



## Candidatura N. 21607 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Denominazione</b>         | I.T.C. 'GINO ZAPPA' - SARONNO              |
| <b>Codice meccanografico</b> | VATD08000G                                 |
| <b>Tipo istituto</b>         | IST TEC COMMERCIALE                        |
| <b>Indirizzo</b>             | VIA ACHILLE GRANDI, N.4                    |
| <b>Provincia</b>             | VA   |
| <b>Comune</b>                | Saronno                                    |
| <b>CAP</b>                   | 21047                                      |
| <b>Telefono</b>              | 029603166                                  |
| <b>E-mail</b>                | VATD08000G@istruzione.it                   |
| <b>Sito web</b>              | www.itczappa.it                            |
| <b>Numero alunni</b>         | 954  |
| <b>Plessi</b>                | VATD08000G - I.T.C. 'GINO ZAPPA' - SARONNO |



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 21607 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  | GIOCHI...AMIAMOCI                 | € 5.082,00         |
| Educazione motoria; sport; gioco didattico  | ATTIVITA' OUTDOOR                 | € 5.682,00         |
| Potenziamento della lingua straniera  | L'INGLESE IN SCENA                | € 5.082,00         |
| Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali | SALUTE, TERRITORIO ARTE E RICICLO | € 5.082,00         |
| Potenziamento delle competenze di base  | MATEMATICA IN GIOCO               | € 5.082,00         |
| Potenziamento delle competenze di base  | IL TEMPO ALLA PAROLA              | € 5.682,00         |
|   | <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>  | <b>€ 31.692,00</b> |



## Articolazione della candidatura

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

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

##### Sezione: Progetto

| Progetto                    |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Titolo progetto</b>      | NON UNO DI MENO  |
| <b>Descrizione progetto</b> | <p>Il progetto consiste nell'usare una didattica di tipo laboratoriale, legata alle nuove tecnologie, all'arte, alla musica, al teatro e allo sport, per fare emergere la curiosità e l'interesse dello studente che mostra difficoltà scolastiche, problemi relazionali o altre situazioni di disagio. Il progetto sperimenta una forma di educazione basata sulla gestione di differenti linguaggi espressivi, fornendo stimoli diversi dalle lezioni tradizionali, per potenziare non solo le competenze nelle discipline italiano, matematica, inglese e scienze motorie, ma anche competenze legate alla cittadinanza e al senso civico, in un contesto spontaneo e di gruppo.</p> <p>Il progetto prevede anche una fusione tra arte e discipline tradizionali: lo studente impara l'inglese attraverso forme di rappresentazioni teatrali, l'italiano attraverso la musica e la poesia, la matematica attraverso i giochi e le nuove tecnologie; impara anche che è in grado di far diventare un oggetto apparentemente inutile in un'opera d'arte. Gli studenti in difficoltà o a rischio di dispersione, spesso si sentono soli e a disagio, per questo motivo il progetto è costituito da attività dove 'si fa gruppo', dove l'impegno e il successo del singolo diventa il successo di tutti, dove l'errore è un'occasione di crescita e miglioramento. Questo progetto può favorire anche la partecipazione nel gruppo di ragazzi con disabilità, alunni con disagio psico-fisico e bisogni educativi speciali.</p> |

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.T.C. 'GINO ZAPPA' - SARONNO  
(VATD08000G)

### 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'Istituto 'Gino Zappa' affronta una serie di problematiche legate ad esigenze eterogenee dei suoi studenti. La popolazione scolastica proviene da realtà socio-economiche e culturali molto diverse; molti studenti hanno una provenienza socio-economica e culturale medio-bassa. Negli ultimi anni sta notevolmente aumentando il numero degli alunni di origine straniera e diversi sono di prima alfabetizzazione; per questo motivo l'Istituto ha inserito nel suo Piano Triennale dell'Offerta Formativa il progetto 'Intercultura', che offre un supporto agli alunni di origine straniera. Inoltre, mentre una parte degli studenti risiede a Saronno, una grande parte risiede nelle frazioni e comuni limitrofi dove esistono pochi centri d'aggregazione per i ragazzi; per molti studenti la scuola può essere un punto di riferimento in questo senso.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.T.C. 'GINO ZAPPA' - SARONNO  
(VATD08000G)

## 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)

Gli obiettivi del progetto, in tutti i moduli proposti, sono sia di tipo disciplinare che trasversale; ci si propone di ridurre la dispersione scolastica attraverso l'attivazione di processi creativi di carattere laboratoriale. Il progetto si pone i seguenti obiettivi:

- educare alla salute e al benessere psicofisico;
- instaurare, sviluppare e consolidare lo spirito di gruppo e il senso di appartenenza, attraverso la pratica motoria e sportiva e le arti;
- in collegamento con le attività di eco-scuola, educazione alla salute, educazione alla cittadinanza, si intende far acquisire ai nostri studenti una corretta educazione ambientale in materia di raccolta differenziata dei rifiuti e del riciclo degli stessi, per divenire cittadini consapevoli e competenti;
- sviluppare attraverso l'attività teatrale e musicale le abilità linguistiche in italiano e in lingua inglese; sviluppare competenze di tipo sociolinguistico; rafforzare l'espressione di sé;
- favorire lo sviluppo di abilità di pensiero creativo;
- promuovere la motivazione e la partecipazione attiva all'apprendimento della lingua straniera, far comprendere l'importanza della lingua straniera come strumento di comunicazione ed interazione.

### Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I destinatari del progetto sono tutti gli alunni dell'istituto. I moduli relativi allo sviluppo delle competenze di base, in particolare, sono rivolti soprattutto agli alunni che frequentano il primo biennio, allievi a rischio abbandono del percorso scolastico e formativo e alunni che, pur non avendo risultati scolastici negativi, evidenziano problemi relazionali. Il progetto è rivolto soprattutto a chi è poco motivato allo studio o a chi ha bisogno di superare i propri limiti, per migliorare l'interazione con gli altri. Non è necessario avere talenti o abilità particolari, ma la sola caratteristica richiesta è la voglia di far parte di un gruppo e di migliorare la comunicazione con gli altri. Nello specifico i moduli di scienze motorie si rivolgono a studenti dell'Istituto che normalmente non praticano attività motoria e/o la praticano solo in ambienti chiusi e circoscritti. Tali moduli sono rivolti agli studenti che vorrebbero iniziare un'attività motoria all'aperto, ma ne sono impossibilitati per mancanza di disponibilità economiche o di trasporto.

### 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)

L'Istituto sta predisponendo 'l'Aula 3.0', uno spazio polifunzionale, con arredi modulari e adattabili all'attività da svolgere. L'aula è dotata di LIM, tablet e computer; le attività possono essere realizzate mediante l'uso delle nuove tecnologie, e quindi utilizzando strumenti di comunicazione più vicini agli studenti. La stessa aula, con un po' di creatività, può diventare un laboratorio teatrale o un luogo di discussione, dove si possono anche visionare filmati in lingua straniera, dove si può discutere di un testo, di una poesia o di un'opera d'arte. L'Istituto ha anche uno spazio che può essere utilizzato per fare musica e una palestra di ampiezza adeguata per attività legate ai giochi di squadra. In orario extra-curricolare, gli studenti e i docenti possono usare tutti gli spazi disponibili e adattarli all'attività svolta, nel rispetto della norme di sicurezza.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.T.C. 'GINO ZAPPA' - SARONNO  
(VATD08000G)

### **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 è normalmente aperto nelle ore extra-scolastiche, dal lunedì al venerdì, per garantire le diverse attività extracurricolari e i progetti inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa. In particolare, in orario pomeridiano extrascolastico vengono svolti interventi di recupero disciplinare, attività di 'helping' e corsi sul metodo di studio; vengono anche svolte attività di potenziamento linguistico, finalizzate anche al conseguimento delle certificazioni linguistiche e attività di tipo artistico; l'Istituto è inoltre sede di esami per la certificazione informatica ECDL. Grazie alla disponibilità di alcuni docenti a svolgere un'azione di assistenza e supporto, l'Istituto dà la possibilità agli studenti di fermarsi a scuola nel pomeriggio a studiare, da soli o in piccoli gruppi.

### **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)

Sono previste le seguenti modalità didattiche, alcune comuni a tutti i moduli, altre utilizzate in particolare per lo sviluppo delle competenze di specifiche discipline: didattica laboratoriale, apprendimento cooperativo, problem solving, brain storming, flipped classroom. L'armonizzazione dei concetti teorici con l'attività laboratoriale ha l'intento di fornire agli studenti la possibilità di mettere in pratica ciò che si è appreso, quindi "imparare facendo". Verrà usata una metodologia che prevede l'uso di molteplici linguaggi (verbale, non verbale, mimico, musicale, gestuale, poetico, narrativo, corporeo). In tal modo lo studente potenzia e sviluppa le competenze connesse alle abilità di comunicare.

In riferimento ai moduli di Scienze Motorie, in cui viene attivato un laboratorio motorio e sportivo, si adatteranno attività prevalentemente di gruppo, con la presenza di un esperto della disciplina. Per l'apprendimento delle attività motorie proposte, si adatteranno lezioni frontali per la spiegazione dei materiali e delle procedure di sicurezza, ma in gran parte l'apprendimento avverrà per esperienza guidate dai docenti e attraverso il problem solving.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa riferito al triennio 2016/2019 sono stati inserite diverse attività e progetti che richiedono l'apertura dell'Istituto in orario extracurricolare. In particolare, il progetto proposto permette di consolidare, ampliare ed approfondire, con l'utilizzo di maggiori strumenti e risorse, le attività e i progetti relativi al recupero e al potenziamento inseriti nel Piano Triennale: laboratorio teatrale e musicale, potenziamento linguistico, intercultura, gioco-sport, potenziamento delle competenze logico-matematiche, progetti eco-scuola e arte e riciclo. Una scuola aperta anche al pomeriggio, che promuove una didattica diversa, in un ambiente sicuro e produttivo, è un valore aggiunto per il singolo studente e di conseguenza per tutta la comunità, scolastica e non.

**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 alla realizzazione del progetto da soggetti pubblici e privati del territorio è il seguente.

Enti locali: Ufficio cultura e politiche giovanili per la scelta dello spazio pubblico per la realizzazione di una esposizione conclusiva degli "oggetti d'arte", realizzati attraverso un'attività di riciclo. - Ditta Econord per la visita alla piattaforma ecologica e per il recupero del materiale di scarto. Le attività saranno tutte organizzate in ambiente esterno all'Istituto: palestra di roccia presso il 'Paladazio' di Saronno, pista di pattinaggio presso la Piscina Comunale di Saronno e parchi cittadini. Per la parte di arrampicata sportiva potrebbe essere prevista un'uscita finale in ambiente per arrampicare in natura con la collaborazione di guide alpine.

Il progetto, per la parte relativa allo sport e alla musica, richiede anche la collaborazione di professionisti esterni del territorio.



### Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il carattere innovativo del progetto consiste nel voler sviluppare competenze disciplinari e di cittadinanza, attraverso attività, legate alla musica, all'arte, al teatro, che a loro volta permettono lo sviluppo di ulteriori competenze. Teatro e lingua straniera, ecologia e arte, musica e italiano, giochi di logica e matematica, si fondono assieme in un unico percorso di apprendimento. Un altro carattere innovativo del progetto è la possibilità di rendere i ragazzi partecipanti consapevoli dei propri talenti, attraverso le varie attività, e del loro successivo utilizzo per il "bene comune". In particolare, la pratica di attività motorie in ambienti diversi e per molti studenti sconosciuti, permette di sviluppare capacità di adattamento a situazioni particolari e difficili (verticalità e altezza, orientamento in un ambiente naturale, movimento in superfici diverse rispetto alla norma) e imparare a gestirle in modo sicuro e proficuo.

### Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I risultati attesi dell'intero progetto sono relativi al miglioramento dei risultati scolastici, delle modalità relazionali con gli altri, della consapevolezza di sé, dei propri talenti e dei propri limiti. In riferimento ai moduli specifici si mira anche a:

- Consapevolezza della sintesi del linguaggio poetico; potenziare l'espressione sia nella comunicazione scritta che in quella orale della lingua italiana ('Il tempo della parola').
- Ampliamento della conoscenza del territorio; acquisizione di abilità tecnico-pratiche; acquisizione di una maggiore autonomia e senso di responsabilità ('Salute-territorio-arte e riciclo').
- Miglioramento dell'espressione orale della lingua inglese; rafforzamento dell'autostima, della motivazione e delle modalità relazionali ('l'inglese in scena').
- Miglioramento della capacità di esaminare un problema, valutandone, in collaborazione con il gruppo, le possibili strategie risolutive; miglioramento della capacità di interagire e collaborare con gli altri, al fine del raggiungimento di un obiettivo comune ('Matematica in gioco').
- Miglioramento del rispetto delle regole; sviluppo di un maggior senso di responsabilità degli studenti verso se stessi, verso gli altri e verso l'ambiente circostante ('Giochi...amiamoci!' e 'Attività outdoor').

### 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 |
|---------------------|--------------------|-----------------|-------------|--|
|---------------------|--------------------|-----------------|-------------|--|



|   |    |  |                                   |   |
|---|----|--|-----------------------------------|---|
| ARTE E RICICLO                              | Sì |  | PAG. 106 AREA 3  <br>ATTIVITA' E  | <a href="http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/">http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/</a> |
| ECO- SCUOLA                                 | Sì |  | PAG. 98 AREA 3  <br>ATTIVITA' E P | <a href="http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/">http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/</a> |
| GIOCO SPORT                                 | Sì |  | PAG. 97 AREA 3  <br>ATTIVITA' E P | <a href="http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/">http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/</a> |
| INTERCULTURA                                | Sì |  | PAG. 70 AREA 3  <br>ATTIVITA' E   | <a href="http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/">http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/</a> |
| L'INGLESE IN SCENA                          | Sì |  | PAG. 79 AREA 3  <br>ATTIVITA' E P | <a href="http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/">http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/</a> |
| LABORATORIO MUSICALE - MUSIC BOX            | Sì |  | PAG. 104 AREA 3  <br>ATTIVITA' E  | <a href="http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/">http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/</a> |
| POTENZIAMENTO COMPETENZE LOGICO/MATEMATICHE | Sì |  | PAG.74 AREA 3  <br>ATTIVITA' E PR | <a href="http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/">http://www.itczappa.gov.it/ptof-anni-20162019/</a> |

### Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Nessun partenariato inserito.

Nessuna collaborazione inserita.

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

| Modulo                            | Costo totale       |
|-----------------------------------|--------------------|
| GIOCHI...AMIAMOCI                 | € 5.082,00         |
| ATTIVITA' OUTDOOR                 | € 5.682,00         |
| L'INGLESE IN SCENA                | € 5.082,00         |
| SALUTE, TERRITORIO ARTE E RICICLO | € 5.082,00         |
| MATEMATICA IN GIOCO               | € 5.082,00         |
| IL TEMPO ALLA PAROLA              | € 5.682,00         |
| <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>  | <b>€ 31.692,00</b> |

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: GIOCHI...AMIAMOCI**



## Dettagli modulo

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo modulo</b>                            | GIOCHI...AMIAMOCI  |
| <b>Descrizione modulo</b>                       | <p>Le attività proposte evidenziano da subito l'intento dell'educazione alla salute. Il luogo dove vengono proposte tali attività, favorisce l'obiettivo del contrasto della dispersione scolastica, in quanto si propongono attività che occupano spazi noti e tempi che altrimenti potrebbero essere utilizzati senza controlli e soprattutto senza finalità.</p> <p>La pratica dei giochi di squadra noti come calcio, basket, pallavolo favorisce in molti allievi la possibilità di praticarli in modo costante in società sportive locali, garantendo l'utilizzo di uno strumento come lo sport per focalizzare meglio l'attenzione per perseguire un obiettivo.</p> <p>Questo aspetto educa alla tenacia di perseguire uno scopo e favorisce la guida dell'attenzione verso un obiettivo. Inoltre, incrementa il senso di appartenenza e di comunità e l'abbandono dell'egocentrismo per la condivisione del successo e del fallimento in modo responsabile.</p> <p>L'utilizzo di giochi della tradizione culturale fomenta la curiosità e la pratica di discipline non "convenzionali", favorisce il senso di uguaglianza da parte di tutti, perché tutti partono da uno stesso livello.</p> <p>La scelta di questi ultimi, sarà condizionata dalla possibilità di utilizzo di capacità motorie comuni ai giochi di squadra e arricchita da una parte storica che permetterà ai ragazzi un acculturamento generale anche dal punto di vista storico sociale.</p> |
| <b>Data inizio prevista</b>                     | 09/01/2017   |
| <b>Data fine prevista</b>                       | 31/05/2017   |
| <b>Tipo Modulo</b>                              | Educazione motoria; sport; gioco didattico   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b>           | VATD08000G   |
| <b>Numero destinatari</b>                       | 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)  |
| <b>Numero ore</b>                               | 30   |
| <b>Distribuzione ore per modalità didattica</b> | 30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti   |



|               |   |
|---------------|---|
| <b>Target</b> | Altro ( specificare, campo testo)<br>Studenti dell'Istituto di tutto il quinquennio.<br>La proposta fatta indistintamente a tutti gli allievi, mira a coinvolgere soprattutto coloro che sono impossibilitati alla pratica sportiva per motivi economico e sociali o non considerano l'attività motoria come strumento adeguato per perseguire lo stato di benessere. Particolare attenzione agli allievi con disabilità motoria che potrebbero avere occasione di "protagonismo" coinvolgendosi nella gestione del gioco (ruolo di arbitraggio, referto, attività adattata alla problematica motoria). |
|---------------|---|

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: GIOCHI...AMIAMOCI

| 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 €   |
|            | <b>TOTALE</b> |                      |                 |          |              | 5.082,00 €   |

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico  
Titolo: ATTIVITA' OUTDOOR

#### Dettagli modulo

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>        | ATTIVITA' OUTDOOR   |
| <b>Descrizione modulo</b>   | Le attività proposte coinvolgono l'intera sfera dell'individuo in quanto necessitano di adattamento all'ambiente circostante, diverso da quello normalmente vissuto dagli studenti: la verticalità nell'arrampicata, l'adattamento alle basse temperature e al diverso modo di muoversi per il pattinaggio sul ghiaccio, il cambiamento dei punti di riferimento spaziali per l'orienteeing. Tutte le attività prevedono un grande senso di responsabilità e collaborazione per potere essere apprese e sviluppate. |
| <b>Data inizio prevista</b> | 09/01/2017  |



|   |   |
|---|---|
| <b>Data fine prevista</b>                       | 31/05/2017  |
| <b>Tipo Modulo</b>                              | Educazione motoria; sport; gioco didattico  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b>           | VATD08000G  |
| <b>Numero destinatari</b>                       | 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)   |
| <b>Numero ore</b>                               | 30  |
| <b>Distribuzione ore per modalità didattica</b> | 30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti  |
| <b>Target</b>                                   | Altro ( specificare, campo testo)<br>Gli studenti dell'Istituto che normalmente non praticano attività motoria e/o la praticano solo in ambienti chiusi e circoscritti. Gli studenti che vorrebbero iniziare l'attività motoria all'aperto ma sono impossibilitati per mancanza di disponibilità di tempo, trasporto ed economiche. |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ATTIVITA' OUTDOOR

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Potenziamento della lingua straniera**  
**Titolo: L'INGLESE IN SCENA**

#### Dettagli modulo

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| <b>Titolo modulo</b> | L'INGLESE IN SCENA |
|----------------------|--------------------|



|   |  |
|---|--|
| <b>Descrizione modulo</b>                       | Il progetto consiste nell'usare le pratiche teatrali per comunicare in lingua inglese in un contesto spontaneo e naturale e promuovere reciproca conoscenza. Il progetto mette al centro del processo formativo lo studente dotato di una sfera emotiva e capacità creative che in classe durante le lezioni tradizionali possono essere represses. Sono previste lezioni di conoscenza del gruppo con attività motorie (espressione corporea, gestione dello spazio e linguaggio del corpo), seguite da lezioni di lavoro a coppie e a gruppi per rivisitare alcune scene famose di opere teatrali o film in lingua ed infine è prevista la creazione di un breve cortometraggio in lingua inglese creato dagli studenti prendendo spunto da dialoghi e scene analizzate insieme. |
| <b>Data inizio prevista</b>                     | 09/01/2017   |
| <b>Data fine prevista</b>                       | 31/05/2017   |
| <b>Tipo Modulo</b>                              | Potenziamento della lingua straniera   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b>           | VATD08000G   |
| <b>Numero destinatari</b>                       | 25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)  |
| <b>Numero ore</b>                               | 30   |
| <b>Distribuzione ore per modalità didattica</b> | 4 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti<br>26 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo   |
| <b>Target</b>                                   | Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio<br>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali<br>Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro  |
| <b>Lingua</b>                                   | Inglese  |
| <b>Livello lingua</b>                           | Livello Base - A1  |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: L'INGLESE IN SCENA

| 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: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali**  
**Titolo: SALUTE, TERRITORIO ARTE E RICICLO**

### Dettagli modulo

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo modulo</b>                            | SALUTE, TERRITORIO ARTE E RICICLO  |
| <b>Descrizione modulo</b>                       | Il corso mira a : sviluppare capacità critico-creative attraverso la pratica del riciclaggio; acquisire una corretta educazione ambientale in materia di raccolta differenziata dei rifiuti e del riciclo degli stessi; imparare a leggere l'ambiente naturale e a riflettere sui rapporti che intercorrono tra l'uomo e il territorio ; promuovere e incoraggiare una maggiore sensibilità ambientale, attraverso la creatività e la manualità; ideare e realizzare opere di pittura, scultura, collage ed installazione mediante il riutilizzo di materiale di scarto. |
| <b>Data inizio prevista</b>                     | 09/01/2017   |
| <b>Data fine prevista</b>                       | 31/05/2017   |
| <b>Tipo Modulo</b>                              | Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b>           | VATD08000G   |
| <b>Numero destinatari</b>                       | 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)  |
| <b>Numero ore</b>                               | 30   |
| <b>Distribuzione ore per modalità didattica</b> | 3 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti<br>12 - Laboratori con produzione di lavori individuali<br>5 - Educazione fra pari<br>10 - Visite di scoperta e osservazione del territorio   |



|               |  |
|---------------|--|
| <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 esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro</p> |
|---------------|--|

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: SALUTE, TERRITORIO ARTE E RICICLO

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

#### Elenco dei moduli Modulo: Potenziamento delle competenze di base Titolo: MATEMATICA IN GIOCO

#### Dettagli modulo

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>                  | MATEMATICA IN GIOCO   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Il progetto intende far apprendere concetti matematici con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo. Attraverso i giochi logici vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità e viene utilizzato il pensiero logico e il loro ragionamento |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 09/01/2017  |
| <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> | VATD08000G  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)   |



|   |   |
|---|---|
| <b>Numero ore</b>                               | 30  |
| <b>Distribuzione ore per modalità didattica</b> | 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo<br>18 - undefined                                    |
| <b>Target</b>                                   | Allievi con bassi livelli di competenze<br>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA IN GIOCO

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: IL TEMPO ALLA PAROLA**

#### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | IL TEMPO ALLA PAROLA   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Il progetto vuole essere un percorso che, partendo dall'ascolto della musica RAP, sviluppa le capacità di individuazione e analisi delle tecniche metriche e ritmiche nel componimento artistico/poetico arrivando a stimolare l'estro creativo del giovane. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 09/01/2017   |
| <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> | VATD08000G   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |



|   |   |
|---|---|
| <b>Distribuzione ore per modalità didattica</b> | 30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo  |
| <b>Target</b>                                   | Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio<br>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IL TEMPO ALLA PAROLA

| 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 €   |



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

|   |  |
|---|--|
| <b>Avviso</b>                             | 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 21607) |
| <b>Importo totale richiesto</b>           | € 31.692,00  |
| <b>Massimale avviso</b>                   | € 40.000,00  |
| <b>Num. Delibera collegio docenti</b>     |  |
| <b>Data Delibera collegio docenti</b>     | -  |
| <b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b> |  |
| <b>Data Delibera consiglio d'istituto</b> | -  |
| <b>Data e ora inoltrato</b>               | 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>GIOCHI...AMIAMOCI</u>  | € 5.082,00         |                    |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>ATTIVITA' OUTDOOR</u>  | € 5.682,00         |                    |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Potenziamento della lingua straniera: <u>L'INGLESE IN SCENA</u>   | € 5.082,00         |                    |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>SALUTE, TERRITORIO ARTE E RICICLO</u> | € 5.082,00         |                    |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Potenziamento delle competenze di base: <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>  | € 5.082,00         |                    |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Potenziamento delle competenze di base: <u>IL TEMPO ALLA PAROLA</u>   | € 5.682,00         |                    |
|  | <b>Totale Progetto "NON UNO DI MENO"</b>  | <b>€ 31.692,00</b> |                    |
|  | <b>TOTALE PIANO</b>   | <b>€ 31.692,00</b> | <b>€ 40.000,00</b> |