



Candidatura N. 18683 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ANTONIO SEGNI OZIERI
Codice meccanografico	SSIS02400N
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA S.SATTA N. 6
Provincia	SS
Comune	Ozieri
CAP	07014
Telefono	079787710
E-mail	SSIS02400N@istruzione.it
Sito web	www.iisantoniosegni.gov.it
Numero alunni	652
Plessi	SSPC024011 - DUCA DEGLI ABRUZZI SSPS024014 - BONO SSPS024025 - ANTONIO SEGNI OZIERI SSPS024036 - POZZOMAGGIORE



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 18683 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	SPORT, NATURA E CULTURA	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	SPORTIAMO	€ 5.082,00
Potenziamento della lingua straniera	LET'S SPAEK ENGLISH	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	laboratorio di robotica	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	problem solving	€ 10.164,00
Potenziamento delle competenze di base	COMPETENTI IN ITALIANO	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 35.574,00



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	NEL SEGNO DEL 'SEGNI'
Descrizione progetto	<p>Il progetto nasce dall'esigenza di porre come finalità prioritaria quella di un'integrazione globale degli alunni, intesa come sperimentazione di percorsi formativi sempre più rispondenti ai bisogni educativi di ciascuno di essi e di azioni didattiche che siano in grado di assicurare la necessaria continuità nel passaggio tra il mondo della scuola e quello sociale in senso ampio e, pertanto, mirate all'inserimento lavorativo, non solamente per gli alunni "normodotati" ma anche e soprattutto per quelli in situazione di handicap. Promuovere tale passaggio significa modificare i propri modelli di riferimento, dall'ambito strettamente educativo alla sfera educativa, sociale e politica in senso lato, analizzando non solo la diagnosi funzionale ma anche il contesto che circonda l'alunno (famiglia, parenti, amici, compagni di scuola, vicini di casa, comunità), per poter sviluppare anche quelle potenzialità che altrimenti rimarrebbero sommerse.</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)

L'Istituto di Istruzione Superiore "A. Segni" nasce, nell'anno scolastico 2012-2013, dall'accorpamento tra il Liceo degli Abruzzi", il Liceo Scientifico "A. Segni" di Ozieri e il Liceo

Scientifico "G. M. Angioy" di Bono. Nell'anno scolastico 2015-2016 entra a far parte dell'Istituto anche il Liceo Scientifico di Pozzomaggiore.

La sede centrale è situata ad Ozieri in via Satta n. 6, dove si trovano la presidenza e gli uffici di segreteria.

Il bacino d'utenza abbraccia il Logudoro, il Monte Acuto, il Goceano e il Mejlogu.

Ozieri, capoluogo del Logudoro, ha un contesto economico caratterizzato dallo sviluppo del settore primario (latifondo) e del terziario, principalmente nei settori della Sanità, della Scuola e dei Trasporti.

Vivace il contesto culturale, orientato verso la tutela del locale patrimonio storico, archeologico e linguistico. In città rivestono il Museo Civico cittadino, il Centro di documentazione di lingua e letteratura sarda, collegato alle attività di poesia "Città di Ozieri", il più antico e prestigioso della Sardegna e la Biblioteca comunale ricca di volumi e ben organizzata.

Il Goceano, territorio montano e con disagi notevoli rispetto ad Ozieri e il suo circondario, è prevalentemente agro-pastorale, spesso condotta ancora con metodi empirici, con qualche valvola di sfogo occupazionale, nel settore della forestazione pubblica. Si registra dunque un mancato sviluppo socio-economico dovuto a fattori geografiche, alla carenza di risorse idriche con conseguente scarsa propensione agli investimenti nel campo dell'agricoltura e inadeguata organizzazione imprenditoriale.

L'area del Mejlogu è priva di grandi infrastrutture ed è rimasta ai margini dei grandi processi di sviluppo e di modernizzazione. L'agricoltura e allevamento (basi dell'economia locale) non sono sempre capaci ad adeguarsi alle mutate leggi di mercato e di iniziative produttive nel settore industriale, nell'agricoltura e nel terziario, pur essendo apprezzabile, non è estesa.

Nonostante le condizioni generali di vita siano notevolmente migliorate, il fenomeno dell'emigrazione rischia di essere ugualmente grave come in passato, anche perché soprattutto nei centri dell'entroterra è carente l'offerta culturale e strutture ricreative, sportive e di spazi di aggregazione per i ragazzi.

In questo contesto è evidente che la scuola debba avere un ruolo primario sulla formazione di giovani professionisti capaci di confrontarsi anche con altre realtà e quindi debba impegnarsi ad offrire ai ragazzi la possibilità di arricchirsi e potenziare la loro formazione culturale e mirino a rispondere ai loro bisogni formativi colmando le carenze del territorio.



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)

- Promuovere una rinnovata cultura dello sport (rispetto dell'avversario, fair play, ecc.);
- Promuovere lo sport come veicolo di integrazione e coesione sociale;
- Favorire una sempre maggiore e continua integrazione tra istruzione/formazione e sport;
- Educare alla prevenzione e al contrasto agli episodi di violenza ed intolleranza nello sport;
- Scoprire, conoscere e gestire il corpo e le sue parti per poter agire esprimere e comunicare;
- Acquisizione e perfezionamento degli schemi motori di base;
- Miglioramento e affinamento delle capacità senso percettive;
- Acquisizione e perfezionamento delle capacità coordinative;
- Creare situazioni stimolo per favorire l'acquisizione di abilità di base;
- Stimolare le esperienze motorie più ampie con attività ludiche;
- Miglioramento delle capacità relative-affettivo-sociali;
- Acquisizione di corretti comportamenti nei vari aspetti ludici e di confronto con gli altri;

Abitudine al movimento come stile di vita.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto sarà rivolto a tutti gli alunni di qualsiasi classe, corso e sede. L'adesione sarà spontanea; saranno potremmo discriminare qualcuno.

In particolare:

- *Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivati 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*

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)

Le attività si svolgeranno prevalentemente in un laboratorio attrezzato ma anche utilizzando materiali facilmente reperibili, poco costosi, non inquinanti. Nel corso delle esperienze laboratoriali i ragazzi collegheranno i dati dell'esperienza in sequenze e schemi che consentano di prospettare soluzioni ed interpretazioni ed, in certi casi, di effettuare previsioni. Infatti i percorsi hanno il fine di migliorare la capacità di formulare semplici ragionamenti ipotetico-deduttivi, strumento utile allo studio di qualsiasi disciplina. Prodotti finali delle attività saranno relazioni individuali e di gruppo delle esperienze eseguite e documentazione multimediale (video, foto) con cui i ragazzi faranno da tutor agli altri alunni della scuola. L'emergenza di competenze in ambito matematico e scientifico possono essere colmate con una serie di esperienze pratiche in laboratorio, in cui gli attori principali sono gli studenti, coadiuvati dall'insegnante. In tal modo si può combattere anche il fenomeno della dispersione scolastica e promuovere il futuro dei ragazzi. In particolare, verranno affrontati i seguenti argomenti: applicazione della matematica, della geometria e della fisica nel mondo reale.



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'apertura della Scuola sarà garantita dai collaboratori scolastici. tutte le attività si svolgeranno in orario pomeridiano prevalentemente in laboratori o aule attrezzate per il raggiungimento degli obiettivi previsti dal progetto.

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)

Gli argomenti verranno sviscerati attraverso un primo momento di confronto (brainstorming) in cui si chiariscono i dubbi e si approfondiscono i punti "caldi" degli argomenti oggetto dell'indagine sperimentale.

Successivamente si organizzano attività di tipo collaborativo gli alunni in piccoli gruppi che, a seconda degli obiettivi che si vogliono raggiungere possono essere di livello eterogeneo o omogeneo.

In questa fase bisognerà educare la classe al lavoro collaborativo. Un gruppo, infatti non è collaborativo semplicemente perché lavora insieme. Un gruppo è collaborativo se tra i suoi membri si crea una interdipendenza positiva, se sono definiti i ruoli, se è condiviso non solo l'obiettivo da raggiungere, ma anche il percorso per il suo raggiungimento.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola ANTONIO SEGNI OZIERI
(SSIS02400N)

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto integra quanto previsto nel PTOF dal “Progetto recupero e potenziamento: Motivare e sostenere per non disperdere” e ne condivide scopi e metodologie. Le aree d'intervento prescelte per l'attività di recupero coincidono con quelle che il RAV indica di maggiore criticità per la popolazione scolastica dell'Istituto. Uno dei progetti di miglioramento è infatti “Motivare e sostenere per ... non disperdere”: attività di recupero e potenziamento degli apprendimenti, che vedeva coinvolte le suddette discipline chiamando in causa come elementi di criticità l'applicazione di conoscenze e procedure alla risoluzione di problemi reali.

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)

Per strutturare il presente progetto si prevedono diversi ambiti di applicazione e diverse collaborazioni. Si organizzeranno le seguenti ATTIVITA' PROGETTUALI:

- Incontro-dibattito con rappresentanti della sezione AIA di Ozieri.
- Incontro-dibattito con atleti di elite, olimpici e paraolimpici.
- Organizzazione di giornate di missione al "Parco Avventura Baddimanna" per cimentarsi in percorsi fortemente educativi, formativi ed emotivi che, attraverso l'esperienza ludica a contatto con la natura, si propongono di promuovere la partecipazione, l'integrazione e la condivisione. In queste giornate si avrà la possibilità di: vivere momenti da vero equilibrista nei percorsi in passaggi sospesi tra gli alberi, passerelle, reti dei pirati, ponti tibetani, liane, ecc. da percorrere in completa sicurezza e autonomia; di muoversi all'interno di tracciati con le mountain bike, di immedesimarsi in arcieri con il tiro all'arco e di confrontarsi come veri e propri esploratori con mappa e bussola (orienteering).
- Creazione di un breve filmato, tipo "spot pubblicitario", atto a favorire e porre in risalto i sani principi e valori dello sport e dell'attività motoria aperta e fruibile a tutti.
- Organizzazione di una giornata evento da svolgersi in primavera presso i campetti sportivi comunali di "San Gavino" di Ozieri, dedicata alle attività motorie adattate ed integrate, con invito da estendersi a tutte le scuole del territorio.
- Organizzazione di manifestazioni e di tornei fra scuole del territorio.
- Partecipazione ad eventi sportivi regionali e/o nazionali.

Si prevedono inoltre anche collaborazioni esterne con le associazioni sportive (calcio, basket, ippica, ecc).

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il presente progetto sarà

un'opportunità di ampliamento dell'offerta formativa del nostro Istituto e di tutti

gli Istituti che vorranno collaborare

un'occasione speciale e diversa per creare condizioni e situazioni per la crescita a 360° di tutti gli "attori"
coinvolti

un modo diverso di vivere la scuola

La didattica prevista verrà sviluppata attraverso la teoria dell'apprendimento significativo, dell'apprendimento cooperativo, dell'approccio comunicativo.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- Ridurre gli insuccessi scolastici (ripetenze, bocciature, debiti formativi)
- Migliorare la qualità dell'apprendimento dei ragazzi che presentano carenze cognitive attraverso il potenziamento negli studenti coinvolti delle abilità di base
- Potenziare negli adolescenti coinvolti l'autostima
- Miglioramento delle conoscenze e delle competenze morfosintattiche nella lingua italiana;
- Miglioramento delle conoscenze e delle competenze morfosintattiche nelle lingue classiche;
- Elaborazione di testi più corretti e coesi (competenza trasversale a tutte le discipline);
- Incremento del lessico e suo utilizzo in modo più appropriato e consapevole (competenza trasversale a tutte le discipline);
- Acquisizione di un valido metodo di lavoro;
- Miglioramento del profitto scolastico;
- Incremento dell'autostima e del senso di autoefficacia;
- Incremento della motivazione scolastica
- Miglioramento delle tecniche e delle procedure di calcolo, nell'individuazione di invarianti e relazioni nei problemi geometrici, nella capacità di trovare strategie appropriate per la soluzione di problemi, nella capacità di analisi e interpretazione di dati sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche e usando consapevolmente gli strumenti di calcolo.

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
Classic@mente	Sì		pag.45 del PTOF	http://www.iisantoniosegn.gov.it/piano-dellofferta-formativa/
Help P3	Sì		pag.46 del PTOF	http://www.iisantoniosegn.gov.it/piano-dellofferta-formativa/
Mathesis P3	Sì		pag.44 del PTOF	http://www.iisantoniosegn.gov.it/piano-dellofferta-formativa/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Nessun partenariato inserito.

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
SPORT, NATURA E CULTURA	€ 5.082,00
SPORTIAMO	€ 5.082,00
LET'S SPAEK ENGLISH	€ 5.082,00
laboratorio di robotica	€ 5.082,00
problem solving	€ 10.164,00



COMPETENTI IN ITALIANO	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 35.574,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: SPORT, NATURA E CULTURA

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPORT, NATURA E CULTURA
Descrizione modulo	<p>Il progetto si caratterizza da attività sportive di squadra finalizzate alla realizzazione di un torneo che raggruppa le discipline sportive della pallavolo, palla tamburello, calcio a cinque, badminton, pallacanestro. Per coinvolgere il maggior numero di studenti e favorire l'integrazione, le squadre saranno composte da gruppi-classe che dovranno affrontare le competizioni nelle diverse discipline sportive dove ognuno, dallo studente sportivamente più bravo a quello meno dotato, potrà dare il proprio contributo, anche il compagno disabile, verrà impegnato, insieme ai compagni, nelle funzioni arbitrali, nel stilare la classifica provvisoria, e nell'organizzazione dei turni di gara.</p> <p>Le prime tre squadre classificate avranno come premio la possibilità di effettuare dei trekking: 1) Cala Goloritzé con visita al sito archeologico del Golgo (Baunei), 2) Su Gologone escursione in kayak sul fiume Cedrino e visita al sistema carsico delle sorgenti, 3) Oschiri, visita all' altare rupestre di S. Stefano.</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	SSPC024011 SSPS024025
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Campo scuola 15 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
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: SPORT, NATURA E CULTURA

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	30	3.123,00 €
	TOTALE					6.123,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: SPORTIAMO

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPORTIAMO
Descrizione modulo	La spettacolarizzazione e la commercializzazione dello sport dell'attuale società ci rimanda spesso ad uno stravolgimento del processo che aveva portato alla nascita degli sport moderni: il passaggio dal rituale al record, all'ossessione della misurazione e della quantificazione del risultato. Lo sport, nelle società sportive, è spesso proposto in forma selettiva, non inclusiva, discriminante, finalizzata solo all'agonismo per il successo e la ricchezza e alla



competizione “malata”.

Il nostro Istituto, approfittando di questo progetto, vuole mettere in campo idee, iniziative e pratiche per controbattere e sottolineare, nella sua accezione positiva che lo sport è “incredibile”, come disse Nelson Mandela: “Lo sport ha il potere di cambiare il mondo. Ha il potere di suscitare emozioni. Ha il potere di ricongiungere le persone come poche altre cose. Ha il potere di risvegliare la speranza dove prima c'era solo disperazione.”

Noi vogliamo riaccendere le speranze e dimostrare che lo sport è una 'scuola di vita' in quanto le gioie ed i dolori, l'ansia e la tranquillità, i successi ed i fallimenti che si incontrano praticando l'attività sportiva, corrispondono a quelli che incontriamo nella vita.

Lo sport è una proiezione dell'esistenza, è una “palestra” di vita che mette in moto le persone e le idee, che offre la possibilità di mettersi alla prova, superare difficoltà e barriere, di dimostrare che ognuno ha il proprio limite, ma che può anche riuscire a superarlo; che ciascuno ha il proprio valore massimo, perché siamo tutti diversi: ognuno ha le proprie peculiarità e specificità, ed il confronto con gli altri non può che spingerci ad accettarci, a conoscerci ed prenderci per quel che siamo, per chi noi siamo. Lo sport rappresenta un elemento fondamentale sul piano emotivo e sociale, un ambiente multidimensionale, dinamico, ludico, adatto ad intensificare la coscienza di sé e del proprio corpo, è uno strumento educativo e formativo. Lo sport abbina l'attività fisica con quella ricreativa, favorisce la salute, il benessere fisico e psicologico. Come sottolineato dal Consiglio dell'Unione Europea, lo sport è fonte e motore di inclusione sociale e viene riconosciuto come uno strumento eccellente per l'integrazione delle minoranze e dei gruppi a rischio di emarginazione sociale.

E noi vogliamo utilizzare lo Sport come veicolo principe della vera inclusione ed integrazione, in un' epoca questa dove l'odio e la repulsione verso il prossimo pare abbiano preso già troppo spazio. Attraverso il linguaggio universale dello sport vogliamo abbattere le barriere linguistiche, religiose, culturali, fisiche e psichiche.

Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	30/04/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico



Sedi dove è previsto il modulo	SSPC024011 SSPS024014 SSPS024025 SSPS024036
Numero destinatari	40 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	8 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 12 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 10 - 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 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: SPORTIAMO

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	40	4.164,00 €
	TOTALE					7.164,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento della lingua straniera

Titolo: LET'S SPAEK ENGLISH

Dettagli modulo

Titolo modulo	LET'S SPAEK ENGLISH
----------------------	---------------------



Descrizione modulo	<p>Il progetto nasce da una duplice esigenza:</p> <p>a) Quella di recuperare e sostenere la motivazione allo studio, valorizzando le competenze e le potenzialità degli studenti con l'obiettivo di contrastare la dispersione scolastica, che si manifesta sia in forma palese (bocciature, abbandoni) sia in forma occulta (scarsa motivazione, basso livello di preparazione) attraverso l'istituzione di uno/due corsi di lingua inglese livello base KET rivolto agli alunni delle classi prime e seconde in particolare del Liceo delle scienze umane, (maggior rischio dispersione) ma anche del Liceo scientifico e del Liceo classico.</p> <p>b) Quella di ampliare e migliorare la qualità dell'offerta formativa, valorizzare le competenze linguistiche in lingua inglese attraverso l'istituzione di corsi rivolti agli alunni del triennio dei tre indirizzi per il conseguimento di una certificazione riconosciuta in campo internazionale: PET (livello B1) e FCE (livello B2).</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/07/2017
Tipo Modulo	Potenziamento della lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	SSPC024011 SSPS024014 SSPS024025 SSPS024036
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <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>
Lingua	Inglese



Livello lingua

Livello Autonomo - B1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LET'S SPAEK ENGLISH

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	25	2.602,50 €
	TOTALE					5.602,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Innovazione didattica e digitale
Titolo: laboratorio di robotica

Dettagli modulo

Titolo modulo	laboratorio di robotica
Descrizione modulo	Il progetto intende consentire agli studenti di sviluppare un approccio strutturato che permetta di trovare soluzioni creative e si adatti ad una grande varietà di contenuti educativi trasversali permettendo lo sviluppo di numerose attività in classe. I ragazzi, grazie agli strumenti messi a disposizione, possono iniziare a conoscere il mondo della programmazione grafica, dell'elettronica e della robotica rendendo più semplice associare le spiegazioni teoriche di materie connesse alla realtà, stimolando l'interesse necessario ad intraprendere carriere nell'ambito dell'ingegneria e promuove lavoro di squadra, comunicazione, problem-solving, project management.
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	01/07/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SSPS024025
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: laboratorio di robotica

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: problem solving

Dettagli modulo

Titolo modulo	problem solving
----------------------	-----------------



Descrizione modulo	<p>Nel passaggio dal I biennio al II biennio e, infine, dal II biennio al V anno le competenze generali di Matematica e Fisica non mutano; cambiano però i gradienti di difficoltà e i contenuti specifici di ciascun anno di corso. Gli studenti durante tutto il loro corso di studi non devono semplicemente acquisire nozioni, devono imparare a servirsi di queste nozioni per risolvere problemi, con un'autonomia sempre maggiore.</p> <p>Il progetto prevede di far cimentare i ragazzi nella risoluzione di problemi contestualizzati nella realtà, che non richiedono soltanto l'applicazione diretta di conoscenze e abilità, ma implicano un passaggio ulteriore: la traduzione di un fenomeno concreto sotto forma di modello matematico.</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	15/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	SSPS024014 SSPS024025
Numero destinatari	40 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni aggiuntive in un'aula di studenti 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 bisognosi di azioni di orientamento</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: problem solving

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	40	8.328,00 €



	TOTALE				14.328,00 €
--	---------------	--	--	--	-------------

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: COMPETENTI IN ITALIANO

Dettagli modulo

Titolo modulo	COMPETENTI IN ITALIANO
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende recuperare le conoscenze e le competenze morfosintattiche e lessicali della lingua italiana attraverso un approccio testuale e la comparazione con le lingue classiche. Lo studio delle strutture linguistiche e del lessico in contesti definiti e specifici consentirà un uso più consapevole e corretto della propria lingua e di ampliare la capacità espressiva personale degli studenti, spesso piuttosto povera e scorretta, sfruttandone appieno le potenzialità.</p> <p>Il recupero della competenza linguistica sarà fondamentale nella lotta al disagio scolastico, causa di numerose ripetenze e abbandoni.</p>
Data inizio prevista	10/01/2017
Data fine prevista	01/07/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	SSPC024011 SSPS024025
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti



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
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: COMPETENTI IN ITALIANO

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 18683)
Importo totale richiesto	€ 35.574,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	4572
Data Delibera collegio docenti	28/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	4573
Data Delibera consiglio d'istituto	28/10/2016
Data e ora inoltro	28/10/2016 22:27:56

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>SPORT, NATURA E CULTURA</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>SPORTIAMO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>LET'S SPAEK ENGLISH</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>laboratorio di robotica</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>problem solving</u>	€ 10.164,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>COMPETENTI IN ITALIANO</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "NEL SEGNO DEL 'SEGNI'"	€ 35.574,00	
	TOTALE PIANO	€ 35.574,00	€ 40.000,00