



## Candidatura N. 20030 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	ISTITUTO SUPERIORE NICOLO'PALMERI
<b>Codice meccanografico</b>	PAIS019003
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	PIAZZA G. SANSONE 12
<b>Provincia</b>	PA
<b>Comune</b>	Termini Imerese
<b>CAP</b>	90018
<b>Telefono</b>	0918144145
<b>E-mail</b>	PAIS019003@istruzione.it
<b>Sito web</b>	
<b>Numero alunni</b>	779
<b>Plessi</b>	PAPS01901D - LICEO SC.PALMERI - SEZ. STACCATA CIMINNA PAPS01902E - LICEO SCIENTIFICO STATALE NICOLO'PALMERI PATD019019 - ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 20030 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	Gioco ed arbitro la pallavolo	€ 4.665,60
Educazione motoria; sport; gioco didattico	IL PING PONG: svago, gran divertimento, spettacolarità ma anche uno sport completo	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	L'officina del Teatro	€ 10.164,00
Innovazione didattica e digitale	Sviluppiamo il pensiero computazionale	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Competenti in matematica	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Leggere e scrivere senza barriere	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 36.357,60</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

#### 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

##### Sezione: Progetto

#### Progetto

Progetto	
<b>Titolo progetto</b>	Incontriamoci a Scuola
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il Progetto 'Incontriamoci a Scuola' partendo da una attenta analisi dell'utenza scolastica, delle peculiarità del territorio e delle linee guida del PTOF, mira a progettare una idea scuola capace di trasformarsi in occasione e luogo di incontro e di aggregazione per gli studenti più deboli e più marginali, sia dal punto di vista dei risultati attesi sia dal punto di vista emotivo e comportamentale. In tal senso il progetto si propone di evitare possibili abbandoni scolastici e di stimolare, invece, il senso di appartenenza alla propria istituzione scolastica. Tenendo conto di quanto detto, il progetto prevede sia moduli di rafforzamento delle competenze di base sia moduli basati sul concetto di aggregazione di gruppo. I moduli previsti sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Educazione motoria, sport, gioco didattico, Gioco ed arbitro la pallavolo;</li> <li>-Educazione motoria, sport, gioco didattico, Il ping pong, svago, gran divertimento, spettacolarità ma anche uno sport completo;</li> <li>-Arte, scrittura creativa e teatro, L'officina del Teatro;</li> <li>-Innovazione didattica e digitale, Sviluppiamo il pensiero computazionale;</li> <li>-Potenziamento delle competenze base, Competenti in Matematica;</li> <li>-Potenziamento delle competenze di base, Leggere e scrivere senza barriere.</li> </ul> <p>Fondamentali saranno le metodologie usate, in quanto non punteranno all'educazione formale e frontale, ma a tecniche informali e anche ludiche.</p>

##### 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)

Il territorio di Termini Imerese vive una notevole crisi socioeconomica, dovuta anche all'alto tasso di disoccupazione, causato in larga misura dalla chiusura degli stabilimenti FIAT, crisi che diventa anche culturale in quanto alcune famiglie si ritrovano nell'impossibilità di far proseguire negli studi i propri figli e di provvedere ad un potenziamento delle loro capacità, laddove esse siano carenti. Tale crisi è percepibile anche nel tessuto urbano, in quanto pochi sono gli stimoli, le occasioni e i luoghi di ritrovo che la città offre ai propri giovani abitanti. Un forte disagio sociale è spesso il risultato di processi involutivi che negli individui più vulnerabili generano spesso, non solo la perdita del senso di sé, ma anche di appartenenza alla collettività. Ed è proprio l'accentuarsi della condizione di marginalità a facilitare la diffusione di fenomeni di abbandono, di dispersione scolastica, di devianza. Tale situazione investe la Scuola di una valenza e di una responsabilità fondamentali, ossia quelle di provvedere al recupero dei suoi studenti, di garantirne il diritto allo studio, offrendo loro occasioni accattivanti e stimolanti di ritrovo e di aggregazione. La necessità di intervenire con una significativa azione progettuale risulta ancora più evidente se si tiene conto della pervasività e della gravità che oggi caratterizza un vasto e diffuso atteggiamento di sfiducia e di estraneità verso le Istituzioni e che si riflette in particolare sulla fascia giovanile.

## 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)

Obiettivi del progetto sono: ridurre il fallimento formativo precoce e la dispersione scolastica; compensare situazioni dovute a svantaggi di tipo socio-economico; implementare comportamenti e atteggiamenti di cittadinanza attiva e prosociali; promuovere il diritto al successo scolastico come attuazione del diritto allo studio; rinforzare le competenze di base; recuperare l'interesse verso lo studio; maturare la propria identità personale, sociale e civica; valorizzare la scuola intesa come comunità attiva e aperta al territorio. Tali obiettivi saranno perseguiti con sinergia di intenti in collegamento con altre attività della Scuola, quali la presenza di un gruppo Giovani di Amnesty International e di uno sportello Cic, la frequenza programmata di teatri e cinema, la partecipazione a gare sportive e a concorsi, le esperienze di alternanza scuola-lavoro, la collaborazione con il Tribunale, l'ASL e la Biblioteca comunale di Termini Imerese, con la rete Dispersione scolastica e con la rete Teatro Pietrarosa di Pollina. I moduli punteranno al raggiungimento dei suddetti obiettivi, avvalendosi della trasversalità degli obiettivi delle altre attività, al fine di concorrere ad un'idea comune e condivisa di Scuola che si pone sul territorio come agenzia educativa e polo aggregante.



### Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Come destinatari del progetto si individuano allievi con bassi livelli di competenze, allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare, allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze, 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, allievi demotivati e con disaffezione verso lo studio. In riferimento ai destinatari individuati, gli alunni saranno principalmente selezionati tra le classi del biennio, in quanto sono soprattutto tali classi ad esser caratterizzati da comportamento di disorientamento o, anche, da casi di abbandono scolastico.

### 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)

Il progetto prevede di utilizzare quanto meno possibile il classico spazio per l'apprendimento, ossia l'aula, dove gli alunni riviverebbero gli stessi stereotipi in cui spesso si sentono intrappolati. Quando sarà usato lo spazio dell'aula, si avrà cura di lavorare in circle-time, al fine di abbattere differenze e annullare la naturale prospettiva graduale del vicino e del lontano e di rendere protagonista ogni alunno partecipante. Sarà usata la palestra, l'auditorium, l'aula di informatica ed anche ambienti del territorio esterni alla Scuola, come ad esempio il teatro cittadino per gli studenti del modulo del laboratorio teatrale o la biblioteca comunale per gli studenti del modulo delle competenze base di italiano. I moduli saranno svolti nelle ore pomeridiane al fine di comunicare un concetto di Scuola non basato esclusivamente sui curricula delle ore mattutine, ma di una Scuola capace di aggregare e di diventare, quindi, uno spazio attraente anche nelle ore pomeridiane attraverso l'uso di metodologie innovative, volte alla condivisione e alla partecipazione, alla messa in campo da parte degli studenti di quelle facoltà intellettuali che spesso non hanno spazio di emergere, quali la creatività, la fantasia, l'espressione di sé, la parità, il coinvolgimento e il sano protagonismo

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'Istituto scolastico "Nicolò Palmeri" consta di due ordini di scuola, un liceo scientifico d'ordinamento, con opzione scienze applicate ed un ITE e un liceo scientifico nella sezione aggregata di Ciminna. La scuola ha 777 alunni.

Il plesso di Termini Imerese comprende strutture ricettive di livello accettabile. Per l'anno scolastico 2016/17 l'orario curricolare è stato modulato su cinque giorni, per cui è garantita già l'apertura dei locali scolastici durante un pomeriggio della settimana.

L'ulteriore apertura della scuola oltre l'orario scolastico, sarà prevista oltre che nelle ore pomeridiane, anche il sabato mattina. Tali aperture extracurricolari concorrono a qualificare la scuola così come prevista da questo progetto, ossia uno spazio capace di accogliere e aggregare gli studenti oltre i tempi curricolari.

### **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)

I moduli saranno condotti attraverso:

- le tecniche del cooperative learning e del problem solving tipiche dell'approccio laboratoriale, affinché esse possano concorrere a gestire al meglio le dinamiche all'interno di un gruppo, quali la leadersheep e la gestione dei potenziali conflitti, proprio per eliminare situazioni di disagio e di marginalità;
- l'utilizzo di nuove tecnologie e di metodologie informali e caratterizzate dal learning by doing, volte a favorire un atteggiamento attivo e produttivo, a sviluppare la creatività, la fantasia e l'intuizione, in tal senso specifiche attività saranno realizzati in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali;
- attività di rinforzo del curriculum, soprattutto nei moduli sulle competenze base;
- attività che rinforzino le competenze digitali, sia perchè sembrano essere ormai un approccio metodologico accattivante e confacente ai giovani, sia perchè necessarie ad immettere nel mondo del lavoro;
- attività che migliorino i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti quali ricerca-azione, l'uso di linguaggi multimediali e artistici, i laboratori del fare, il gioco strutturato che consentono di approdare a risultati più partecipati e quindi duraturi e significativi, sebbene ugualmente rigorosi.



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto prevede:

- un'azione sinergica con il CENTRO GRUPPO SPORTIVO per condividere lo sviluppo di abilità sociali, quali l'aggregazione e l'integrazione
- un'azione integrata con il CIC (Centro di informazione e consulenza) se negli alunni coinvolti dovessero emergere problemi che necessitano di una attenzione più mirata e specializzata
- un'azione integrata con il Piano provinciale di lotta alla dispersione scolastica e per il successo formativo, nel caso si dovessero mettere in atto strategie plurime per sostenere il successo formativo degli alunni
- un'azione congiunta con gli obiettivi previsti dal PTOF in riferimento al PNSD (Piano nazionale scuola digitale)

### **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)

Il contributo fornito da altri soggetti alla realizzazione del progetto (Cineteatro Eden e Biblioteca Liciniana) consisterà nel fornire i locali per realizzarvi parte delle attività di alcuni moduli. Tale scelta è idonea sia per far vivere agli studenti ambienti diversi da quelli scolastici sia per implementare la collaborazione tra la Scuola e il Territorio.



### Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto vuole offrire agli studenti più "deboli", oltre ad una seria esperienza di studio, un clima intenso di partecipazione alla vita scolastica, attraverso una istituzione Scuola capace di accogliere e prendere in cura lo studente anche nelle ore pomeridiane. Il progetto non ha, come tanti altri progetti, obiettivi propri ed esclusivi, ma qualifica il miglioramento e l'ampliamento dell'offerta formativa della scuola che poggia sulla necessità di mettersi a confronto con le esigenze e la realtà sociale della nostra utenza e di integrare e supportare l'azione educativa della famiglia. La scuola intende attivarsi per divenire un centro pomeridiano di potenziamento culturale e di aggregazione sociale. Il progetto, inoltre, permette alla scuola di ricavare un tempo-spazio per monitorare, orientare ed accompagnare gli studenti ad una partecipazione attiva alla vita democratica della scuola, raggiungendo realmente e fattivamente obiettivi di equità e parità. Secondo questa direttiva, il progetto permetterà di prendersi cura degli allievi più marginali da un punto di vista comportamentale o più a rischio di fallimento scolastico, in modo più orientato e mirato di quanto avvenga normalmente all'interno di un'aula nelle ore curricolari, utilizzando metodologie adeguate e vicine ai giovani. Il progetto mira, altresì, a creare sinergia con i curricula disciplinari e non a porsi come mera attività extracurricolare, al fine di creare un circolo virtuoso volto alla formazione completa degli studenti coinvolti.

### Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Con questo progetto ci si aspetta di ridurre il fallimento formativo e i problemi relazionali, di compensare situazioni dovute a svantaggi di tipo socio-economico, di promuovere il diritto al successo scolastico, di rinforzare le competenze di base, di potenziare i curricula, di recuperare l'interesse verso lo studio e verso la scuola intervenendo sulle cause della demotivazione e della disaffezione, di valorizzare la scuola intesa come agenzia educativa attenta anche ai più deboli e come comunità attiva e aperta all'accoglienza. Il sistema di valutazione mirerà a misurare i livelli in entrata e quelli in uscita, proprio per verificare se i risultati attesi sono stati raggiunti.

## 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
"Lotta alla dispersione scolastica". (Piano Provinciale di Lotta alla dispersione Scolastica e per il successo formativo).	Sì		pag. 17	<a href="http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/wp-content/uploads/2016/05/PTOF_N_Palmeri.pdf">http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/wp-content/uploads/2016/05/PTOF_N_Palmeri.pdf</a>



C.I.C: (acronimo di Centro di Informazione e Consulenza)	Sì		pagina 17	<a href="http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900">http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900</a>
Corsi di recupero per le difficoltà di apprendimento	Sì		pagina 15	<a href="http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900">http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900</a>
Curricoli verticali integrati "L'aula oltre la scuola",	Sì		pagina 16	<a href="http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900">http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900</a>
Educazione alla legalità, alla multiculturalità e alla pace: Gruppo studentesco GG 01 di Amnesty International	Sì		pagina 13	<a href="http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900">http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900</a>
Integrazione allievi diversamente abili, DSA e BES	Sì		pagina 15	<a href="http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900">http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900</a>
Potenziamento artistico e musicale Giuria "David Donatello" Giovani :	Sì		pagina 14	<a href="http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900">http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900</a>
Potenziamento motorio: Avvio alla pratica sportiva attraverso la costituzione del Gruppo sportivo e l'organizzazione di Tornei sportivi interclasse	Sì		pagina 15	<a href="http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900">http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900</a>
Sport Cultura Tradizione	Sì		pagina 17	<a href="http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900">http://www.liceopalmeri.gov.it/iissnp/?page_id=3900</a>

### Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

#### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
collaborazione con il cine teatro Eden	1	CINEMA EDEN DI GALLINA ANGELA	5683 c 15	11/11/2016	Sì
ESERCIZIO DI ALCUNE ATTIVITA' PROGETTUALI NEI LORO LOCALI	1	Biblioteca Liciniana	5689	11/11/2016	Sì



Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Gioco ed arbitro la pallavolo	€ 4.665,60
IL PING PONG: svago, gran divertimento, spettacolarità ma anche uno sport completo	€ 5.082,00
L'officina del Teatro	€ 10.164,00
Sviluppiamo il pensiero computazionale	€ 5.682,00
Competenti in matematica	€ 5.682,00
Leggere e scrivere senza barriere	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 36.357,60</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Gioco ed arbitro la pallavolo**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Gioco ed arbitro la pallavolo



## Descrizione modulo

L'esperienza scolastica riveste un ruolo importante per il processo di crescita della persona.

La scuola pone, prima al bambino e poi all'adolescente, una serie di compiti di sviluppo, il cui superamento positivo viene considerato importante sul piano individuale e sociale. L'acquisizione delle competenze scolastiche rappresenta una sfida cognitiva e motivazionale impegnativa che la persona si trova ad affrontare nel proprio processo di crescita. Infatti per la maggior parte degli adolescenti, la scuola si configura come un contesto importante, in cui sperimentare il successo, cogliere diverse opportunità di crescita e vivere esperienze soddisfacenti. Gli anni della piena adolescenza si dimostrano in realtà cruciali per l'esperienza scolastica, la quale è in grado di incidere profondamente sul processo di costruzione dell'identità e della personalità dell'individuo.

Per gli adolescenti costruire un'immagine positiva di se stessi, intesa come insieme di informazioni significative, ricevute dagli altri e contemporaneamente costruite da se stesso, rappresenta un obiettivo importante. Solo in questo modo la persona si convince di poter interagire positivamente con l'ambiente sociale in cui vive e riconosce di possedere delle qualità socialmente valorizzate, che gli permettono di intervenire nei rapporti con le persone e con gli eventi. In questi ultimi anni è emerso con sempre maggiore evidenza un fenomeno diffuso di disagio che attraversa la scuola di ogni ordine e grado e che la fa apparire come un luogo di costrizione, dal quale si preferisce evadere alla prima opportunità.

Spesso per gli studenti il disagio equivale ad una spirale progressiva, che va da un malessere psicologico nei confronti della propria esperienza scolastica, ad una difficoltà evidente nel realizzare i propri obiettivi formativi, alla bocciatura, fino all'abbandono ed alla dispersione.

La scuola nella sua proposta educativa presenta progressivamente degli ostacoli agli alunni, il cui superamento rappresenta un fattore di crescita. Quando però gli alunni non riescono a superare gli ostacoli che la vita mette loro davanti, per cause intrinseche (mancanza di autostima, di volontà, scarso interesse, scarso impegno etc.) o estrinseche (contesto socioculturale, contesto scolastico etc.), si assiste al fenomeno dell'insuccesso: ciò comporta il rifiuto di contenuti e modalità delle proposte didattiche ed educative e spesso la scuola



diventa luogo di esperienze cariche di pesanti tensioni. Partendo dall'ipotesi che gli allievi demotivati sono innanzitutto ragazzi scoraggiati, che soffrono di bassa autostima, per cui l'agire educativo dovrà indirizzarsi a restituire loro la necessaria fiducia ed a far acquisire loro una propria identità.

La finalità principale del progetto è quella di lanciare una sfida cognitiva e motivazionale all'alunno che si trova ad affrontare il proprio processo di crescita e di formazione nell'età più critica. Infatti per la maggior parte degli adolescenti, la scuola si configura come un contesto importante per cogliere le diverse opportunità di crescita e vivere esperienze soddisfacenti.

Lo Sport, in tutte le sue sfaccettature non è la soluzione di tutti i problemi, ma all'interno del processo evolutivo dell'individuo rappresenta un elemento fondamentale di accrescimento, di potenziamento personale ma anche di acquisizione di competenze specifiche spendibili nella vita.

Acquisire una consapevolezza dei propri mezzi e dei propri limiti dà una maggiore sicurezza interiore. Affrontare nuove sfide motorie significa anche affinare la concentrazione e la maturazione psicomotoria. Il rispetto delle regole, che lo sport impone, la responsabilità e l'impegno verso un obiettivo sono un'ottima scuola di crescita individuale e sociale.

Obiettivi specifici

1. Migliorare lo stile di vita riducendo la sedentarietà.
2. Raggiungere una buona autonomia decisionale.
3. Aumentare la propria determinazione.
4. Sensibilizzare sé stesso e gli altri al rispetto delle regole.
5. Educare attraverso uno sport, anche se già di solito praticato in ambiente scolastico, suscitando interesse portando delle diversità di approccio e facendolo vivere sotto due punti di vista (il rincorrere il risultato ed il rigore nel rispetto delle regole).
6. Far conoscere tecniche, e tattiche della pallavolo nell'ambiente scolastico.
7. Elaborare un graduale passaggio dalla conoscenza della disciplina sportiva alla gestione della stessa attenendosi ai regolamenti tecnici.
8. Avviare gli alunni a nuove esperienze ricoprendo ruoli a volte contestati e diversi tra loro;
9. Raggiungere un buon grado di equilibrio



	<p>psico-fisico.</p> <p>10. Collaborare con gli adulti, insegnanti e tecnici confrontandosi sulle problematiche educative.</p> <p>11. Utilizzare l'intervento arbitrale per correggere gli altri e come funzione per una integrazione sociale profonda.</p> <p>Le ore riservate e differenziate nel loro aspetto di approccio sono così declinate: ore 20 di attività di ricerca del miglioramento delle capacità psico-motorie e coordinative, non disgiunte da competenze trasversali (coordinazione e percezione spazio-temporale, oculo manuale, ecc.) attraverso il gioco della pallavolo. Queste ore è previsto che siano svolte da un insegnante di Scienze Motorie.</p> <p>ore 10 di istruzione, di studio e approfondimento della conoscenza del regolamento tecnico, della gestualità di comunicazione dell'arbitro, e dedicato al potenziamento di un equilibrio nelle interrelazioni con gli altri specie se questi ricoprono ruoli diversi e vedono lo stesso evento incipiente da una prospettiva diversa. Queste ore è previsto che siano svolte da un arbitro della FIPAV con l'eventuale supporto dei docenti di Scienze Motorie.</p> <p>Il progetto prevede la realizzazione di queste attività in contesto extracurricolare nella palestra del nostro Istituto.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAPS01902E
<b>Numero destinatari</b>	16 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 20 - esercitazione di affinamento tecnico dei fondamentali di pallavolo e schemi di gioco



<b>Target</b>	<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: Gioco ed arbitro la pallavolo

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	16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					4.665,60 €

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: IL PING PONG: svago, gran divertimento, spettacolarità ma anche uno sport completo**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	IL PING PONG: svago, gran divertimento, spettacolarità ma anche uno sport completo
----------------------	--



## Descrizione modulo

La scuola insieme alla famiglia rivestono un ruolo importante per il processo di crescita del soggetto in età evolutiva. Ogni individuo nel corso della propria vita è destinato a profondi cambiamenti sia fisici che psicologici, e ciò che differenzia ogni persona da tutte le altre, sotto il profilo cognitivo, fisico –motorio, sociale e affettivo-emotivo, è la propria personalità. Nella formazione della personalità non intervengono solo le potenzialità ereditate dai genitori, cioè il patrimonio genetico, ma è determinante anche l'apporto dell'ambiente in cui si vive. La personalità nel suo aspetto psichico va intesa come il rappresentarsi dell'individuo nel mondo quale espressione unica e irripetibile, le cui caratteristiche sono rilevabili negli aspetti affettivi, cognitivi e di sviluppo alla socialità. La fase adolescenziale è una epoca della vita caratterizzata da marcati cambiamenti, pertanto diventa necessario che agenzie educative, quali la famiglia e la scuola, lavorino in sinergia, entrambi consapevoli del loro ruolo, circa gli obiettivi educativi da perseguire insieme nell'interesse del minore. Questo progetto intende valorizzare e sostenere il ruolo educativo dello sport, che sappiamo bene essere importante storicamente, per i valori educativi, sociali e culturali essenziali che trasmette. La pratica sportiva deve essere considerata un fattore di inserimento e di partecipazione alla vita sociale, fa parte integrante del sistema formativo e ottimo strumento per affrontare problemi di comunicazione, di aggressività, di rendimento scolastico, di dispersione scolastica e di emarginazione. Dunque l'esperienza della pratica sportiva deve far sì che i giovani e non solo, possano raggiungere quel benessere psicofisico che li aiuti a costruire una immagine positiva di se stessi, utile per migliorare autostima, relazioni, apprendimenti e crescita culturale e personale. Il tennistavolo è una attività che da la possibilità a chi lo pratica di sperimentare momenti di svago e di divertimento, può essere praticato in spazi aperti e chiusi e apporta insospettabili benefici sia sul piano fisico sia sul piano mentale.

L'intervento verrà realizzato nei locali adibiti a palestra presso l'istituto di Ciminna, attraverso le seguenti fasi:

- ° Conoscenza dei partecipanti
- ° Introduzione e presentazione dell'attività.
- ° Cenni della storia del Ping Pong ( inserito nei Giochi Olimpici di Seoul nel 1988).
- ° Finalità ed obiettivi del progetto.



	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Valutazione iniziale, in itinere e finale.</li> <li>° Torneo finale fra i partecipanti.</li> </ul> <p>Il modulo si baserà su un piano di lavoro prevalentemente pratico e inizialmente di semplici conoscenze della storia del Ping Pong. Gli esercizi propedeutici che andremo a presentare costituiranno il primo approccio "naturale" al tennistavolo. Dopo questa prima fase di approccio non specialistico in gioco è bene concentrarsi sull'esecuzione dei colpi cercando di apprendere la tecnica. Si realizzeranno degli schemi di gioco. In questo allenamento l'interazione con un avversario-partner è di fondamentale importanza, perché ripropone in tutto e per tutto le situazioni tipiche della partita. Una volta acquisita la padronanza del palleggio la partita vera diventa lo strumento base di allenamento.</p> <p>Partite a 2 giocatori "singolo". Partite a 4 giocatori "doppio".</p> <p>A parte il gran divertimento questo gioco stimola molto la resistenza, la rapidità e la coordinazione oculo-manuale. Considerata la valenza educativa del gioco e al fine di rendere più efficace l'intervento dell'azione dei giochi di squadra, l'attività verrà monitorata dall'educatore che avrà il compito di "controllare" il coinvolgimento al gioco di ciascun partecipante, le risposte emozionali e che le dinamiche relazionali saranno funzionali rispetto all'obiettivo centrale di tutta l'azione educativa del progetto stesso.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAPS01901D PATD019019
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	4 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 26 - Apprendimento della tecnica e schemi di gioco



<b>Target</b>	<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: IL PING PONG: svago, gran divertimento, spettacolarità ma anche uno sport completo

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**  
**Titolo: L'officina del Teatro**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	L'officina del Teatro
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il laboratorio teatrale costituisce per sua natura lo strumento formativo ideale per lavorare sulle competenze relazionali, comunicative e comportamentali dei giovani e ancor di più di quei giovani che vivono un disagio o sociale o psicologico che determina spesso l'insuccesso scolastico. Il laboratorio sarà infatti condotto attraverso le tecniche del cooperative learning e del problem solving, affinché le tecniche teatrali possano concorrere a gestire al meglio le dinamiche all'interno di un gruppo legato alla costruzione del team, alla leadership e alla gestione dei potenziali conflitti. Gli studenti coinvolti saranno impegnati con l'aiuto dell'esperto esterno a studiare e</p>



progettare il lavoro teatrale nella sua fase embrionale, l'idea, la ricerca, l'elaborazione del testo da mettere in scena e l'analisi della sua fattibilità; a programmazione il piano di lavorazione, l'organizzazione delle prove, la distribuzione dei ruoli e dei compiti all'interno del gruppo; a mettere in prova il testo e ad apprendere le funzioni della attorialità, attraverso la lettura e la dizione, il controllo e la gestione della respirazione e dei suoni, il movimento scenico, la recitazione e lo studio dei personaggi; a ricercare i costumi, a realizzare la scenografia, a ricercare lo spazio dove mettere in scena il prodotto finito, ad occuparsi della promozione pubblicitaria; e quindi, a mettere in scena il prodotto finale, la cui rappresentazione, al fine di una significativa integrazione scuola-territorio, sarà aperta alle famiglie, alle altre scuole e alla cittadinanza. Alcune attività di questo modulo si svolgeranno presso il cineteatro Eden, al fine di fare vivere agli studenti ambienti diversi da quelli scolastici e di vedere da vicino il funzionamento di un teatr. La messa in scena non sarà l'obiettivo finale, in quanto il laboratorio teatrale sarà stato un mezzo per promuovere la conoscenza del teatro, dei suoi diversi linguaggi, delle sue tecniche e delle sue componenti, riconducibili anche alle discipline curriculari, per formare uno studente "spettatore" capace di fruire di spettacoli teatrali dal vivo in modo più critico e consapevole, per valorizzare l'esperienza di gruppo come idoneo strumento formativo della propria dimensione emozionale e della propria identità personale, con conseguente assunzione di responsabilità e rispetto per l'altro, per sviluppare competenze sociali e civiche attraverso l'aggregazione e la condivisione del percorso progettato, in quanto il teatro diventa il luogo in cui si annullano le differenze per il raggiungimento di un obiettivo comune.

<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAPS01902E
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	60 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: L'officina del Teatro

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					10.164,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: Sviluppiamo il pensiero computazionale**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Sviluppiamo il pensiero computazionale
----------------------	--



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto è pensato per promuovere l'introduzione e il potenziamento delle competenze digitali nel curriculum attraverso interventi mirati e attività laboratoriali, rivolti a ciascun singolo studente e finalizzati non solo alla personalizzazione della sua carriera scolastica, ma più in generale allo sviluppo del pensiero computazionale, rafforzando competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per coloro che diverranno futuri cittadini. Le azioni mireranno al miglioramento dei livelli di apprendimento, al raggiungimento di competenze trasversali e al consolidamento di un'attitudine all'intraprendenza e capacità organizzativa. Il modulo si propone di coinvolgere un gruppo selezionato di 20 tra alunni e alunne che svilupperanno a partire dall'alfabetizzazione informatica capacità relative:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- alla comprensione generale del funzionamento di un sistema informatico (padronanza informatica);</li> <li>- al programmare e prototipare rapidamente semplici applicazioni per il web che risolvono problemi reali</li> <li>- a creare una pagina web</li> <li>- a creare un repository e a gestirlo</li> <li>- a utilizzare le informazioni del web valutandone l'attendibilità.</li> </ul> <p>In merito a quest'ultimo punto, gli studenti attraverso attività di tipo laboratoriale acquisiranno consapevolezza del fatto che la rete rappresenta ormai uno strumento fondamentale e imprescindibile ma, la sua complessità richiede che gli alunni sappiano usare il web in maniera critica e sicura. Una delle finalità del modulo pertanto è la sensibilizzazione, la formazione e l'informazione relativa al tema della sicurezza, fondamentali anche per la prevenzione di cyberbullismo.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>01/02/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/06/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Innovazione didattica e digitale</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>PAPS01902E</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Lezioni aggiuntive in un'aula di studenti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi 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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Sviluppiamo il pensiero computazionale

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: Competenti in matematica**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Competenti in matematica
----------------------	--------------------------



## Descrizione modulo

Un aumento del disagio sociale e psicologico da parte degli adolescenti in tutte le società avanzate, unito ad una diminuzione della capacità di attenzione, osservazione e argomentazione determinano e aggravano disturbi di apprendimento in matematica, che vanno ad incrementare il tasso di dispersione scolastica.

“L'asse matematico ha l'obiettivo di far acquisire allo studente saperi e competenze che lo pongano nelle condizioni di possedere una corretta capacità di giudizio e di sapersi orientare consapevolmente nei diversi contesti del mondo contemporaneo. Esso ha come finalità l'acquisizione al termine dell'obbligo d'istruzione delle abilità necessarie per applicare i principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano della sfera domestica e sul lavoro, nonché per seguire e vagliare la coerenza logica delle argomentazioni proprie e altrui in molteplici contesti di indagine conoscitiva e di decisione”. Pertanto il recupero delle competenze matematiche senz'altro agevolano un recupero del disagio sociale.

La proposta progettuale, rivolta a 20 studenti delle classi prime del liceo scientifico e sviluppata da un docente esperto di matematica, prevede l'erogazione di 30 ore di lezioni sia frontali, sia laboratoriali con metodologie didattiche innovative usando gli strumenti informatici atti a offrire contesti idonei per rappresentare e manipolare oggetti matematici. L'insegnamento della matematica offre numerose occasioni per acquisire familiarità con tali strumenti e per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale. Il percorso, quando ciò si rivelerà opportuno, favorirà l'uso di questi strumenti, anche in vista del loro uso per il trattamento dei dati nelle altre discipline scientifiche. L'uso degli strumenti informatici è una risorsa importante che sarà introdotta in modo critico, senza creare l'illusione che essa sia un mezzo automatico di risoluzione di problemi e senza compromettere la necessaria acquisizione di capacità di calcolo mentale. La modalità BLENDED ( lezioni frontali, attività laboratoriali in gruppo e individuali, uso di ICT, attività di ricerca azione, ...) come metodologia didattica permette a studenti e studentesse il recupero degli atteggiamenti di rifiuto, disistima e sfiducia nei confronti di se stessi e della disciplina, ripristinando anche la capacità d'impegno.



	Inoltre attraverso tale modalità gli studenti diventano protagonisti che acquisiscono le competenze autonomamente e non più in seguito al trasferimento passivo di nozioni dal docente. Le attività laboratoriali stimolano gli studenti, spingendoli verso una ricerca personale che utilizzi le conoscenze già possedute per produrre nuove competenze.
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAPS01902E
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 5 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 5 - Lezioni aggiuntive individualizzate 5 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 5 - Laboratori con produzione di lavori individuali
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Competenti in matematica

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 €
	<b>TOTALE</b>					5.682,00 €



## Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: Leggere e scrivere senza barriere**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Leggere e scrivere senza barriere
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Questo modulo mira al potenziamento delle abilità comunicative in un contesto privilegiato per quanto riguarda la motivazione, infatti si punterà, attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e di metodologie informali a favorire un atteggiamento attivo e produttivo, a sviluppare la creatività, la fantasia, l'intuizione. Gli studenti saranno coinvolti nell'ascolto di audiolibri e di letture animate di testi narrativi individuali e a più voci; nella rielaborazione scritta di brani narrativi e nella manipolazione di testi (nuovi sviluppi, variazione delle conclusioni, sostituzione di personaggi ...) utilizzando i nessi logici e il digital storytelling, che unisce al linguaggio analogico (verbale) quello digitale (non verbale), attraverso l'uso di infografiche, illustrazioni, video, al fine di esaltare il potere metaforico della narrazione; nella lettura di libri per stimolare negli alunni il piacere del leggere anche con la partecipazione a concorsi o progetti letterari; a saper scrivere un testo derivato da immagini o da titoli usando la LIM; nell'utilizzo degli strumenti che offre il libro digitale per evidenziare gli aspetti salienti di un testo; nella lettura, nell'ascolto e nella rielaborazione di testi poetici utilizzando i video presenti nel canale youtube; nella costruzione di immagini poetiche attraverso la scelta di parole ed espressioni suggestive realizzate con movie maker; nella lettura e nell'analisi di un testo informativo – regolativo reperito nei siti web, con la sequenza delle istruzioni pratiche per eseguire un comando o realizzare un prodotto; nella stesura di un testo regolativo presentato utilizzando il programma Power Point.</p> <p>Questo modulo consentirà di incrementare la padronanza dello strumento linguistico cogliendone le potenzialità comunicative ed espressive e di vivere un'esperienza di lettura e di scrittura fortemente socializzante e stimolante, sicuramente idonea per quegli alunni più fragili che stentano nell'avviarsi verso il loro percorso di studio e quindi</p>



caratterizzati da disaffezione e demotivazione verso lo studio. Questo modulo mira al potenziamento delle abilità comunicative in un contesto privilegiato per quanto riguarda la motivazione, infatti si punterà, attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e di metodologie informali a favorire un atteggiamento attivo e produttivo, a sviluppare la creatività, la fantasia, l'intuizione. Gli studenti saranno coinvolti nell'ascolto di audiolibri e di letture animate di testi narrativi individuali e a più voci; nella rielaborazione scritta di brani narrativi e nella manipolazione di testi (nuovi sviluppi, variazione delle conclusioni, sostituzione di personaggi ...) utilizzando i nessi logici e il digital storytelling, che unisce al linguaggio analogico (verbale) quello digitale (non verbale), attraverso l'uso di infografiche, illustrazioni, video, al fine di esaltare il potere metaforico della narrazione; nella lettura di libri per stimolare negli alunni il piacere del leggere anche con la partecipazione a concorsi o progetti letterari; a saper scrivere un testo derivato da immagini o da titoli usando la LIM; nell'utilizzo degli strumenti che offre il libro digitale per evidenziare gli aspetti salienti di un testo; nella lettura, nell'ascolto e nella rielaborazione di testi poetici utilizzando i video presenti nel canale youtube; nella costruzione di immagini poetiche attraverso la scelta di parole ed espressioni suggestive realizzate con movie maker; nella lettura e nell'analisi di un testo informativo – regolativo reperito nei siti web, con la sequenza delle istruzioni pratiche per eseguire un comando o realizzare un prodotto; nella stesura di un testo regolativo presentato utilizzando il programma Power Point.

Questo modulo consentirà di incrementare la padronanza dello strumento linguistico cogliendone le potenzialità comunicative ed espressive e di vivere un'esperienza di lettura e di scrittura fortemente socializzante e stimolante, sicuramente idonea per quegli alunni più fragili che stentano nell'avviarsi verso il loro percorso di studio e quindi caratterizzati da disaffezione e demotivazione verso lo studio. Inoltre alcune delle attività si svolgeranno presso la Bibliote 'Liciniana ' di Termini Imerese, al fine di far vivere agli studenti un ambiente diverso da quello scolastico. Questo modulo mira al potenziamento delle abilità comunicative in un contesto privilegiato per quanto riguarda la



motivazione, infatti si punterà, attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e di metodologie informali a favorire un atteggiamento attivo e produttivo, a sviluppare la creatività, la fantasia, l'intuizione. Gli studenti saranno coinvolti nell'ascolto di audiolibri e di letture animate di testi narrativi individuali e a più voci; nella rielaborazione scritta di brani narrativi e nella manipolazione di testi (nuovi sviluppi, variazione delle conclusioni, sostituzione di personaggi ...) utilizzando i nessi logici e il digital storytelling, che unisce al linguaggio analogico (verbale) quello digitale (non verbale), attraverso l'uso di infografiche, illustrazioni, video, al fine di esaltare il potere metaforico della narrazione; nella lettura di libri per stimolare negli alunni il piacere del leggere anche con la partecipazione a concorsi o progetti letterari; a saper scrivere un testo derivato da immagini o da titoli usando la LIM; nell'utilizzo degli strumenti che offre il libro digitale per evidenziare gli aspetti salienti di un testo; nella lettura, nell'ascolto e nella rielaborazione di testi poetici utilizzando i video presenti nel canale youtube; nella costruzione di immagini poetiche attraverso la scelta di parole ed espressioni suggestive realizzate con movie maker; nella lettura e nell'analisi di un testo informativo – regolativo reperito nei siti web, con la sequenza delle istruzioni pratiche per eseguire un comando o realizzare un prodotto; nella stesura di un testo regolativo presentato utilizzando il programma Power Point.

Questo modulo consentirà di incrementare la padronanza dello strumento linguistico cogliendone le potenzialità comunicative ed espressive e di vivere un'esperienza di lettura e di scrittura fortemente socializzante e stimolante, sicuramente idonea per quegli alunni più fragili che stentano nell'avviarsi verso il loro percorso di studio e quindi caratterizzati da disaffezione e demotivazione verso lo studio.

<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAPS01902E
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Leggere e scrivere senza barriere

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



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 20030)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 36.357,60
<b>Massimale avviso</b>	€ 40.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	n° 2
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	14/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	n°1
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	25/10/2016
<b>Data e ora inoltra</b>	12/11/2016 15:49:09

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Gioco ed arbitro la pallavolo</u>	€ 4.665,60	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>IL PING PONG: svago, gran divertimento, spettacolarità ma anche uno sport completo</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>L'officina del Teatro</u>	€ 10.164,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Sviluppiamo il pensiero computazionale</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Competenti in matematica</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Leggere e scrivere senza barriere</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Incontriamoci a Scuola"</b>	<b>€ 36.357,60</b>	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 36.357,60</b>	<b>€ 40.000,00</b>