



Candidatura N. 28241

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'ING. CARLO STRADI' MARANELLO
Codice meccanografico	MOIC83400Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ARRIGO BOITO, 27
Provincia	MO
Comune	Maranello
CAP	41053
Telefono	0536941110
E-mail	MOIC83400Q@istruzione.it
Sito web	icstradi.gov.it
Numero alunni	947
Plessi	MOAA83401L - "SORELLE AGAZZI" - MARANELLO MOAA83402N - "CHIAFFREDO CASSIANI" MARANELLO MOEE83401T - "ING. CARLO STRADI" MARANELLO MOMM83401R - GALILEO GALILEI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 28241 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	Tutti insieme a Sportlandia	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	In meta con la 104	€ 5.682,00
Musica strumentale; canto corale	Stradincoro	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Io ... artista	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	Pensare, fare, giocare, imparare	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	L'altra faccia della luna	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Minecraft e Sretch: il coding tra problem solving e creatività	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 37.374,00



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	Stradi..... di città
Descrizione progetto	Il presente progetto si pone, quindi, come obiettivo primario quello di riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio socio-economico, intervenendo in modo mirato su gruppi di alunni con difficoltà e bisogni specifici e quindi esposti a maggiori rischi di abbandono, ma anche coinvolgendo altri soggetti del territorio: enti pubblici e locali, associazioni, fondazioni, professionisti.

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 Comune di Maranello si colloca nella fascia collinare dell'Appennino Modenese e conta oltre 17 mila abitanti, appartiene al comprensorio della "ceramica" assieme ai comuni di Fiorano e Sassuolo ed ha visto un notevole sviluppo economico-produttivo con conseguente aumento demografico.

Gli insediamenti produttivi (principalmente sviluppatasi tra il 1960 e metà anni '90) sono caratterizzati dalla presenza della Ferrari e da tante piccole e medie industrie e attività artigianali, che hanno risentito negativamente della crisi economica dell'ultimo decennio.

In aggiunta, negli ultimi anni il fenomeno dell'immigrazione da aree extracomunitarie si è andato intensificando e ha comportato l'arrivo di nuclei familiari con figli in età scolare, che ha comportato molteplici criticità nell'ambito dei processi di integrazione, pertanto, il comune e le istituzioni scolastiche distribuite sul territorio si sono trovate ad affrontare difficoltà oggettive di inserimento nel tessuto sociale con significative ripercussioni sulla qualità dell'attenzione scolastica, e conseguente graduale abbandono.

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)

Coerenti al quadro di riferimento, emergono alcuni bisogni maggiormente significativi che possiamo riassumere in:

- autonomia e conoscenza di sé, attraverso percorsi gradualmente che conducano l'alunno ad una maggiore consapevolezza e gestione di sé, delle proprie capacità sia nei riguardi della propria persona che nell'ambito del rapporto con gli altri;
- conoscenza della realtà in cui viviamo, sia a livello locale che nell'ottica di comprendere i cambiamenti in atto nella nostra società, in diversi ambiti: tecnologico, ambientale, di sicurezza e prevenzione, di integrazione socio-comunitaria;
- integrazione interculturale, accoglienza e inclusione di tutti i bambini;
- consapevolezza civica e riflessione sui percorsi storici che hanno portato alla conquista dei diritti e al rispetto dei doveri;
- potenziamento e recupero delle abilità di base.
- acquisizione di competenze digitali

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La nostra scuola si confronta, in maniera sempre più stringente, con il tema dell'inclusione, della valorizzazione della "diversità" e del successo formativo: la diversa abilità, la diversa lingua, la diversa cultura, la diversa provenienza geografica, le diverse competenze e i diversi stili di apprendimento.

La complessità ed eterogeneità potenziale, culturale, geografica dei gruppi classe, che potrebbe e dovrebbe essere un valore e una risorsa nella scuola, finisce di frequente col diventare un problema di rilevante complessità consegnato nelle mani degli insegnanti di classe.

Il sistema scolastico italiano fatica a erogare le risorse necessarie per la promozione di una scuola della vera integrazione e del successo formativo per tutti. Il progetto, sfruttando la potente motivazione ludica insita nel laboratorio, si pone come - attività propedeutica al successo formativo di ciascun bambino (normodotato, diversamente abile, con disturbi specifici dell'apprendimento, straniero...) e - strumento di promozione sociale per tutti: per il bambino che non parla bene la lingua italiana e fatica ad "andare bene" a scuola, per quello che ha necessità di un percorso differenziato, per quello che fatica a rispettare le "regole", per quello che assume atteggiamenti poco rispettosi.

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)

Occorre investire sulla qualità e originalità delle proposte inerenti alle competenze di base, espressione, arte e motoria, da offrire ai giovani nella scuola, a partire dalla scuola primaria, per evolversi nell'alunno frequentante la scuola secondaria di primo grado, in proiezione di scelta della scuola secondaria.

Lo sport, l'arte, il coding e l'espressività, contenuti nei moduli di questo progetto, diventano strumenti per allenare la creatività, il senso civico, la tolleranza nei confronti del diverso da sé (avversario) e il rispetto del vicino. Per diventare amici non c'è niente di meglio che condividere, collaborare e anche giocare insieme.

I componenti di ogni modulo sono caratterizzati da una marcata eterogeneità di etnie, culture, bisogni educativi didattici e cognitivi, pertanto si intende intervenire sul contesto gruppo affinché si lavori sul "sapere stare" con tutti, uniti da una grande amicizia: capirsi, rispettarsi, stimarsi è indispensabile per condividere insieme. Condividendo passione e fatiche, avvicina e unisce e nell'accettazione del diverso che avviene la convivenza pacifica tra i popoli, ed è proprio partendo da questa considerazione che sposiamo il binomio "saper essere" e "saper fare".

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto si attiverà in orario extra-scolastico grazie alla disponibilità dell'amministrazione Comunale nel rendere disponibili i locali sia della scuola primaria sia della secondaria di primo grado, inoltre, a seconda della tipologia si prevedono luoghi, periodi temporali diversi in cui attivare e realizzare i singoli moduli.

Attraverso una rete con l'Amministrazione Comunale di Maranello, l'Istituto è in grado di utilizzare i locali scolastici anche nella fascia pomeridiana al termine delle lezioni, quindi i moduli destinati a utenti della scuola primaria (soprattutto lo STRADINCORO) inizieranno alle ore 16:30, con un breve momento di ristoro (merenda) seguito dal laboratorio musicale, che si concluderà alle ore 18:00.

Altri progetto, come quello di SPORTLANDIA, si svolgerà per due settimane successive alla fine delle attività didattiche presumibilmente durante l'ultima settimana di giugno e la prima di luglio al mattino per tre ore al giorno (ore 9.00-12.00).

I moduli previsti per alunni della scuola secondaria di primo grado (soprattutto CODING e TEATRO) possono essere effettuati presso il plesso della S.S. G. Galilei già a partire dalle 14:00, fino alle 17:00, in quanto non vi sono corsi scolastici a tempo prolungato, con l'eccezione di quei giorni dove si svolgeranno dei laboratori specifici presso la Scuola Secondaria di secondo grado FERRARI, nell'ambito del progetto in rete con altri istituzioni scolastiche della zona.



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)

Le metodologie previste nei singoli moduli sono di carattere propositivo, infatti saranno proposte attività che mireranno a potenziare le competenze motorie, grafico-espressive, intuitive e di ascolto dell'altro (interazione con le inclusività di alunni certificati e/o in difficoltà cognitive) attraverso attività laboratoriali, anche sotto forma ludica.

Verranno proposte attività sensoriali, giochi, esperimenti, disegni, racconti che aiuteranno i partecipanti a esprimere la propria creatività.

Nell'ambito dell'immensa varietà di percorsi educativo-formativi possibili per i bambini della scuola primaria, per esempio attraverso la pratica musicale, o per gli alunni della scuola secondaria mediante l'espressività teatrale e coding, rappresentano una vera e propria strategia per un apprendimento "a tutto tondo", ove vengono chiamati in causa la sfera emotiva, espressiva, comunicativa, sociale di ogni singolo individuo e, tutte insieme, riconducono a una crescita armoniosa dell'individuo stesso, che ne potrà trarre inconsapevole e indiscutibile beneficio.

Attraverso la regola del rispetto e della collaborazione, i partecipanti imparano a dare il meglio nel divertirsi "facendo" e ascoltando gli altri in un contesto di condivisione, per trasmettere le emozioni. L'intento è quello di far acquisire a ciascun ragazzo anche la dimensione del piccolo cittadino di una comunità locale, mediante un approccio di tipo ludico e creativo.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Diverse sono le integrazioni del progetto ivi proposto con le proposte formative riportate nel PTOF dell'istituto, che, a seconda delle finalità e progettazioni di ogni singolo modulo, verranno affrontate, per esempio, in quelli dell'area motoria (SPORTLANDIA e "In meta con la 104"), vengono riprese e approfondite tematiche per favorire l'apprendimento di un corretto stile di vita promosso dall'Amministrazione comunale, in collaborazione con l'Asl di Modena. Questi progetti, già affrontati durante l'anno scolastico, verranno integrati evidenziando la peculiarità della scuola intesa come luogo di accoglienza, integrazione, inclusione e aggregazione. Il progetto "Sport a scuola" proposto dalla Polisportiva di Maranello e il progetto "Sport di classe" proposto dal CONI, svolti durante l'anno.

All'interno del PTOF sono presenti progettazioni che nel corso di questi ultimi anni hanno promosso la cultura della musica e dell'arte nella nostra scuola. Si tratta di percorsi gestiti da esperti musicali dell'Associazione "Il Flauto Magico", da percorsi gestiti da esperti di teatro, ...

Anche gli aspetti digitali (PNSD) verranno implementati nell'intercedere di alcuni moduli ("Pensare, fare, giocare, imparare" e "Minecraft e Scretch: il coding tra problem solving e creatività"), in modo da approfondire e sviluppare tematiche laboratoriali e ludico-creative



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)

Come riportato all'interno delle singole progettazioni modulari, essendo questi posti al termine delle giornate scolastiche curricolari, e alcuni collocati dopo la fine delle lezioni annuali (p.e. Sportlandia), l'uso dei locali è possibile grazie alla disponibilità dell'amministrazione Comunale nell'aprire i suddetti spazi ai ragazzi partecipanti al progetto. Inoltre, oltre al comune di appartenenza, altri enti pubblici e privati partecipanti sono già descritti in precedenza sono:

- l'Asl di Modena (per l'apprendimento di un corretto stile di vita);
- Polisportiva di Maranello (Progetto Sport);
- Associazione "Il Flauto Magico";
- Istituto I.P.S.I.A. di Maranello;
- Polizia Municipale di Maranello.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- Si intende fornire agli alunni una maggiore capacità di lettura attiva e critica del reale e offrire loro un'ulteriore possibilità di conoscenza ed espressione di sé.
- Alla luce della realtà socio-economica del territorio locale, l'aspetto gratuito previsto dal Programma Operativo Nazionale consente alle famiglie con mezzi limitati di offrire ai propri figli un'attività extra-scolastica. Nella dimensione del curriculum dell'alunno tale attività può anche sostenere il successo formativo e scolastico.
- "Tutto col gioco ma niente per gioco" – Baden Powell

Il pensiero divergente e creativo ha l'opportunità di esprimersi anche incoraggiando l'attività ludica, che è la modalità attraverso la quale si intende promuovere il laboratorio corale. Lo strumento "gioco" si pone come mezzo per il coinvolgimento di tutti i bambini, quelli che "vanno bene" a scuola e quelli che "fanno un po' fatica", quelli "veloci" e quelli "lenti", ... impedendo alle differenze di diventare svantaggi.

- "Imparare facendo": L'attività laboratoriale che caratterizza gli interventi sviluppa anche le competenze trasversali alle discipline scolastiche.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Interagire e cooperare attivamente, tenendo conto della loro diversità, vivendola come ricchezza

Realizzare oggetti ed opere d'arte personali con materiali diversi

Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni immagini e materiali d'uso Rispettare l'ambiente e riflettere su tematiche ecologiche.

Educare ad un corretto sviluppo psico-fisico;

Favorire l'acquisizione dell'autonomia, dell'autostima e della capacità di collaborazione;

Favorire la consapevolezza della propria corporeità, coordinazione motoria, sviluppo psicofisico;

Soddisfare le esigenze di gioco e movimento in un clima collaborativo e cooperativo.

conoscere il proprio corpo, ascoltare le sensazioni corporee, comunicare attraverso la voce, il gesto, il movimento,

sapersi esibire durante gli eventi scolastici e saper affrontare l'emozione del "pubblico",

scoprire la diversità come potenziale di ricchezza.

Acquisire le tecniche utili ad una più consapevole espressività gestuale e vocale

Sperimentare il rapporto tra linguaggio scritto ed orale.

Comunicare utilizzando molteplici linguaggi: verbale, mimico- gestuale, coreografico.

Saper collaborare con coetanei ed adulti di riferimento.

Stabilire relazioni interpersonali positive con i compagni, accettando le peculiarità individuali.

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
Gruppo Integrazione di Istituto (GLH)	Sì		29	http://www.icstradi.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/PTOF-IC-STRADI-2015-2016.pdf
Integrazione degli alunni stranieri: attività di educazione interculturale	Sì		30	http://www.icstradi.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/PTOF-IC-STRADI-2015-2016.pdf



Interventi educativi e didattici	Sì		29	http://www.icstradi.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/Piano-Annuale-Inclusivita-.pdf
Piano Annuale Inclusività	No	2015/2016		http://www.icstradi.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/Piano-Annuale-Inclusivita-.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Utilizzo da parte dell'Istituto delle palestre comunali	0				Sì
Comando di Polizia Municipale: presenza, sorveglianza e istruzione di base dei concetti di codice della strada durante parte del modulo 'Pensare, fare, giocare, imparare'	0				Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Accordo di rete di scopo per la realizzazione e gestione di un laboratorio territoriale	MOIS017006 A. FERRARI	5894-16/6.3.a	13/09/2016	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Tutti insieme a Sportlandia	€ 5.682,00
In meta con la 104	€ 5.682,00
Stradincoro	€ 5.082,00
Io ... artista	€ 5.082,00
Pensare, fare, giocare, imparare	€ 5.682,00
L'altra faccia della luna	€ 5.082,00
Minecraft e Scretch: il coding tra problem solving e creatività	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 37.374,00



Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: Tutti insieme a Sportlandia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Tutti insieme a Sportlandia
Descrizione modulo	<p>Il progetto è rivolto a tutti gli alunni, compresi nella fascia d'età 6/10 anni, che ne facciano richiesta, soprattutto ai bambini appartenenti alle fasce sociali più deboli ed emarginate che vivono una situazione di disagio socio-economico-familiare. Lo sport diventa uno strumento per allenare la creatività, il senso civico, la tolleranza nei confronti del diverso da sé (avversario) e il rispetto del vicino. Per diventare amici non c'è niente di meglio che giocare insieme. Lo sport aiuta ad accettare e ad essere accettati, ad abolire la disuguaglianza e ad affermare la diversità.</p> <p>Il modulo è articolato in due periodi: Primo periodo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Conoscenza del corpo, nella sua globalità e nei segmenti; 2) Esercizi formativi con carattere ludico: correre, saltare, superare ostacoli, arrampicarsi.; 3) Giochi relativi al correre, percorsi a esplorazione libera e guidata; <p>Secondo periodo</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) Giochi collettivi (es. staffette e giochi a tema e di simulazione); 5) Giochi sportivi con regole semplificate
Data inizio prevista	08/06/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE83401T
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Campo scuola



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 in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Tutti insieme a Sportlandia

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: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: In meta con la 104

Dettagli modulo

TITOLO MODULO	DESCRIZIONE
In meta con la 104	



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Dopo l'esperienza positiva dello scorso anno con alcuni ragazzini rientranti nella legge 104, abbiamo deciso di intensificare il lavoro cercando di creare un progetto ad hoc che veda l'integrazione (e non il solo inserimento) dei ragazzi rientranti appunto nella così detta legge disabili grazie alla pratica del rugby. Abbiamo visto che sul territorio ci sono molte associazioni che lavorano benissimo ma sempre all'interno di strutture o creando "classi", gruppi di ragazzi con le medesime problematiche. Noi crediamo che se di INTEGRAZIONE si debba parlare non basti inserire il bambino in un gruppo "speciale", ma che egli debba lavorare ed interagire con gli altri coetanei e che insieme a loro impari a relazionarsi. Le regole sociali che ci sono e si creano all'interno di un gruppo "normale" non sono le stesse che ritroveremo in un gruppo formato, ad esempio, da soli bambini con disturbi dello spettro autistico o con sindrome di down. Per imparare a stare con gli altri, a vivere una vita normale, bisogna interagire con quei soggetti che poi ci ritroveremo anche all'esterno, nella "vita reale". Lo sport del Rugby insegna anche questo. Ci sono regole non scritte, di convivenza, che vanno rispettate sia come singoli che come gruppo. Disciplina, rispetto dei ruoli, delle regole, rispetto per l'avversario, condivisione.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>16/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>29/04/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Educazione motoria; sport; gioco didattico</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MOMM83401R</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>30 - Campo scuola</p>
<p>Target</p>	<p>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 Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: In meta con la 104

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: Musica strumentale; canto corale
Titolo: Stradincoro

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Stradincoro



Descrizione modulo	<p>Il Laboratorio di musica vuole favorire il processo di crescita degli alunni attraverso la musica, la pratica gestuale, nella prospettiva di un potenziamento della capacità di comunicazione e di sviluppo della creatività individuale e di un'espressione del sé che, libera da vincoli e costrizioni dettati dalla timidezza o da standard di comportamento a carattere inibitorio e frustrante, consenta agli alunni di sviluppare una serena socialità, basata su una corretta conoscenza e gestione delle dinamiche interpersonali e di gruppo, sull'accettazione delle diversità individuali e sulla capacità di adottare un comportamento funzionale a un obiettivo comune. Attraverso una rete con l'Amministrazione Comunale di Maranello, l'Istituto è in grado di utilizzare i locali scolastici anche nella fascia pomeridiana al termine delle lezioni, quindi le attività dello STRADINCORO inizieranno alle ore 16:30, con un breve momento di ristoro (merenda) seguito dal laboratorio musicale, che si concluderà alle ore 18:00. Si tratta di un laboratorio rivolto agli alunni della scuola primaria. Il laboratorio avrà cadenza settimanale. Le lezioni si effettueranno nell'aula musicale ove la strumentazione in dotazione offre ampie possibilità di espressione anche grazie allo strumentario Orff presente.</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE83401T
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Target	

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Stradincoro

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: Io ... artista

Dettagli modulo

Titolo modulo	Io ... artista
Descrizione modulo	<p>Il progetto si attiverà in orario extra-scolastico grazie alla disponibilità dell'amministrazione Comunale nel rendere disponibili i locali. La metodologia avrà carattere propositivo; infatti saranno proposte attività che mireranno a potenziare le competenze grafico-espressive dei bambini attraverso attività laboratoriali, anche sotto forma ludica. Verranno proposte attività sensoriali, giochi, esperimenti, disegni, racconti che aiuteranno i bambini a esprimere la propria creatività. Verranno attuati laboratori creativi nell'aula artistica della scuola e/o all'aria aperta (giardino) così di seguito organizzati: Per fasce d'età, per gruppi eterogenei ed omogenei e per attività individuali.</p> <p>I risultati che si intendono conseguire sono: Interagire e cooperare attivamente, tenendo conto della loro diversità, vivendola come ricchezza; Usare forme e colori come elementi comunicativi; Disegnare, colorare, dipingere, usando tecniche e materiali diversi; Realizzare oggetti ed opere d'arte personali con materiali diversi; Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni immagini e materiali d'uso; Rispettare l'ambiente e riflettere su tematiche ecologiche.</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE83401T
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Studio assistito di gruppo 8 - Studio assistito individualizzato 7 - 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 in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: lo ... artista

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: Pensare, fare, giocare, imparare

Dettagli modulo

Titolo modulo	Pensare, fare, giocare, imparare
----------------------	----------------------------------



Descrizione modulo	<p>Il modulo si pone molteplici obiettivi: stimolare la progettualità dei ragazzi, avvicinarli al disegno CAD, mettere in pratica le conoscenze teoriche (richiamando concetti di geometria, tecnologia, cittadinanza) attraverso la realizzazione materiale e manuale di alcuni oggetti, educarli alla legalità.</p> <p>L'idea è di studiare sul web alcuni cartelli stradali per poi riprodurre gli stessi (con materiali, in misura e scala opportuni) facendo ricorso a programmi di disegno CAD (utilizzo dei laboratori e di HW e SW dell'IPSIA Ferrari) per passare poi alla loro realizzazione pratica in laboratorio. Gli stessi cartelli saranno impiegati per simulare un percorso stradale nel cortile scolastico: con l'ausilio della Polizia Municipale di Maranello e sotto la guida di esperti istruttori, i ragazzi a bordo di mountain bike percorreranno le vie tracciate nel rispetto delle norme del codice della strada.</p>
Data inizio prevista	01/04/2017
Data fine prevista	30/04/2017
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Sedi dove è previsto il modulo	MOMM83401R
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Studio assistito di gruppo 16 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 9 - allestimento percorso e simulazione di situazioni reali emulative
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>



Scheda dei costi del modulo: Pensare, fare, giocare, imparare

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 delle competenze di base
Titolo: L'altra faccia della luna

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	L'altra faccia della luna



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Attraverso la strutturazione di un Laboratorio teatrale, si intende proporre un percorso didattico/formativo di apprendimento e utilizzo del linguaggio teatrale finalizzato alla conoscenza de "l'altro da sé", del diverso e delle modalità comunicative relazionali. Per intendere il valore formativo aggiunto che accompagna l'attivazione del percorso laboratoriale di educazione alla cultura della relazione, si partirà dalla definizione del teatro come rappresentazione scenica in cui attori e spettatori provano, in modo indiretto e con il distacco della finzione scenica, situazioni complesse che nella realtà potrebbero risultare "drammatiche". Adottata questa chiave di lettura, ogni forma di teatro - tragico, sacro, comico, lirico - può rivelarsi funzionale alle varie necessità degli autori/ attori/ spettatori, in considerazione del particolare tipo di relazione che si voglia rappresentare.</p> <p>Nello studio per l'interpretazione di un personaggio, il RUOLO può quindi anche consentire l'analisi del comportamento sociale, favorendo nuove consapevolezze sui ruoli che si è portati ad assumere e che variano in relazione al contesto. Si determina così una nuova conoscenza delle dinamiche che si vengono a creare sul piano interpersonale, chiarendo le modalità della comunicazione e consentendo di "allenarsi" con possibili comportamenti per fronteggiare situazioni date.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MOMM83401R</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Laboratori con produzione di lavori individuali</p>



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 in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'altra faccia della luna

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Minecraft e Scretch: il coding tra problem solving e creatività

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Minecraft e Scretch: il coding tra problem solving e creatività



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo di coding ha l'obiettivo di addestrare gli allievi al pensiero computazionale e alla programmazione (coding) in forma ludica. Si tratta di un corso che fornisce le basi della programmazione attraverso un percorso studiato per comprendere con facilità i meccanismi complessi che sottendono alla stesura del codice. Il modulo è orientato allo sviluppo del ragionamento logico/matematico, al problem solving e allo sviluppo della creatività e costituisce un ottimo complemento formativo per gli studenti. Il modulo è articolato in due percorsi specifici la cui</p> <p>il primo, basato sul popolare videogame Minecraft, permette agli studenti di controllare i personaggi Steve e Alex per aiutarli ad interagire con il mondo circostante (raccogliere risorse, costruire artefatti, evitare pericoli naturali o animali) facendo loro sperimentare i concetti fondamentali del pensiero computazionale (sequenza, blocchi, cicli, cicli annidati, istruzioni condizionali, etc.);</p> <p>il secondo, basato sull'ambiente di coding sviluppato dal MIT, permette agli studenti di coniugare i concetti fondamentali del pensiero computazionale con la possibilità di costruire contenuti complessi. La presenza di oggetti (sprite), di scenari e di azioni da costruire e affidare agli oggetti stessi, consente, infatti, ampi margini di creatività nell'ambito dello "storytelling".</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>16/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>29/04/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MOMM83401R</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali 10 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione</p>



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 in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Minecraft e Scretch: il coding tra problem solving e creatività

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 28241)
Importo totale richiesto	€ 37.374,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	3282
Data Delibera collegio docenti	26/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	3283
Data Delibera consiglio d'istituto	09/11/2016
Data e ora inoltro	12/11/2016 11:06:34

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Tutti insieme a Sportlandia</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>In meta con la 104</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>Stradincoro</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>lo ... artista</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>Pensare, fare, giocare, imparare</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>L'altra faccia della luna</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Minecraft e Scretch: il coding tra problem solving e creatività</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Stradi..... di città"	€ 37.374,00	
	TOTALE PIANO	€ 37.374,00	€ 40.000,00