



Candidatura N. 20669

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	F. M. GENCO
Codice meccanografico	BATD02000A
Tipo istituto	IST TEC COMMERCIALE
Indirizzo	PIAZZA LAUDATI 1
Provincia	BA
Comune	Altamura
CAP	70022
Telefono	0803114337
E-mail	BATD02000A@istruzione.it
Sito web	www.itcgencoaltamura.gov.it
Numero alunni	1105
Plessi	BATD02000A - F. M. GENCO BATD02050Q - F. M. GENCO



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 20669 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	PALLAMANO: lo sport che fa "RETE"	€ 10.764,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	A scuola ... io ballo	€ 5.682,00
Musica strumentale; canto corale	GENCO BAND	€ 5.682,00
Arte; scrittura creativa; teatro	La grafica creATTIVA	€ 5.682,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Musica e danza alla corte di Federico	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	CreativaMente	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Matematica e realtà	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	La scuola creAttiva
Descrizione progetto	<p>Il progetto si propone di contrastare il fenomeno della dispersione e dell'abbandono precoce in un contesto scuola inteso come comunità attiva, aperta al territorio, promotrice di esperienze innovative rivolte agli alunni che hanno meno opportunità di partecipare ad attività extracurricolari.</p> <p>Attraverso attività laboratoriali di italiano, matematica, arte, musica, teatro, grafica e sport arricchisce l'offerta formativa potenziando le competenze di base e sviluppando i linguaggi trasversali coerenti con gli obiettivi prioritari espressi nel PTOF.</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)

Altamura é situata nel territorio dell'Alta Murgia barese e a ridosso del sistema collinare materano. Il contesto economico, prevalentemente fondato sul terziario, presenta molteplici attività commerciali, uffici e numerose filiali di banche. Un ruolo importante è svolto da attività artigianali e da alcune piccole e medie imprese di tipo agricolo, zootecnico e agrituristico. Negli ultimi anni si è assistito al declino del settore dei "salottifici" e del suo indotto, che ha provocato seri squilibri nell'economia del territorio, facendo registrare un aumento della disoccupazione resa ancor più grave dall'attuale congiuntura economica.

Il contesto socio-economico di provenienza degli studenti è di livello basso e ciò comporta una limitata partecipazione alle varie attività proposte dalla scuola quali viaggi di istruzione, spettacoli teatrali e cinematografici e iniziative di vario tipo che prevedono un contributo economico da parte delle famiglie. Inoltre sono pochi gli studenti che frequentano palestre, scuole di danza e di musica a causa delle loro scarse risorse economiche.



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)

La scuola, in quanto comunità di apprendimento, ha l'obiettivo primario di favorire il successo formativo di tutti gli alunni. Pertanto il progetto mirerà a prevenire la dispersione scolastica individuando gli alunni a rischio di abbandono e di ripetenza, con scarsa motivazione allo studio, con problemi di apprendimento e/o comportamentali. Inoltre farà emergere i talenti di ognuno e potenzierà il senso del rispetto e del sostegno reciproco al fine di innalzare i livelli delle competenze di base.

Obiettivi specifici:

- intervenire sui problemi comportamentali, relazionali, emotivi e/o cognitivi che portano a difficoltà di apprendimento;
- incrementare l'autostima e sviluppare positive relazioni interpersonali;
- contrastare i tassi di ripetenze e abbandoni;
- accrescere la motivazione e l'interesse per lo studio;
- potenziare le competenze di base degli alunni;
- potenziare i linguaggi trasversali.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Alunni dei primi tre anni del nostro istituto a rischio di abbandono e dispersione che abbiano necessità di interventi didattici innovativi e di approcci affettivo-relazionali mediati da strategie laboratoriali e collaborative al fine di limitare gli svantaggi culturali e sociali degli alunni contraddistinti da limitate opportunità formative.

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)

In base alle attività previste dai diversi moduli saranno diversificati gli spazi utilizzati per l'apprendimento. Sicuramente per i moduli di ampliamento delle competenze di base saranno messe a disposizione le aule con LIM o i laboratori già presenti. Per i moduli relativi alle attività sportive e artistiche saranno utilizzate le palestre (coperta e scoperta) e ambienti esterni messe a disposizione da altri soggetti del territorio.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'offerta formativa prevede, oltre ai corsi diurni, un corso serale indirizzato agli adulti pertanto la scuola rimane aperta dal lunedì al venerdì dalle ore 8 del mattino fino alle 21 e 30 e il sabato solo la mattina. Sarà potenziata la presenza di personale ATA aggiuntivo per garantire una migliore organizzazione delle attività pomeridiane.

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 scelte metodologiche del progetto rispondono ai bisogni degli utenti e del contesto e sono finalizzate a creare un clima di serena collaborazione ed operatività che faccia sentire ciascuno protagonista della propria crescita al fine di aumentare la motivazione e gli stimoli ampliando l'offerta formativa curricolare. Si utilizzeranno le più moderne tecniche di didattica attiva, per stimolare i partecipanti al lavoro di gruppo, allo studio di casi - applicazione di tecnologie particolarmente innovative, alla comprensione della metodica del problem solving, laboratori espressivi, creativi, culturali, giochi e attività motorie.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le progettualità definite sono strettamente connesse agli obiettivi formativi che il nostro istituto si prefigge e che sono indicati nel PTOF. Infatti il Collegio dei docenti ha deliberato di promuovere azioni tese alla prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, al potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio di tutti gli alunni attraverso percorsi individualizzati e personalizzati, allo sviluppo delle capacità espressive, al potenziamento delle relazioni interpersonali per un armonico sviluppo della personalità di ciascuno. Azioni già perseguite negli anni precedenti attraverso il laboratorio teatrale, il coro, il corso di arte, la musica. Inoltre la valorizzazione e il potenziamento delle attività motorie tendono alla promozione di comportamenti e stili di vita corretti e in sinergia con tutte le aree disciplinari rappresentano un ulteriore strumento di contrasto alla dispersione e al disagio scolastico in tutte le sue forme.



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)

Non è stato previsto alcun contributo aggiuntivo da parte di altri soggetti pubblici e privati del territorio

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto trova il suo carattere innovativo sia nell'insieme delle attività proposte che negli strumenti metodologici adottati. Offre agli studenti l'opportunità di mettersi alla prova in un contesto protetto come quello della scuola, ma in ambiti nuovi, e di perseguire l'obiettivo di valorizzare il talento di ogni singolo alunno fuori dal contesto della didattica tradizionale. L'alunno vive il contesto scuola come comunità attiva inserita nel tessuto territoriale in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con la comunità locale.

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- Saper ascoltare
- Saper collaborare e accettare l'altro come risorsa
- Essere in grado di assumersi responsabilità
- Saper esprimere le proprie opinioni nel rispetto dell'altro
- Acquisire modelli socio-comportamentali positivi
- Acquisire capacità di autocontrollo dell'emotività e dell'aggressività
- Rafforzare l'autostima e l'accettazione di sé
- Potenziare la motivazione e l'interesse per lo studio
- Potenziare le competenze di base
- Potenziare i linguaggi trasversali

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
Art. 9 CCNL comparto scuola 2006-2009 - CIR del 14-4-2016	No	2015/2016		http://www.itcgenco.gov.it



Coro dell'ITC	Sì		pag. 77	http://www.itcgenco.gov.it
Diritti a scuola	No	2015/2016		http://www.itcgenco.gov.it
Giornata dell'arte e della creatività	Sì		pag. 76	http://www.itcgenco.gov.it
Gruppo sportivo studentesco	Sì		pag. 76	http://www.itcgenco.gov.it
Musica in movimento	Sì		pag. 76	http://www.itcgenco.gov.it
Rassegna scolastica di teatro	Sì		pag. 76	http://www.itcgenco.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Organizzare congiuntamente attività ludico formative; Collaborare nella ideazione e organizzazione di eventi volti alla promozione e valorizzazione della pratica musicale; pubblicizzare e promuovere congiuntamente le attività programmate.	3	A.S.D. Fortis Murgia ASD ALTA SPORT ACADEMY MUZIC PLUS			Sì
Organizzare attività di ricerca studio e formazione; pubblicizzare e promuovere reciprocamente l'esistenza della partnership e delle attività sportive.	0				Sì
Promuovere e sostenere attività e iniziative tese a rivalutare le tradizioni locali, favorire la conoscenza della storia medioevale anche attraverso eventi storici rievocativi. Cooperare nella organizzazione di eventi culturali collegati alla manifestazione rievocativa.	0				Sì

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
PALLAMANO: lo sport che fa "RETE"	€ 10.764,00



A scuola ... io ballo	€ 5.682,00
GENCO BAND	€ 5.682,00
La grafica creATTIVA	€ 5.682,00
Musica e danza alla corte di Federico	€ 5.682,00
CreativaMente	€ 5.682,00
Matematica e realtà	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: PALLAMANO: lo sport che fa "RETE"

Dettagli modulo

Titolo modulo	PALLAMANO: lo sport che fa "RETE"
Descrizione modulo	<p>L'attività sportiva rappresenta un momento importante del complesso processo di crescita dei giovani in quanto aiuta a superare forme di disagio e criticità. Inoltre, è ormai unanimemente riconosciuto che lo sport è uno degli strumenti più efficaci per aiutare i giovani ad affrontare situazioni che ne favoriscano la crescita psicologica, emotiva, sociale, oltre che fisica.</p> <p>Per consentire ad ogni giovane di affrontare queste situazioni è necessario aiutarlo a vivere il proprio corpo con maggiore serenità e fiducia, a sapersi confrontare con gli altri per affrontare esperienze in comune e a saper essere squadra con spirito positivo.</p> <p>In particolare, la scelta di uno sport di squadra quale è la "PALLAMANO", risponde a tutte le prerogative di cui sopra.</p> <p>Il progetto "PALLAMANO" mira:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ad educare al benessere fisico mediante l'attività di gruppo; 2) a costruire un processo di socializzazione tra i giovani; 3) acquisire il rispetto dei ruoli; 4) accettare le regole, la conoscenza e la valutazione delle proprie capacità in funzione di mete comuni. <p>Il progetto "PALLAMANO", ingloba in sé il concetto del gioco del "Fair Play" e attraverso proposte operative concrete riconosce alla scuola il ruolo di "Centro di aggregazione culturale sociale del territorio". Esso costituisce un valido</p>



esempio di percorso educativo e di recupero che valorizza la motricità come elemento essenziale dello sviluppo integrale della personalità e la pratica sportiva come strumento di benessere fisico e l'assunzione di uno stile di vita più sano possibile per la realizzazione del perfetto equilibrio tra attività motoria e corretta alimentazione. La scuola quindi, rappresenta il luogo ideale nel quale poter dar vita a forme di Associazionismo e creare una rete a carattere sportivo e culturale al cui interno esaltare e dunque acquisire, a maggior ragione perché uno sport di squadra, i principi e i valori del Fair Play.

Finalità:

- 1) combattere l'abbandono precoce e la dispersione scolastica;
- 2) aiutare gli allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate che non potrebbero permettersi attività sportive extrascolastiche a pagamento;
- 3) favorire e diffondere comportamenti leali e costruttivi stimolando in tutti i protagonisti la partecipazione attiva e responsabile all'attività motoria
- 4) favorire lo sviluppo della persona, aiutandolo al dialogo con se stesso e con gli altri, all'auto-disciplina.

Obiettivi:

- 1) migliorare l'integrazione e la socializzazione tra gli alunni;
- 2) considerare chi compete in un'altra squadra non come avversario ma come partner;
- 3) attuare ogni comportamento nel rispetto delle regole;
- 4) essere modesti quando si vince;
- 5) non comportarsi come guastafeste;
- 6) aiutare il giocatore più debole;
- 7) rifiutare un vantaggio non equo;
- 8) riconoscere le decisioni del leader del gruppo;
- 9) creare una rete di relazioni di sincera amicizia e reciproco rispetto;
- 10) accettare la sconfitta con dignità.

Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	08/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	BATD02000A
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60



Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Studio assistito di gruppo 30 - Educazione fra pari
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PALLAMANO: lo sport che fa "RETE"

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 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: A scuola ... io ballo

Dettagli modulo

Titolo modulo	A scuola ... io ballo
----------------------	-----------------------



Descrizione modulo

il progetto si propone di potenziare la capacità di utilizzare il corpo per relazionarsi con gli altri.
Il movimento abbinato alla musica, al ritmo e condiviso con gli altri, si rivela un importante strumento di formazione ed educazione, nonché di integrazione anche di alunni con disagio e problematiche socio-relazionali, assolvendo talvolta ad una funzione terapeuta.
Il laboratorio di danza, seppur per un periodo limitato, diventa così centro di creatività e conoscenza, strumento educativo e formativo, capace di favorire lo sviluppo integrale della persona, inteso nelle sue componenti fisiche, emotive, relazionali e artistiche.

Obiettivi:

- favorire la socializzazione e l'integrazione;
- promuovere una crescita equilibrata e globale della persona;
- migliorare le capacità coordinative e condizionali;
- stimolare la percezione uditiva per comunicare attraverso il corpo
- stimolare il processo di interiorizzazione attraverso il ritmo
- migliorare il discernimento tra suono e rumore
- rendere lo studente consapevole delle proprie capacità, abituarlo all'auto valutazione.

metodologia e organizzazione del progetto:

- l'accoglienza servirà a creare un clima sereno, ordinato e pronto all'ascolto della musica per sintonizzarsi e interagire con gli altri;
- la musica promuoverà la capacità di creare piccole coreografie guidate e libere;
- il movimento (riscaldamento e ripetizioni continue) favorirà la mobilitazione a la scioltezza delle principali articolazioni, permetterà di allungare e rinforzare la struttura muscolare e le funzioni vitali più importanti (cardio- respiratoria);
- lezione aperta.

Destinatari: n. 30 partecipanti dalla classe prima alla terza

Verifica e valutazione:

osservazione in contesto ; registrazione periodica dei dati rilevati;
rappresentazione coreografica finale.

Data inizio prevista

09/01/2017



Data fine prevista	08/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	BATD02000A
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Studio assistito di gruppo
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi 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: A scuola ... io ballo

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: GENCO BAND

Dettagli modulo

Titolo modulo	GENCO BAND
----------------------	------------



Descrizione modulo

IL PROGETTO VUOLE OFFRIRE, AGLI ALUNNI DEL NOSTRO ISTITUTO, UN PERCORSO MUSICALE E DI FORMAZIONE STRUMENTALE, IL QUALE PORTERÀ ALLA FORMAZIONE DI UNA BAND MUSICALE STABILE. LO SCOPO PRIORITARIO DEL PROGETTO È QUELLO DI FORMARE, ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO DELLA MUSICA, RAGAZZI PIÙ CONSAPEVOLI E RESPONSABILI DEL PROPRIO VALORE E DELLE PROPRIE POTENZIALITÀ. SUONARE PERMETTE A TUTTE LE PERSONE DI FARE "ESPERIENZA MUSICALE", SAPENDO CHE UN INSIEME DI PERSONE PUÒ COMPORRE, PUÒ REALIZZARE UN CORO, UNA BAND, UN GRUPPO ROCK... QUESTO PROGETTO CONSENTE "ACCESSIBILITÀ IMMEDIATA" ALLA PERFORMANCE MUSICALE INDIPENDENTEMENTE DALLE COMPETENZE MUSICALI E DALLE ABILITÀ DEL SINGOLO RAGAZZO. SUONARE È UN'ESPERIENZA CREATIVA ED ALTAMENTE COINVOLGENTE, PER CHI NON HA AVUTO LA POSSIBILITÀ DI AVVICINARSI ALLO STUDIO DI UNO STRUMENTO MUSICALE E, CERTAMENTE, PER I RAGAZZI GIÀ IN POSSESSO DI COMPETENZE MUSICALI.

Obiettivo 1: Fornire le basi per una formazione educativo-musicale.

Obiettivo 2: Offrire a tutti gli alunni occasioni di apprendimento del linguaggio musicale nella prospettiva di poter valorizzare la personalità di ognuno.

Obiettivo 3: Formare importanti legami di gruppo promuovendo la capacità di ascolto reciproco.

Obiettivo 4: Promuovere una costruttiva interazione tra la scuola e le realtà del territorio.

Obiettivo 5: Agire in una prospettiva della prevenzione del disagio attraverso l'esperienza del fare musica insieme.

RIVOLTO A TUTTI GLI ALUNNI DELL'ISTITUTO CHE SUONANO O VORREBBERO SUONARE UNO STRUMENTO MUSICALE O CHE ABBIAMO DOTI CANORE.

Metodologia:

MUSICA COME RELAZIONE SOCIALE ED INTERPERSONALE: SUONARE INSIEME.

- CONDIVISIONE DI UN'AZIONE CHE È INDIVIDUALE E DI GRUPPO ALLO STESSO TEMPO.



	<ul style="list-style-type: none"> • RELAZIONI SONORE: CLASSIFICAZIONE E LA CATALOGAZIONE DEI SUONI • USO DELLA VOCE COME STRUMENTO MELODICO, TIMBRICO E RITMICO. • SI ENTRERÀ NELL'OTTICA DELLA VERA E PROPRIA PRODUZIONE MUSICALE: IL GRUPPO DI LAVORO SI TRASFORMERÀ IN "OPER ART " O 'ORCHESTRA' CHE DIR SI VOGLIA, OGNI COMPONENTE VIVRÀ L'ESPERIENZA DELLA PRODUZIONE E DELLA PERFORMANCE.
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	08/05/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	BATD02000A
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</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: GENCO BAND

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €



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

Elenco dei moduli
Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: La grafica creATTIVA

Dettagli modulo

Titolo modulo	La grafica creATTIVA
Descrizione modulo	<p>L'evento creativo è un processo in cui concorrono esperienze emotive, immagini inconsce, scelte coscienti e logiche .</p> <p>La grafica creATTIVA intende promuovere l'alfabetizzazione dei linguaggi visivi, ed attraverso il computer, prezioso strumento di comunicazione grafica, la realizzazione di un LOGO RAPPRESENTATIVO DELL'ISTITUZIONE SCOLASTICA</p> <p>Il mondo giovanile è sempre più consapevole della valenza dei simboli visivi, in particolare quelli utilizzati come marchi; se ne serve, se ne appropria, si identifica in essi..</p> <p>In quest'ottica, la progettazione e la realizzazione di un logo scolastico definisce e rappresenta l'identità "creativa" della scuola stessa!</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	08/05/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	BATD02000A
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori individuali



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> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</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: La grafica creATTIVA

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

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Musica e danza alla corte di Federico

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musica e danza alla corte di Federico
----------------------	---------------------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto si propone di far conoscere il Medioevo nelle sue connotazioni storiche e sociali, gli avvenimenti, la cultura, gli usi e costumi legati alla presenza di Federico II, personaggio importante nella storia della città e della regione. In particolare si analizzerà la vita sociale del castello e del popolo, nell'aspetto sociale del divertimento di corte, per mezzo della danza e della musica.</p> <p>Obiettivi generali: sviluppo della capacità di concentrazione; miglioramento dell'autocontrollo; miglioramento del movimento nelle relazioni sociali; abitudine al lavoro in equipe, senso della collaborazione; miglioramento dell'espressione corporea; contributo alla conoscenza dell'ambiente culturale dell'epoca.</p> <p>Obiettivi specifici e contenuti: esercizi di danza in rapporto allo spazio, al tempo, agli oggetti, agli altri, con momenti di lavori in coppia e in gruppo. Studio dei passi e delle coreografie. Ricerca sulle danze del periodo storico preso in oggetto, studio filologico delle iconografie relative agli atteggiamenti di danza in età medievale. Apprendimento e memorizzazione di semplici brani strumentali e vocali, anche a più voci da inserire nella rappresentazione.</p> <p>Metodologie: laboratorio pratico di danza con studio filologico dei passi storici in ambito medievale.</p> <p>Verifiche e valutazioni: test d'ingresso (questionario introduttivo); verifica sulle competenze motorie di coordinazione e memorizzazione delle sequenze coreografiche di ciascun partecipante; rappresentazione storica finale.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>08/05/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Arte; scrittura creativa; teatro</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>BATD02000A</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>10 - Studio assistito di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi</p>



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> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</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: Musica e danza alla corte di Federico

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

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: CreativaMente

Dettagli modulo

Titolo modulo	CreativaMente
----------------------	---------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>L'obiettivo di questo modulo è stimolare nei ragazzi il "piacere" della scrittura presentando la lettura e poi appunto la scrittura come processo creativo. Giocare con le parole alleggerisce la pesantezza del quotidiano scolastico, permette di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della vita, sviluppare il pensiero divergente; la scrittura rafforza l'immaginazione quale forza creativa che incoraggia la spontaneità e consente di trasformare i limiti in punti di forza, le difficoltà in opportunità.</p> <p>Attraverso la conoscenza degli strumenti e delle tecniche narrative, si offrirà ai ragazzi l'occasione per sviluppare la capacità di ascoltare se stessi e gli altri, di esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, i propri pensieri e le proprie idee, le proprie paure ed emozioni in un clima di accoglienza e costruttivo! Gli ambiti da approfondire nelle attività laboratoriali riguarderanno: giochi linguistici e giochi con gli errori; scrittura creativa, manipolazione e creazione/invenzione di storie; polisemie e metafore; sonorità e rime; memoria ed esercizi di scrittura autobiografica. Verranno impiegate tecniche per stimolare il bisogno/piacere della lettura come punto di partenza per la scrittura in un contesto ludico e creativo. Partendo da una scelta di testi adatti alle esigenze e al gusto dei ragazzi si lavorerà per intervenire "dentro" la scrittura, con un'opera di rimaneggiamento/rielaborazione che sarà di carattere propedeutico. Al termine i ragazzi raccoglieranno i frutti del loro impegno creando lavori personali.</p> <p>Tutte le attività previste saranno adatti anche a chi presenta Disturbi Specifici di Apprendimento.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>08/05/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>BATD02000A</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>30 - Studio assistito di gruppo</p>



Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro</p>
---------------	--

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CreativaMente

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: Matematica e realtà

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica e realtà
----------------------	---------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il presente modulo, destinato agli allievi del 1° biennio, intende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rafforzare nell'alunno un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze didattiche in contesti significativi della vita reale e di gioco; • far capire come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà e in contesti ludici. <p>Il modulo prevede la risoluzione di problemi di natura matematica legati a diverse situazioni reali e ludiche, permettendo allo studente di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare le informazioni che si hanno su una situazione e la loro coerenza interna e sviluppare il senso critico. • sostenere le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati, e argomentare attraverso affermazioni concatenate e logiche; • accettare di cambiare opinioni riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta; • confrontare procedimenti diversi e produrre formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad una classe di problemi. <p>Risultati attesi Analizzando situazioni di vita reale e utilizzando gli strumenti e le conoscenze matematiche, l'alunno metterà in moto le proprie capacità, responsabilità e creatività al fine di potenziare le proprie abilità di ragionamento e calcolo e stimolare competenze trasversali e disciplinari, con un approccio operativo, laboratoriale e ricreativo.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>08/05/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>BATD02000A</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>30 - Studio assistito di gruppo</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 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: Matematica e realtà

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



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 20669)
Importo totale richiesto	€ 44.856,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	delibera n. 11
Data Delibera collegio docenti	02/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	delibera n. 90
Data Delibera consiglio d'istituto	20/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 13:43:59

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>PALLAMANO: lo sport che fa "RETE"</u>	€ 10.764,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>A scuola ... io ballo</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>GENCO BAND</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>La grafica creATTIVA</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Musica e danza alla corte di Federico</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>CreativaMente</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Matematica e realtà</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "La scuola creAttiva"	€ 44.856,00	
	TOTALE PIANO	€ 44.856,00	€ 45.000,00