



Candidatura N. 21204 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC GABELLI MISTERBIANCO
Codice meccanografico	CTIC89000R
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA A.GRAMSCI
Provincia	CT
Comune	Misterbianco
CAP	95045
Telefono	0957556912
E-mail	CTIC89000R@istruzione.it
Sito web	www.aristidegabelli.gov.it
Numero alunni	1259
Plessi	CTAA89002P - VIA D. GALIMBERTI CTEE89001V - IC A. GABELLI MISTERBIANCO CTMM89001T - A.GABELLI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 21204 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	'S..cervelliamoci'	€ 7.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Allenamento	€ 7.082,00
Musica strumentale; canto corale	TANTO PER CANTARE	€ 7.082,00
Modulo formativo per i genitori	GIOCARE E' UNA COSA SERIA!	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Impariamo giocando	€ 7.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Gioco e imparo	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.492,00



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	Cervelli in allenamento alla Gabelli
Descrizione progetto	Il progetto rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria dell' 'IC. Gabelli' intende rivolgersi agli alunni in situazione di svantaggio dell'Istituto per promuovere l'interesse e il gusto di apprendere attraverso metodologie ludico- espressive. I moduli previsti andranno a completare e consolidare gli interventi già previsti dal PTOF e dal PDM

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 Comprensivo "A. Gabelli" è ubicato nel centro storico del paese di Misterbianco(CT). Presenta un'utenza diversificata per strato socio- culturale e negli ultimi anni ha registrato un aumento della presenza di **alunni diversamente abili** e con **difficoltà di apprendimento** (*dislessia, disgrafia e discalculia*) e di alunni stranieri, fenomeno dovuto all'aumento di famiglie immigrate che si stabiliscono nel nostro territorio. La mission dell'Istituto, così come si evince dall'Atto d'Indirizzo e dal PTOF punta all'inserimento e all'integrazione, intesi come un vantaggio per tutti, sia per chi ha difficoltà particolari sia per gli altri, che imparano comportamenti e valori preziosi, dando un contributo fondamentale alla maturazione civile della società e allo sviluppo di migliori opportunità di vita e di inserimento sociale dei soggetti più deboli. A tal fine è stato predisposto il Piano di Miglioramento triennale, che prevede diversi corsi di recupero delle abilità di base per i due ordini di scuola dell'obbligo (primaria e secondaria), di progetti di integrazione per gli alunni stranieri e di supporto per gli alunni che presentano BES, nonché di potenziamento (CLIL e Certificazioni Cambridge e ECDL) usufruendo sia delle risorse curriculari, sia dell'organico di potenziamento.

Con il seguente progetto si intende, quindi, realizzare una "piena integrazione". In modo tale che tutti gli alunni, a prescindere dalla loro disabilità e/o difficoltà linguistiche e comunicative, possano frequentare la scuola, beneficiando di speciali iniziative e servizi al suo interno, divenendo parte integrante del gruppo classe e della comunità scolastica. Tutto ciò si realizzerà attraverso l'attivazione di laboratori ludico- didattici nei quali sia possibile realizzare interventi di sostegno alla didattica e alla educazione inclusiva e interculturale.



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)

1-Creare una reale integrazione dell'alunno con difficoltà (handicap, disagio cognitivo difficoltà d'apprendimento, alunno immigrato) nel sistema scuola e nel suo ambiente di vita, che si realizzerà attraverso lo sviluppo della sua personalità e l'acquisizione di saperi,abilità e competenze. 2- Sviluppare l'autonomia personale, strumentale e sociale. 3- Favorire l'utilizzo dello strumento informatico e del 'gioco didattico' come facilitatore cognitivo, ma anche funzionale 4-Sviluppare la qualità dell'apprendimento e le abilità di 'problem solving' attraverso le dinamiche di 'allenamento mentale' e il lavoro con lo strumento informatico e i software multimediali, quali mediatori dell'apprendimento stesso. 5-Fornire all'alunno straniero di recente immigrazione gli strumenti linguistici per poter comunicare. 6- Consentire all'alunno straniero un accesso sufficiente all'apprendimento delle varie discipline scolastiche. 7-Aiutare i ragazzi a sviluppare conoscenze, atteggiamenti e abilità importanti per vivere in una società multietnica e multiculturale.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I sei moduli previsti dal progetto sono rivolti agli alunni della scuola primaria e secondaria di I grado e ai genitori. In modo particolare i primi due moduli, relativi al Potenziamento delle competenze di base, dal titolo: Impariamo Giocando" e "Gioco e imparo",saranno destinati agli alunni in situazione di svantaggio delle classi ponte (V primaria e I secondaria di I grado), gli altri due moduli, relativi all'Educazione Motoria; sport e gioco didattico, dal titolo "S..cervelliamoci" e "Allenamento" saranno rivolti agli alunni delle classi seconde della scuola primaria e delle classi II della scuola secondaria di I grado, privilegiando nella selezione gli alunni stranieri di seconda generazione, in possesso delle abilità comunicative della lingua italiana, ma bisognosi di integrazione nella dimensione interculturale. Un modulo dal titolo "Tanto per cantare" sarà rivolto agli alunni della scuola primaria e scuola secondaria di I grado. Un modulo dal titolo "Giocare è una cosa seria" sarà destinato ai genitori e verterà sull'accompagnamento alla genitorialità responsabile e in modo particolare sull'uso consapevole del tempo da dedicare al rapporto genitori/figli attraverso l'uso del gioco.



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)

Partendo dal presupposto che s'impara giocando si è pensato di presentare dei laboratori che avessero il gioco al centro dell'attenzione. Gioco per crescere, gioco per allenare il cervello. I percorsi destinati agli alunni, pertanto si propongono di sviluppare le capacità cognitive, la memoria, la riflessione, la concentrazione, la logica, la scrittura e lettura sempre nella logica del gioco. I due moduli "Alleniamo il cervello" si concluderanno con un'olimpiade su alcuni giochi scelti dai ragazzi, e si pongono l'obiettivo di educare allo spirito sportivo, al comportamento corretto ed alla socializzazione basata sul confronto, a condivisione e il rispetto delle regole. I moduli "Impariamo giocando" avranno come fine ultimo la realizzazione di un blog con le scritture creative e le recensioni dei bambini. Il modulo "A scuola si canta?" sarà finalizzato alla creazione del coro della Gabelli. Il modulo dei genitori verterà sulle problematiche legate alla genitorialità responsabilee al tempo dedicato ai figli anche attraverso il gioco. Costruire quindi una scuola "attraente" capace di motivare alla frequenza scolastica e al successo formativo sia gli alunni che le famiglie, soprattutto i contesti più "problematici".

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per decisione del consiglio d'Istituto i progetti saranno realizzati durante l'anno scolastico e in orario extracurricolare.

Le attività previste si svolgeranno quindi in orario pomeridiano e il sabato mattina, in orari in cui solitamente non è prevista attività didattica.

Il personale docente e ATA coinvolto garantirà l'apertura della scuola nelle fasce orarie previste.

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)

Nella nostra cultura i bambini si avvicinano al linguaggio usando le loro rappresentazioni, com'è naturale che sia per chi conosce scoprendo il mondo che lo circonda mediando di continuo le proprie immagini con il contesto circostante.

E' quindi legittimo considerare che la narrazione diventi la pratica dell'apprendimento del linguaggio e spesso essa rimane, anche in età adulta quella più genuina, arricchita nello stesso tempo di carisma culturale e psicologico, più

d'ogni altro registro espressivo.

Questo percorso utilizza tale motivazione in modo strategico assicurando le condizioni dei bambini a imparare, com'è nei suoi diritti sancito.

Non si costruiscono lettori imponendo la lettura e la libertà di scelta diventa un punto di riferimento per gli educatori; per libertà di scelta non intendiamo anarchia, ma invece un percorso che riesca a dotare i ragazzi di strumenti utili per scoprire se un libro può piacere o non piacere.

Il percorso intende portare quindi alla luce alcuni quesiti che accompagnano la nascita di un libro illustrato ma presenta anche proposte di sconfinamento estetico e progettuale tra illustrazione, decorazione, immagine che racconta in movimento accanto alla voce narrante.

Un percorso che integra scrittura creativa, illustrazioni e tradizioni popolari. Il percorso può essere completato dalla realizzazione di un libro.

Raccontare come nasce il libro, dagli schizzi a matita, al menabò completo del libro fino all'indicazione delle tavole per arrivare al libro stampato, sino ad approfondire le attività con un viaggio nelle opere d'arte.

Giocare, scrivere, leggere, per realizzare un percorso didattico consapevole e motivante.

Il nostro viaggio si completerà con la realizzazione di un blog con le recensioni dei bambini. "Il gioco, cibo per la mente", recitava così una campagna pubblicitaria di qualche anno fa.

Proprio partendo da questo presupposto abbiamo pensato di presentare un laboratorio che avesse il gioco al centro dell'attenzione.

Gioco per crescere, gioco per allenare il cervello.

Un percorso che si propone di sviluppare le capacità cognitive, la memoria, la riflessione, la concentrazione, la logica.

Un percorso che utilizza giochi di vario genere, da quelli con carta e matita ai classici giochi da tavolo e da scacchiera, ognuno con un proprio ruolo ed identità.

Il percorso si conclude con un'olimpiade su alcuni giochi scelti dai ragazzi, un evento che si pone l'obiettivo di educare allo spirito sportivo, al comportamento corretto ed alla socializzazione basata sul confronto, alla condivisione ed al rispetto delle regole.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il Piano di miglioramento, elaborato in base alle criticità e ai punti di forza emersi dal RAV, e dal quale parte la progettazione del PTOF, prevede interventi mirati relativi all'ambito dell'integrazione degli alunni stranieri e degli alunni con BES, attraverso le attività specifiche realizzate dai progetti svolti dagli insegnanti in organico di potenziamento.

Pertanto le attività previste dalla progettazione PON integrano gli interventi già realizzati all'interno della programmazione d'istituto anche se con metodologie e procedure diverse.

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 l'espletamento dei moduli **Impariamo giocando** e **Alleniamo il cervello** sarà richiesto il contributo dell'Associazione culturale 'Così per gioco' di Palermo, con la quale è stato stipulato un PROTOCOLLO D'INTESA, nel quale l'Associazione si impegna a

1. Favorire la diffusione della cultura del gioco, della lettura e dell'integrazione e cittadinanza, nell'ambito delle attività formative ed educative della scuola
2. Promuovere e sostenere progetti formativi e culturali che contribuiscano allo sviluppo dei bambini, dei ragazzi e delle famiglie, attraverso metodologie didattiche innovative e partecipate.
3. Attivare un percorso di collaborazione al fine di progettare piani educativi individualizzati coerenti ed efficaci.
4. Rendere disponibile, da parte dell'Associazione Così per Gioco, eventuali professionalità per la realizzazione di attività specifiche nel nostro ambito lavorativo.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il gioco, cibo per la mente”

Proprio partendo da questo presupposto abbiamo pensato di presentare un percorso progettuale che avesse il gioco al centro dell'attenzione.

Gioco per crescere, gioco per allenare il cervello.

Un percorso che si propone di sviluppare le capacità cognitive, la memoria, la riflessione, la concentrazione, la logica.

Un percorso che utilizza giochi di vario genere, da quelli con carta e matita ai classici giochi da tavolo e da scacchiera, ognuno con un proprio ruolo ed identità.

L'aspetto ludico- creativo che caratterizza i moduli destinati agli studenti è sicuramente il carattere più innovativo del progetto, se si considera che nel nostro istituto diversi insegnanti utilizzano un metodo più 'classico' e questa esperienza potrebbe costituire una buona prassi per il futuro.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Attivare un percorso che si propone di sviluppare le capacità cognitive, la memoria, la riflessione, la concentrazione, la logica.

Il gioco diventa uno strumento fondamentale per allenare il cervello ad una analisi non superficiale, ma approfondita e "parallela", i giochi sono ormai di uso comune in molti ambiti, con un grande sviluppo anche nella formazione.

Giocare significa favorire l'attenzione, la partecipazione attiva e il coinvolgimento dei ragazzi, utilizzando una metodologia che si avvicina al vissuto dei più giovani. Un percorso che serve per entrare in contatto con quella parte della nostra mente in cui albergano le capacità progettuali, decisionali, creative, operative, emotive, che necessitano di un continuo affinamento e potenziamento.

Si vuole offrire un metodo di lavoro, gli strumenti per stimolare e allenare il nostro cervello alla creatività in modo da utilizzare costantemente entrambi gli emisferi.

Uno degli obiettivi di un buon percorso pedagogico e didattico è quello di rendere i giovani studenti autonomi, stimolarli verso l'acquisizione di strumenti per organizzare al meglio il proprio tempo di studio.

Spostando l'attenzione sul gioco e sul piacere di svolgere un'attività abbiamo notato che i ragazzi acquisiscono con maggiore facilità un metodo di lavoro, che può essere trasferito anche nelle attività scolastiche quotidiane.

Attraverso il gioco inoltre si punterà ai seguenti risultati:

Per gli alunni diversamente abili e con difficoltà d'apprendimento: • costruzione di un metodo di apprendimento laboratoriale che permetta di ottenere risultati di apprendimento sempre migliori per raggiungere il 'successo formativo'; Per gli alunni stranieri: • ambientazione graduale nella nuova realtà scolastica italiana; • acquisizione della lingua italiana nei suoi diversi aspetti (livello tecnico/funzionale, livello comportamentale, livello semantico - testuale); • conoscenza di alcuni aspetti della cultura italiana. Per tutti gli alunni: • superamento di una visione stereotipata dello straniero e del diverso; • apertura ad esperienze diverse che tendano a prevenire fenomeni di razzismo e intolleranza; • conoscenza di usi e costumi, credenze e modi di vita dei paesi di provenienza dei compagni stranieri. Per i genitori: • Rivalutazione del ruolo genitoriale Per i docenti: • la realizzazione di una raccolta delle esperienze di lavoro riproducibili nel futuro;



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
OLIMPIADI	Sì		24	http://www.aristidegabelli.gov.it/didattica/pof/
RECUPERO DELLE ABILITA' DI BASE (LINGUISTICHE E LOGICO - MATEMATICHE) scuola primaria	Sì		5	http://www.aristidegabelli.gov.it/didattica/pof/
RECUPERO DELLE ABILITA' DI BASE (LINGUISTICHE E LOGICO-MATEMATICHE) - SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO	Sì		5	http://www.aristidegabelli.gov.it/didattica/pof/
Sportello genitori	Sì		9	http://www.aristidegabelli.gov.it/didattica/pof/
"A scuola di atletica"	Sì		24	http://www.aristidegabelli.gov.it/didattica/pof/
"GIOCO SPORT E GIOCHI DELLA GIOVENTU'"	Sì		23	http://www.aristidegabelli.gov.it/didattica/pof/
"Mini Basket"	Sì		23	http://www.aristidegabelli.gov.it/didattica/pof/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to



<p>1. Favorire la diffusione della cultura del gioco, della lettura e dell'integrazione e cittadinanza, nell'ambito delle attività formative ed educativa della scuola</p> <p>2. Promuovere e sostenere progetti formativi e culturali che contribuiscano allo sviluppo dei bambini, dei ragazzi e delle famiglie, attraverso metodologie didattiche innovative e partecipate.</p> <p>3. Attivare un percorso di collaborazione al fine di progettare piani educativi individualizzati coerenti ed efficaci.</p> <p>4. Rendere disponibile, da parte dell'Associazione Così per Gioco, eventuali professionalità per la realizzazione di attività specifiche nel nostro ambito progettuale</p>	1				No
--	---	--	--	--	----

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
'S..cervelliamoci'	€ 7.082,00
Allenamento	€ 7.082,00
TANTO PER CANTARE	€ 7.082,00
GIOCARRE E' UNA COSA SERIA!	€ 5.082,00
Impariamo giocando	€ 7.082,00
Gioco e imparo	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.492,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: 'S..cervelliamoci'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'S..cervelliamoci'
----------------------	--------------------



Descrizione modulo	Olimpiadi di giochi per educare allo spirito sportivo, al comportamento corretto e alla socializzazione e al consolidamento delle abilità logico-matematiche
Data inizio prevista	30/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	CTMM89001T
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	9 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 3 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 6 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
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 Altro (specificare, campo testo) Alunni stranieri

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'S..cervelliamoci'

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €



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

Dettagli modulo

Titolo modulo	Allenamento
Descrizione modulo	Olimpiadi di giochi per educare allo spirito sportivo, al comportamento corretto e alla socializzazione e al consolidamento delle abilità logico-matematiche
Data inizio prevista	30/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE89001V
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 3 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 3 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
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: Allenamento

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 €
Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Musica strumentale; canto corale
Titolo: TANTO PER CANTARE

Dettagli modulo

Titolo modulo	TANTO PER CANTARE
Descrizione modulo	<p>Il coro è espressione di un "gruppo" che apprende "aiutandosi", che "cresce insieme", che vede nell'apprendimento cooperativo la forma più elevata di conoscenza e di condivisione emozionale.</p> <p>Nel canto corale esistono regole sociali di ascolto, confronto, rispetto, che vanno conosciute, condivise ed osservate.</p> <p>Si tratta dunque di un'esperienza di educazione musicale e di educazione allo "star bene insieme", instaurando un clima sereno, valorizzando l'area dell'affettività, creando legami di interazione ed "empatia" per apprendere con serenità e motivazione.</p>
Data inizio prevista	30/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE89001V CTMM89001T
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 3 - Partecipazione a manifestazioni/eventi



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TANTO PER CANTARE

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 €
Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Modulo formativo per i genitori
Titolo: GIOCARE E' UNA COSA SERIA!

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCARE E' UNA COSA SERIA!
Descrizione modulo	Non tutti i genitori si rendono conto che giocare, per un bambino, è un'attività seria, ben più impegnativa e costruttiva del semplice divertirsi durante il tempo libero. Il gioco rappresenta per un bambino il principale strumento per imparare a conoscere il mondo e a rapportarsi con esso.
Data inizio prevista	30/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Modulo formativo per i genitori



Sedi dove è previsto il modulo	CTEE89001V CTMM89001T
Numero destinatari	30 Famiglie/genitori allievi
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	9 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 21 - Laboratori con produzione di lavori individuali
Target	

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCARE E' UNA COSA SERIA!

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: Impariamo giocando

Dettagli modulo

Titolo modulo	Impariamo giocando
Descrizione modulo	Il modulo attraverso la scrittura creativa avrà come scopo la realizzazione di un blog con le scritte e le recensioni dei bambini.
Data inizio prevista	30/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	CTEE89001V
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 3 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 3 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Impariamo giocando

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 €
Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Gioco e imparo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gioco e imparo
Descrizione modulo	Il modulo attraverso la scrittura creativa avrà come scopo la realizzazione di un blog con le scritture e le recensioni degli alunni.
Data inizio prevista	30/01/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base



Sedi dove è previsto il modulo	CTMM89001T
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi 3 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 12 - Laboratori con produzione di lavori individuali 3 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
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: Gioco e imparo

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 21204)
Importo totale richiesto	€ 40.492,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	4666
Data Delibera collegio docenti	14/11/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	4665
Data Delibera consiglio d'istituto	14/11/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 12:51:33

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>'S...cervelliamoci'</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Allenamento</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>TANTO PER CANTARE</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>GIOCARE E' UNA COSA SERIA!</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Impariamo giocando</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Gioco e imparo</u>	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "Cervelli in allenamento alla Gabelli"	€ 40.492,00	
	TOTALE PIANO	€ 40.492,00	€ 45.000,00