione progetto : Happy English and Italian

Priorità cui si riferisce- Miglioramento delle competenze linguistiche degli alunni delle classi prime, seconde , classi terze in previsione di mobilità, di alunni con DSA e diversamente abili. Migliorare l'autostima, la consapevolezza del sé e degli altri. Favorire l'inclusione migliorando le proprie abilità espressive verbali e non.
Obiettivi di processo : Potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura del cinema, dei fumetti, della musica. -
Miglioramento della socializzazione, della collaborazione e cooperazione per un fine



comune. Situazione su cui interviene-
Alunni che presentano la necessità di mettersi in discussione, correggendosi, lasciandosi guidare dal docente e dai compagni aumentando le capacità di ascolto e di fiducia in se stessi e negli altri.
Attività previste- Attività motorie, mimiche, gestuali, sonore, cineforum, conversazioni in circle time, assunzioni di ruoli, coppie di aiuto, simulazioni, lettura e memorizzazione, lavori in piccoli gruppi.
Materiale elettronico e digitale
Indicatori utilizzati- Autostima, rispetto di sé e degli altri, responsabilità personale collaborazione e cooperazione, abilità linguistico –espressiva.
Stati di avanzamento- Si prevedono valutazioni gradualmente positive sia nelle abilità cognitive sia nei rapporti interpersonali.
Risultati attesi - Si prevede il miglioramento nelle area linguistico-espressivo nonché nel comportamento sociale per ridurre ansie e insicurezze emotivo-affettive. Ridurre le difficoltà di comunicazione ed espressione nei diversi linguaggi
Obiettivo di processo - Attivare interventi di recupero e potenziamento nella disciplina oggetto delle prove Invalsi. Intensificare il confronto tra i docenti operanti nelle classi coinvolte sulla scelte di metodologie e per altre risorse necessarie- Ambiente digitale strutturato, risorse digitali: hardware e software, LIM,tablet didattiche innovative.
Altre risorse necessarie : Ambiente digitale strutturato, risorse digitali: hardware e software, LIM,tablet .
Indicatori utilizzati- Prove standardizzate delle annualità precedenti delle classi corrispondenti (I- II) Livelli di competenza raggiunti dagli alunni delle classi parallele dell'anno in corso. Valutazione finale del precedente anno
Stati di avanzamento -Monitoraggio dei progressi degli alunni in itinere attraverso prove oggettive, compiti in situazione, osservazioni sistematiche.
Verifica dei livelli al termine del II Quadrimestre Valori / situazione attesi
Innalzamento del livello delle competenze logico-linguistiche degli alunni partecipanti al progetto e miglioramento dei risultati nelle prove standardizzate al fine di rendere le classi quanto più omogenee al livello di valutazione finale.

Data inizio prevista

09/01/2017

Data fine prevista

08/06/2017



Tipo Modulo	Potenziamento della lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PGRH01000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Studio assistito di gruppo
Target	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi bisognosi di azioni di orientamento Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Base - A2

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Happy English

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

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: Dalla buona terra, il buon cibo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dalla buona terra, il buon cibo
Descrizione modulo	Ognuno è un genio. Ma se si giudica un pesce dalla sua abilità



di arrampicarsi sugli alberi,
lui passerà tutta la vita a credersi stupido.
- Albert Einstein –

DALLA BUONA TERRA, IL BUON CIBO

Il nostro Istituto è caratterizzato dalla presenza di molti alunni con Bisogni Educativi Speciali, di alunni stranieri, sia comunitari che extracomunitari e di alunni che soprattutto dopo il primo anno sono a rischio di dispersione scolastica.

La realizzazione di un Orto biologico nasce proprio dall'esigenza di motivare questi alunni creando uno spazio di comunicazione, integrazione e interazione tra studenti e soggetti pubblici e privati del territorio con l'organizzazione di attività pratiche pomeridiane miranti a favorire l'apertura dell'Istituzione scolastica alla città. L'esperienza diretta nell'orto, infatti, oltre ad essere strumento didattico può diventare un mezzo per sostenere la motivazione allo studio e costruire relazioni tra la Scuola, gli studenti, le famiglie e la comunità che, se opportunamente coinvolta, riesce a trasformarsi in comunità educante.

Lo spazio 'orto', oltre a rivitalizzare parti del nostro Istituto poco utilizzate, diventerebbe in tal modo strumento educativo e didattico mediante la coltivazione di erbe e ortaggi che verrebbero poi utilizzati in ricette, a km 0, da realizzare nei laboratori di cucina dell'Istituto.

Prendersi cura attivamente di organismi vivi, in gruppo, favorisce il senso di responsabilità e la socializzazione, l'acquisizione di abilità, autonomia e competenze, stimola lo sviluppo delle capacità di interazione e partecipazione. Ristabilendo un autentico contatto con la terra e con la natura si forniscono allo studente anche abilità e competenze che rafforzano la sua percezione di autoefficacia stimolando un circolo virtuoso che può supportare l'alunno in una migliore riuscita personale. Coltivare la terra per "coltivare" se stessi.

I prodotti dell'orto verranno poi utilizzati nei laboratori di Cucina e Sala-bar dell'Istituto così da sviluppare competenze riconducibili a materie curriculari.

La natura del progetto è laboratoriale secondo il modello WBL (work based learning) e, pertanto, ogni attività diventa momento di approfondimento di conoscenze, consolidamento di abilità e sviluppo di competenze. La metodologia



utilizzata è inevitabilmente orientata alla pratica, al learning by doing, affiancata al cooperative learning, al tutoraggio tra pari, al brainstorming e alla ricerca-azione. Il punto di forza del progetto è la cooperazione tra i ragazzi e la co-progettazione con gli altri soggetti coinvolti. Insieme a studenti e insegnanti, gli anziani, le altre scuole, gli esperti e i produttori locali costituiscono la comunità di apprendimento per la trasmissione alle giovani generazioni degli antichi saperi legati alla cultura del cibo e alla salvaguardia dell'ambiente. L'incontro con esperti permetterà ai ragazzi di acquisire competenze trasversali, coniugando la vocazione agricola del territorio spoletino e dei suoi dintorni (Valnerina e Trevi) con la valorizzazione della tradizione enogastronomica, obiettivo del nostro Istituto alberghiero. La presenza dei presidi Slow Food sarà utile per sensibilizzare i ragazzi sulle tematiche del rispetto della Terra e della tutela delle biodiversità quale elemento distintivo di un territorio e di una comunità. Il progetto si propone anche di coinvolgere gli anziani del centro sociale "Gli orti del sole" al fine di favorire un rapporto di relazione, di aiuto e trasmissione di saperi. Gli studenti dell'Istituto tecnico apporteranno le loro conoscenze per la progettazione e realizzazione condivisa di un impianto a goccia automatizzato. Le conoscenze e competenze messe a disposizione degli alunni dell'Istituto agrario saranno utilizzate per la formazione tra pari con la trasmissione di conoscenze e competenze sulla coltivazione dei prodotti dell'orto.

Questo progetto va a completare ed ampliare il progetto dell'Orto delle erbe aromatiche già inserito nel PTOF del nostro Istituto.

METODOLOGIA

- WBL
- Learning by doing
- Cooperative learning
- Tutoraggio tra pari
- Problem solving
- Brainstorming
- Ricerca-azione.

OBIETTIVI

- Sostenere la motivazione degli alunni e contrastare la dispersione scolastica
- Promuovere l'integrazione scolastica e sociale degli alunni con BES



- Partecipare con senso di responsabilità a un progetto comune
- Promuovere attività laboratoriali in collaborazione con il territorio
- Promuovere un'efficace collaborazione tra scuola, famiglia e comunità
- Stimolare rapporti intergenerazionali e la riscoperta delle risorse della civiltà contadina
- Sviluppare e diffondere la cultura di un rispettoso rapporto tra uomo, natura e ambiente per favorire uno sviluppo sostenibile
- Realizzare/creare nei laboratori professionali curriculari ricette e bevande utilizzando i prodotti dell'orto
- Realizzare materiale interdisciplinare che renda operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche
- Saper progettare e realizzare un orto collaborando con gli altri soggetti coinvolti
- Conoscere la filiera produttiva dei prodotti agricoli e cogliere l'importanza di un consumo consapevole
- Conoscere le caratteristiche di piante, ortaggi, piante officinali e colture miste
- Conoscere e utilizzare le tecniche di coltivazione (coltivazioni biologiche e non)
- Conoscere ed utilizzare strumenti di lavoro agricoli

RISULTATI ATTESI

- Costruzione di un ambiente di apprendimento capace di insegnare la cooperazione, la capacità di porre e risolvere problemi, di decostruire e ricostruire i saperi valorizzando l'apporto di ciascuno
- Favorire il lavoro "pratico" come strumento di costruzione di saperi, processi di socializzazione, integrazione e scambio.
- Costruzione di una rete di collegamento tra Istituti scolastici che valorizzino le specifiche competenze di ciascuno
- Creazione di un collegamento con associazioni e operatori economici presenti nel territorio al fine di crescere e collaborare insieme
- Costruzione e consolidamento del rapporto con la comunità locale, il territorio e le sue risorse.
- Collegamento tra le materie curricoli e il progetto con la realizzazione ricette e bevande e di materiale iconografico e/o su supporto informatico per riflettere sull'esperienza e per diffonderla.
- Valorizzazione della biodiversità in ambito



agricolo ed enogastronomico, come riscoperta delle nostre radici culturali

- Progettazione condivisa di un orto affrontando problemi specifici dati (es. cosa coltivare, dove, ...).

- Sperimentazione dei metodi della coltura biologica degli ortaggi (concimi naturali, rotazioni...)

- Sensibilizzazione degli alunni alla cura e alla difesa dell'ambiente in cui vivono per migliorarlo

- Rinforzo dei rapporti intergenerazionali

- Recupero di spazi scolastici con finalità sociali valorizzandone il concetto di bene comune.

SOGGETTI DESTINATARI DEL PROGETTO

Alunni a rischio di dispersione scolastica, alunni in situazione di svantaggio socio-economico, alunni con disturbi specifici di apprendimento e/o disturbi evolutivi specifici, alunni stranieri, alunni con disabilità.

NUMERO DEGLI STUDENTI COINVOLTI NEL PROGETTO

20 studenti

NUMERO DEI DOCENTI COINVOLTI NEL PROGETTO

2 docenti interni e 2 docenti esterni.

SOGGETTI ESTERNI COINVOLTI NEL PROGETTO

IIS Tecnico Professionale – Spoleto (PG)

Istituto Tecnico Agrario “G. Pontano” –

Sant’Anatolia di Narco (PG)

Azienda florovivaistica locale

Centro anziani “Gli orti del Sole” – Spoleto (PG)

Condotta Slow Food Valle umbra

TEMPI E MODALITA' DI REALIZZAZIONE

L'Orto biologico è un progetto che avrà durata pluriennale.

Le attività pratiche si svolgeranno durante quest'anno scolastico da febbraio a maggio in orario extracurriculare, sono previsti 15 incontri da 3/2 ore, per un totale di 40 ore, modulati in relazione al lavoro necessario alla sistemazione dell'orto e allo svolgimento degli incontri formativi.

Per l'attività pratica gli studenti saranno divisi in gruppi guidati da un docente responsabile; ad ogni gruppo verranno affidati compiti specifici. Si prevede la rotazione dei compiti per permettere a tutti di svolgere tutte le attività necessarie alla coltivazione.

In accordo con l'operatore economico e le associazioni coinvolte verranno calendarizzati gli incontri con gli esperti aperti a tutti coloro che vorranno



parteciparvi.

Nei periodi estivi la cura dell'orto sarà affidata al Centro per anziani e ad alunni volontari supervisionati da un insegnante. Dal prossimo anno scolastico 2016/2017 il progetto ripartirà alla ripresa dell'attività didattiche.

PIANO DELLE ATTIVITA'

L'impianto dell'orto-serra seguirà le seguenti fasi:

- preparazione e dissodamento del terreno attraverso lavorazione meccanica
- installazione della serra
- progettazione e installazione dell'impianto a goccia automatizzato
- scelta delle specie da coltivare a seconda delle esigenze stagionali e nel rispetto della biodiversità
- avvio delle attività colturali
- coltivazione

Attività Soggetti esterni coinvolti Soggetti interni coinvolti

Dissodamento e preparazione e del terreno attraverso lavorazione meccanica Azienda esterna Studenti e

Insegnanti della scuola

Installazione serra Azienda esterna

Progettazione e installazione dell'impianto a goccia

IIS Tecnico Professionale - Spoleto Studenti e

insegnanti della scuola

Scelta delle specie da coltivare a seconda delle esigenze stagionali e della biodiversità Istituto Agrario Sant' Anatolia, Centro anziani, Studenti e

insegnanti della scuola

Avvio delle attività colturali Istituto Agrario Sant' Anatolia, Centro anziani, Azienda florovivaistica locale Studenti e

insegnanti della scuola

Coltivazione Centro anziani Studenti e

insegnanti della scuola

2 incontri con i presidi Slow Food della roveja di Civita di Cascia e del sedano nero di Trevi Slow Food Studenti e

insegnanti della scuola

1 incontro sulle tecniche di coltivazione orticole e i metodi di lotta integrata. Azienda florovivaistica locale Studenti e

insegnanti della scuola

La responsabile del progetto
Prof.ssa Patrizia Lazzari

Data inizio prevista

14/11/2016



Data fine prevista	08/06/2017
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Sedi dove è previsto il modulo	PGRH01000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dalla buona terra, il buon cibo

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

Elenco dei moduli
Modulo: Modulo formativo per i genitori
Titolo: Corriamo insieme

Dettagli modulo



<p>Titolo modulo</p>	<p>Corriamo insieme</p>
<p>Descrizione modulo</p>	<p>CUCINA , SPORT E SALUTE.....</p> <p>Allenati come un atleta. Mangia come un nutrizionista. Dormi come un bambino. Vinci come un campione. (Anonimo) ANNO SCOLASTICO 2016/2017 DESCRIZIONE DEL PROGETTO</p> <p>L'idea del progetto nasce da un' idea dettata da un'analisi di bisogno ,una reale esigenza, la possibilità di creare uno spazio di ristorazione per gli sportivi. Per questo tipo di ristorazione però è necessario sensibilizzare i giovani sull'importanza di una consapevole e corretta alimentazione e sui rischi concreti legati alla mancanza di una corretta alimentazione(obesità, diabete, malattie cardiovascolari e insorgenza di tumori), alla vita sedentaria e alla mancanza di un adeguato esercizio fisico.</p> <p>Tali problematiche sono in aumento, soprattutto nelle sfera dei ragazzi di età tra i 13/16 anni, è necessario quindi intervenire per affrontare il problema che non risulta di semplice risoluzione. Tale progettazione vuole affrontare il problema coinvolgendo vari settori , gli enti territoriali, associazioni sportive, esperti nutrizionisti, medici specialisti ,tutti sensibili a tale problematica e infine , ma non per importanza i genitori,a quest'ultimi è richiesto un attento coinvolgimento rispetto agli obbiettivi del progetto, nella diversità dei ruoli, ma anche nella complementarità delle funzioni che essi svolgono. Il ruolo della famiglia è strategico nel migliorare il comportamento alimentare. I genitori, insieme ai docenti, sono le figure adulte che ruotano intorno al mondo dei giovani e pertanto è bene che siano sempre coinvolti nei percorsi di educazione nutrizionale, diversamente si corre il rischio di vanificare le aspettative di benessere, prevenzione, informazione . Da qui nasce l'idea di un modulo allegato alla progettazione generale di una FORMAZIONE in comune con i propri figli in cucina dove il piatto , nasce da una programmazione ben precisa , oculata ed insieme si diventa consapevoli e protagonisti delle proprie scelte alimentari e guidati da esperti si assumeranno stili di vita più sani e sostenibili.</p>



Sviluppo Competenze

- Fornire un' adeguata informazione relativamente a pratiche di corretta alimentazione nella dieta giornaliera, e in quella di uno sportivo e le differenze da adottare, per assumere in entrambi casi stili di vita sani;
- Promuovere e sostenere percorsi di conoscenza e riscoperta dell'alimentazione tipica e della cultura del territorio;
- Promuovere percorsi di formazione per motivare l'assunzione di stili di vita sani attraverso una corretta educazione motoria che aiuti a contribuire ad un reale benessere psico- fisico ;
- Avere la consapevolezza che uno stile di vita sano e una dieta varia fa sì l' ambiente interno del nostro organismo abbia le caratteristiche necessarie per bloccare lo sviluppo di malattie metaboliche e l'insorgenza dei tumori fin dalle fasi precoci o addirittura di prevenirle;
- stimolo del lavoro autonomo
- realizzazione di un bussines plan
- gestire situazioni
- risolvere problemi (problem-solving)
- reperire informazioni per realizzare un prodotto
- responsabilità del lavoro
- cooperazione e mutuo aiuto (cooperative learning) Gioco di squadra
- Inclusività
- Multidisciplinarietà
- Orientamento in uscita

Azioni da realizzare

Il progetto cammina di par passo con l' attività curriculare all'interno della quale sarà sviluppata un' UDA " Il mio bar/ ristorante con il compito / prodotto di realizzazione di un documento per un'attività Ristorativa indirizzata agli sportivi allegata a tale documento.

A questo farà seguito una FORMAZIONE con esigenze alimentari specifiche e la creazione di Menù adeguati.

Tali azioni sono declinate nelle slide del progetto allegata al seguente documento.

(modulo PON) indirizzata ai genitori / alunni presso i nostri laboratori di cucina , sala bar , accoglienza turistica e commerciale.

Modulo PON

Indirizzato ai genitori / alunni presso i nostri



	<p>laboratori di cucina , sala bar , accoglienza turistica e commerciale. Formazione attraverso laboratori di Cucina , Sala bar , Accoglienza turistica e Settore Commerciale da realizzare con alunni e genitori delle classi seconde. Due giorni di full immersion in due fine settimana diversi. Fasi della formazione alunni</p> <p>1 giorno 1 giorno 1 giorno 6 h X 3 laboratori cucina 6h x 1 laboratori sala bar 6 h laboratorio accoglienza turistica/ La fase laboratoriale sarà preceduta da un presentazione del progetto da parte del Prof. Bianchini Daniele e della Prof.ssa Garinei dove si spiegano le finalità del progetto e le indicazioni di corretti stili di vita e alimentari. Tale formazione verrà condivisa successivamente con genitori ,alunni e territorio attraverso un Convegno Finale al quale parteciperanno come relatori esperti del settore di enti locali, esperti di associazioni sportive ,Sportivi del territorio come testimoni di loro esperienze. Realizzazione di un Pranzo/Cena/Buffer e Coffe –Break da offrire agli ospiti.</p>
Data inizio prevista	14/11/2016
Data fine prevista	08/06/2017
Tipo Modulo	Modulo formativo per i genitori
Sedi dove è previsto il modulo	PGRH01000R
Numero destinatari	40 Famiglie/genitori allievi
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
Target	

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Corriamo insieme

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		40	1.200,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	40	4.164,00 €
	TOTALE					8.364,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: Happy Italian

Dettagli modulo

Titolo modulo	Happy Italian
Descrizione modulo	<p>Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche: italiano L2</p> <p>Curiosità ed interesse naturali verso il "nuovo" presentato in forma realistica attraverso l'ascolto di musica ,film in lingua originale. Costruzione di un'immagine positiva della lingua straniera ed acquisizione di un semplice patrimonio lessicale.</p> <p>Conversazione, lettura di immagini, ascolto e memorizzazione di canzoni e testi pubblicitari e realizzazione di testi originali e interpretazione. Le attività avranno una valenza formativa, sia dal punto di vista didattico che informatico. Infatti gli alunni che parteciperanno al progetto si eserciteranno al computer nell'uso dei programmi di elaborazione testi, di fotoritocco e di presentazione e acquisiranno competenze specifiche relative alle nuove tecnologie. Il percorso formativo è sintetizzato nelle seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Ideazione e progettazione- Elaborazione di mappe- Ricerca dei contenuti in Internet - Produzione tecnica- Ricerca <p>Il laboratorio si articolerà in una fase iniziale di progettazione delle attività, una fase operativa (intermedia) di didattica della competenza, con interventi mirati allo sviluppo delle competenze, in ambito informatico, nell'utilizzo dei software e al consolidamento delle abilità specifiche inerenti le discipline linguistico-espressive, delle capacità ideativo-creative e narrative, ecc... da realizzare con il supporto degli strumenti informatici e tecnologici per la didattica, e infine una fase finale di verifica/accertamento delle competenze in uscita.</p> <p>Durante le fasi intermedie gli alunni lavoreranno nel laboratorio multimediale,</p>



qui metteranno insieme i testi, le immagini, si produrrà un lavoro di sintesi per preparare i contenuti da utilizzare per le presentazioni al PC, gli alunni opereranno ad elaborare presentazioni e ipertesti al PC, inserendo immagini, testi, audio, animazioni, pulsanti di azione e link.

Indicatori utilizzati

Livello di partecipazione ai giochi e alle attività proposte. Produzione di elaborati che manifestino l'interiorizzazione da parte dei ragazzi dell'esperienza svolta.

Risultati attesi Interesse e curiosità nei confronti della lingua inglese. Capacità di esprimere un semplice patrimonio lessicale.

Denominazione progetto : Happy Italian

Priorità cui si riferisce- Miglioramento delle competenze linguistiche degli alunni delle classi prime, seconde , degli alunni non italofoni, di alunni con DSA e diversamente abili. Migliorare l'autostima, la consapevolezza del sé e degli altri. Favorire l'inclusione migliorando le proprie abilità espressive verbali e non.

Obiettivi di processo : Potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura del cinema, dei fumetti, della musica. -

Miglioramento della socializzazione, della collaborazione e cooperazione per un fine comune. Situazione su cui interviene-

Alunni che presentano la necessità di mettersi in discussione, correggendosi, lasciandosi guidare dal docente e dai compagni aumentando le capacità di ascolto e di fiducia in se stessi e negli altri.

Attività previste- Attività motorie, mimiche, gestuali, sonore, cineforum, conversazioni in circle time, assunzioni di ruoli, coppie di aiuto, simulazioni, lettura e memorizzazione, lavori in piccoli gruppi.

Materiale elettronico e digitale

Indicatori utilizzati- Autostima, rispetto di sé e degli altri, responsabilità personale collaborazione e cooperazione, abilità linguistico –espressiva.

Stati di avanzamento- Si prevedono valutazioni gradualmente positive sia nelle abilità cognitive sia nei rapporti interpersonali.

Risultati attesi - Si prevede il miglioramento nelle area linguistico-espressivo nonché nel comportamento sociale per ridurre ansie e insicurezze emotivo-affettive. Ridurre le difficoltà di comunicazione ed espressione nei diversi linguaggi

Obiettivo di processo - Attivare interventi di recupero e potenziamento nella disciplina oggetto delle prove Invalsi. Intensificare il



	<p>confronto tra i docenti operanti nelle classi coinvolte sulla scelte di metodologie e per altre risorse necessarie- Ambiente digitale strutturato, risorse digitali: hardware e software, LIM,tablet didattiche innovative. Altre risorse necessarie : Ambiente digitale strutturato, risorse digitali: hardware e software, LIM,tablet .</p> <p>Indicatori utilizzati- Prove standardizzate delle annualità precedenti delle classi corrispondenti (I- II) Livelli di competenza raggiunti dagli alunni delle classi parallele dell'anno in corso. Valutazione finale del precedente anno</p> <p>Stati di avanzamento -Monitoraggio dei progressi degli alunni in itinere attraverso prove oggettive, compiti in situazione, osservazioni sistematiche.</p> <p>Verifica dei livelli al termine del II Quadrimestre Valori / situazione attesi Innalzamento del livello delle competenze logico-linguistiche degli alunni partecipanti al progetto e miglioramento dei risultati nelle prove standardizzate al fine di rendere le classi quanto più omogenee al livello di valutazione finale.</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	08/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	PGRH01000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Studio assistito di gruppo
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Altro (specificare, campo testo) alunni non italofoni</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Happy Italian



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

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione alla legalità

Titolo: La libertà in immagini per conoscere se stessi

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	La libertà in immagini per conoscere se stessi
Descrizione modulo	<p>PROGETTO CINEFORUM "La libertà in immagini per conoscere se stessi"</p> <p>Il progetto per la realizzazione di un cineforum nella casa di reclusione di Maiano, rivolto ai detenuti dell'alta sicurezza e, se possibile, per quelli di media sicurezza, nasce dall'esigenza di proporre loro un ulteriore percorso formativo-culturale e un nuovo canale di conoscenza e svago nel periodo estivo. Quest'anno, visto l'elevato numero di nuovi arrivati, si propone infatti di estendere il progetto anche ai detenuti della media sicurezza con le modalità e i tempi che la direzione riterrà più opportuni.</p> <p>Premessa Il cineforum vuole promuovere una nuova informazione, creare occasioni aggregative e culturali cui possano partecipare detenuti che non usufruiscono di misure alternative. La forza delle immagini attrae e segna lo spettatore, chiunque esso sia, per cui le azioni che si possono promuovere attraverso la visione di un film sono diverse: educare e formare ai linguaggi non verbali, in particolare ai linguaggi visivi, veicolare, attraverso la scelta tematica del film, determinati argomenti di carattere culturale,</p>



sociale, politico, oppure argomenti di tipo didattico. La valenza dell'educazione al linguaggio filmico è superiore a qualunque altra impostazione, e richiede, da parte di chi la promuove, una conoscenza e competenza specifica. La visione di film a scopo didattico-culturale-psicologico "aiuta" i detenuti e quanti con essi lavorano a coinvolgerli e a stimolarli alla riflessione. Ogni testo audiovisivo potrebbe avere le sue specifiche finalità comunicative nei confronti dello spettatore e chi lo accompagna nella visione del film deve avere ben chiaro che cosa vuole ottenere da un'attività di analisi quale quella proposta dal cineforum. Il film è un mezzo di comunicazione, il messaggio del film porta con sé una infinità di condizionamenti percettivi, psicologici e di comportamento; porta al suo interno i modelli che propone allo spettatore. La "veridicità storica" su cui si basa il film in quanto riproduzione di realtà, tende spesso a fare confondere il modello (cioè un aspetto particolare ed ideologizzato) con la realtà, inducendo ad assumere come oggettivo il messaggio stesso. L'accettazione ripetitiva di questa cosa se non contrastata con una visione critica, porta alla fruizione passiva del messaggio e ad una accettazione incondizionata dei modelli proposti. Proprio per evitare questa visione acritica, è importante che si sviluppi uno spazio come il cineforum quale strumento educativo che permetta agli spettatori detenuti di superare la passività nella accettazione degli stimoli, tramite l'acquisizione di un senso critico attraverso leggi di decodifica dei messaggi e un confronto con chi, vivendo fuori dal carcere, propone i film dopo averli assaporati liberamente all'esterno e nei circuiti tradizionali.

Motivazioni: Si vuole favorire la conoscenza, la diffusione, e l'utilizzo del linguaggio filmico in un luogo in cui il cinema non può arrivare seppure il cinema è linguaggio principe del nostro tempo per comunicare ed esprimere; opera d'arte con valenza culturale, morale e sociale; spazio magico dell'immaginario collettivo; introspezione della realtà e dei sentimenti, esperienza di condivisione della storia e dell'attualità.

E' necessario cercare, anche timidamente, di rendere gli spettatori-detenuti più consapevoli proponendo loro una selezione di film belli e profondi legati da una ricerca di se stessi, senza inseguire il consenso ma cercando di rispettare il rigore proprio dei



grandi registi e delle grandi storie senza subordinare il linguaggio cinematografico ad altri linguaggi, confidando che proprio le immagini sappiano suggerire significati. Il potere di penetrazione comunicativa del linguaggio visivo e il valore educativo dei film proposti, saranno uno stimolo a guardare il mondo con i propri occhi attraverso lo sguardo dell'autore o dei protagonisti a comprendere come gli altri vedono se stessi e il mondo, riconoscendo la mano dei grandi e piccoli maestri nella creazione e direzione delle opere cinematografiche. Il cinema consentirà, in tal modo, di viaggiare nel tempo e nello spazio, di conoscere luoghi, modi di pensare, di vivere "gli altri" rispetto al nostro e il loro quotidiano, riconoscendo anche se stessi.

Finalità: offrire occasioni di crescita culturale per i detenuti; facilitare l'inserimento sociale e culturale dei detenuti attraverso un'ulteriore forma di conoscenza di se stessi integrando il lavoro già avviato, per alcuni, dal gruppo psicologico preposto e seguito dalla Dott.ssa Giannelli con la quale collaboro sin dallo scorso anno ; creare momenti aggregativi all'interno del carcere; creare nuove occasioni culturali cui possano partecipare anche detenuti che non partecipano al gruppo psicologico o all'attività scolastica diurna.

Il progetto prevede la proiezione all'interno della Casa di Reclusione di un ciclo di film scelti in collaborazione con figure esperte. Per ogni film verrà predisposta una scheda di lettura che possa permettere una visione critica che diventa non solo intrattenimento ma anche occasione formativa. Nell'ottica di creare ponti tra il "dentro" e il "fuori", attraverso le tematiche proposte dai vari film che affrontano, sotto diversi aspetti, la problematica della formazione del sé e la conoscenza del sé. Il progetto per la realizzazione di un cineforum, rivolto a detenuti presenti nell'alta e media sicurezza nasce dall'esigenza di proporre loro un percorso formativo-culturale guidato e accompagnato dal supporto psicologico e conoscitivo.

A più di cento anni dalla sua nascita il cinema è ormai parte integrante della nostra cultura. In ognuno di noi esiste una "memoria" cinematografica, un immaginario filmico che sarebbe limitativo ignorare o considerare come un fatto accessorio della nostra esistenza. Il cinema è uno strumento importante di conoscenza, uno dei fattori



più importanti di creazione di un immaginario collettivo, oltre che, naturalmente, uno strumento didattico di straordinarie potenzialità. Il Cineforum è un progetto interessante che ha la funzione di intrattenere ma anche di formare. Alla fine della proiezione sarà proposto un momento di dibattito dal quale nascerà una scheda di lettura che potrà trasmettere una visione critica della pellicola che diventa non solo intrattenimento ma anche un'occasione formativa. Tale iniziativa sarà un ottimo motore terapeutico per i detenuti e un'occasione per poter esternare emozioni e riflessioni spesso soffocate. E quindi si avrà un modo di parlare di sé, delle proprie emozioni e di far conoscere i propri pensieri la maggior parte delle volte non espressi in modo aperto. La realizzazione del progetto "La libertà in immagini per conoscere se stessi" preciserà che l'intento non è finalizzato solo ai detenuti che partecipano al gruppo psicologico ma è aperto anche a quanti ne faranno richiesta compatibilmente con l'organizzazione della polizia penitenziaria. Il progetto tende a sottolineare ancora una volta che bisogna avere sempre in vista che la pena e la detenzione dovrebbero favorire, come insegna già il Diritto (Costituzione art. 27), la rieducazione morale e la reintegrazione sociale del reo, ricordandoci incessantemente che in carcere entra il "reo" (l'uomo) e non il reato." Sul tempio di Apollo, a Delfi, c'era scritto «conosci te stesso». Sono passati i secoli, ma l'essere umano è così complesso che molto rimane ancora da scoprire. Se vogliamo conoscerci meglio, se vogliamo migliorare il nostro modo di vivere, lo stile di vita e modificare i comportamenti, dobbiamo prendere coscienza di noi stessi seguendo alcuni parametri di riferimento. Senza una guida orientativa è infatti difficile avere di se stessi un'idea che rispecchi la complessità dell'essere, del microcosmo umano. Quando vogliamo farci conoscere da qualcuno, parlando di noi, senza riflettere, tendiamo ad evidenziare una caratteristica psicologica, un tratto della personalità(ad es. sono un tipo ansioso, timido, tranquillo, aggressivo, aperto e socievole con gli altri). Ma se l'aspetto psicologico può bastare per iniziare una reciproca conoscenza, un percorso di orientamento e sensibilizzazione deve comprendere sia il corpo che la mente, cioè l'aspetto fisico, quello psicologico e quello sociale.



	<p>Obiettivi Si vorrebbe individuare nell'attività di cineforum un percorso educativo come apprendimento di capacità atte a migliorare l'individuo, che ha come scopo la trasformazione da capacità potenziali in attitudini con questo tipo di iter: strumento audiovisivo (film) per indagare sulla realtà (analisi), per trarne una conoscenza (sintesi), conoscenza da valutare e confrontare con la realtà dalla quale deriva, comunicare poi questa conoscenza ad altri come bene comune (comunicazione), conoscenza da confrontare con le rispettive realtà, ed infine usare questa conoscenza per modificare e fare progredire la propria realtà attuale. Ovvero:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Insegnare a guardare; 2. Prendere una distanza critica da ciò che si guarda (dare un significato) <p>Ciclo di film in carcere. Il progetto prevede la proiezione all'interno della Casa di reclusione di un ciclo di film che abbiano come tematica dominante la conoscenza e la formazione dell'individuo. Per ogni film verrà predisposta una scheda di lettura che possa permettere una visione critica che diventa non solo intrattenimento ma anche occasione formativa. Nell'ottica di creare ponti tra il "dentro" e il "fuori", verrà proposta una rassegna di film che affrontano tematiche profonde ma al tempo stesso piacevoli e divertenti. L'obiettivo di questo cineforum è stimolare il confronto, il dibattito per facilitare anche una rieducazione morale e etica, sempre e comunque all'insegna del piacere</p> <p>Tempi: Seconda metà di giugno e prima metà del mese di luglio 2017 Le responsabili del progetto le docenti Maria Pascale e Rita Serena</p>
Data inizio prevista	19/06/2017
Data fine prevista	08/07/2017
Tipo Modulo	Educazione alla legalità
Sedi dove è previsto il modulo	PGRH01002V
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - educazione alla legalità



Target

Altro (specificare, campo testo)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La libertà in immagini per conoscere se stessi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni

Titolo: Sport e salute

Dettagli modulo

Titolo modulo	Descrizione modulo
Sport e salute	<p>CUCINA , SPORT E SALUTE.....</p> <p>Allenati come un atleta. Mangia come un nutrizionista. Dormi come un bambino. Vinci come un campione. (Anonimo) ANNO SCOLASTICO 2016/2017 DESCRIZIONE DEL PROGETTO</p> <p>L'idea del progetto nasce da un' idea dettata da un'analisi di bisogno ,una reale esigenza, la possibilità di creare uno spazio di ristorazione per gli sportivi. Per questo tipo di ristorazione però è necessario sensibilizzare i giovani sull'importanza di una consapevole e corretta alimentazione e sui rischi concreti legati alla mancanza di una corretta alimentazione(obesità, diabete, malattie cardiovascolari e insorgenza di tumori), alla vita sedentaria e alla mancanza di un adeguato esercizio fisico.</p> <p>Tali problematiche sono in aumento, soprattutto nelle sfera dei ragazzi di età tra i 13/16 anni, è necessario quindi intervenire</p>



per affrontare il problema che non risulta di semplice risoluzione. Tale progettazione vuole affrontare il problema coinvolgendo vari settori , gli enti territoriali, associazioni sportive, esperti nutrizionisti, medici specialisti ,tutti sensibili a tale problematica e infine , ma non per importanza i genitori, a quest'ultimi è richiesto un attento coinvolgimento rispetto agli obiettivi del progetto, nella diversità dei ruoli, ma anche nella complementarità delle funzioni che essi svolgono. Il ruolo della famiglia è strategico nel migliorare il comportamento alimentare. I genitori, insieme ai docenti, sono le figure adulte che ruotano intorno al mondo dei giovani e pertanto è bene che siano sempre coinvolti nei percorsi di educazione nutrizionale, diversamente si corre il rischio di vanificare le aspettative di benessere, prevenzione, informazione. Guidati da esperti si assumeranno stili di vita più sani e sostenibili.

Sviluppo Competenze

- Fornire un' adeguata informazione relativamente a pratiche di corretta alimentazione nella dieta giornaliera, e in quella di uno sportivo e le differenze da adottare, per assumere in entrambi casi stili di vita sani;
- Promuovere e sostenere percorsi di conoscenza e riscoperta dell'alimentazione tipica e della cultura del territorio;
- Promuovere percorsi di formazione per motivare l'assunzione di stili di vita sani attraverso una corretta educazione motoria che aiuti a contribuire ad un reale benessere psico- fisico ;
- Avere la consapevolezza che uno stile di vita sano e una dieta varia fa sì l' ambiente interno del nostro organismo abbia le caratteristiche necessarie per bloccare lo sviluppo di malattie metaboliche e l'insorgenza dei tumori fin dalle fasi precoci o addirittura di prevenirle;
- stimolo del lavoro autonomo
- realizzazione di un bussines plan
- gestire situazioni
- risolvere problemi (problem-solving)
- reperire informazioni per realizzare un prodotto
- responsabilità del lavoro
- cooperazione e mutuo aiuto (cooperative learning) Gioco di squadra
- Inclusività
- Multidisciplinarietà



	<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento in uscita <p>Azioni da realizzare</p> <p>Il progetto cammina di par passo con l'attività curriculare all'interno della quale sarà sviluppata un' UDA " Il mio bar/ ristorante con il compito / prodotto di realizzazione di un documento per un'attività Ristorativa indirizzata agli sportivi allegata a tale documento. A questo farà seguito una FORMAZIONE con esigenze alimentari specifiche e la creazione di Menù adeguati. Tali azioni sono declinate nelle slide del progetto allegata al seguente documento.</p> <p>(modulo PON) indirizzata ai genitori / alunni presso i nostri laboratori di cucina , sala bar , accoglienza turistica e commerciale.</p> <p>Modulo PON Indirizzato ai genitori / alunni presso i nostri laboratori di cucina , sala bar , accoglienza turistica e commerciale. La fase laboratoriale sarà preceduta da un presentazione del progetto da parte del Prof. Bianchini Daniele e della Prof.ssa Garinei dove si spiegano le finalità del progetto e le indicazioni di corretti stili di vita e alimentari. Tale formazione verrà condivisa successivamente con genitori ,alunni e territorio attraverso un Convegno Finale al quale parteciperanno come relatori esperti del settore di enti locali Sportivi del territorio come testimoni di loro esperienze. Realizzazione di un Pranzo/Cena/Buffer e Coffe –Break da offrire agli ospiti.</p>
Data inizio prevista	14/11/2016
Data fine prevista	08/06/2017
Tipo Modulo	Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni
Sedi dove è previsto il modulo	PGRH01000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo



Target

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio
Allievi con bassi livelli di competenze
Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sport e salute

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



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 20242)
Importo totale richiesto	€ 44.856,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltrato	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>"LA STAGIONE DELL'ADOLESCENZA" ..Mondo mi senti? Sono qui!</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>GIOCHI VICINI E LONTANI: corri, salta, prendi e lancia</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>Happy English</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>Dalla buona terra, il buon cibo</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>Corriamo insieme</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Happy Italian</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla legalità: <u>La libertà in immagini per conoscere se stessi</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni: <u>Sport e salute</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "NOI@FUORI CLASSE"	€ 44.856,00	
	TOTALE PIANO	€ 44.856,00	€ 45.000,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

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

Scuola 'G. DE CAROLIS' (PGRH01000R)