



## Candidatura N. 28637

### 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	LICEO ARTISTICO 'EDGARDO MANNUCCI'
<b>Codice meccanografico</b>	ANSD01000Q
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO D'ARTE
<b>Indirizzo</b>	VIA MICHELANGELO BUONARROTI 12
<b>Provincia</b>	AN
<b>Comune</b>	Ancona
<b>CAP</b>	60125
<b>Telefono</b>	0712805004
<b>E-mail</b>	ANSD01000Q@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.liceoartisticomannucci.it
<b>Numero alunni</b>	678
<b>Plessi</b>	ANSD01000Q - LICEO ARTISTICO 'EDGARDO MANNUCCI' ANSD01001R - "EDGARDO MANNUCCI" ANSD01002T - FABRIANO



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 28637 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	GROW YOUR GAME	€ 4.977,90
Educazione motoria; sport; gioco didattico	IL BASKIN PER L'INCLUSIONE SOCIALE	€ 4.873,80
Arte; scrittura creativa; teatro	A TEATRO: SHAKE SHAKESPEARE!!!	€ 5.082,00
Potenziamento della lingua straniera	IN ENGLISH, PLEASE! MOVING TOWARDS PET	€ 4.977,90
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	LABORATORIO DI STUCCO MARMORIZZATO ANTICO	€ 4.977,90
Innovazione didattica e digitale	'EDUCATIONAL ROBOT' DESIGN CHALLENGE	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	IMPARA AD ARTE	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	SIAMO TUTTI REDATTORI	€ 4.873,80
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.927,30</b>



## Articolazione della candidatura

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

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

##### Sezione: Progetto

Progetto	
<b>Titolo progetto</b>	LABORATORI POMERIDIANI PER IL SUCCESSO SCOLASTICO E FORMATIVO
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto si articola in otto moduli che riguardano le seguenti tipologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potenziamento delle competenze di base con due moduli di lingua italiana e storia dell'arte, innovazione didattica e digitale,</li> <li>potenziamento della lingua straniera, arte scrittura creativa e teatro, laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali, e due moduli di sport ed educazione motoria.</li> </ul> <p>Attraverso questa azione didattica ci si prefigge di rafforzare la motivazione degli studenti e ridurre i casi di insuccesso formativo e abbandono scolastico, migliorando la preparazione culturale di base e promuovendo le potenzialità di ciascun allievo mediante esperienze didattiche esperienziali, innovative e digitali, interventi mirati al perfezionamento delle abilità tecnico-pratiche nelle materie di indirizzo nell'ottica di un orientamento alla prosecuzione degli studi e allo svolgimento di una futura professione, creando una stretta correlazione tra scuola e territorio mediante la collaborazione con enti pubblici e privati.</p> <p>Inoltre, attraverso le attività integrative si favorirà il coinvolgimento degli studenti e l'integrazione interculturale e sociale.</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)

Le Marche e la provincia di Ancona si caratterizzano come aree del territorio nazionale piuttosto sviluppate con una maggior facilità di ingresso nel mercato del lavoro anche con profili poco qualificati, questo fa sì che una larga parte dei giovani, con scarso rendimento scolastico, trovi allettante la prospettiva di rinunciare alla conclusione del proprio percorso di studi per entrare prematuramente nel mondo del lavoro. Il fenomeno dell'abbandono scolastico nel nostro Liceo è probabilmente dovuto alla mancata corrispondenza tra l'offerta e la domanda di formazione, ovvero tra le caratteristiche del percorso liceale e le esigenze educative di una parte della popolazione studentesca. La specificità della scuola non sempre trova la corrispondenza con le potenzialità e gli interessi di alcuni studenti che si iscrivono effettuando una scelta poco ponderata al termine della scuola media, trovandosi poi, di fronte ad impegni scolastici più rigorosi rispetto alle attese. È necessario, infatti, avere attitudine e passione per le discipline di indirizzo, ma allo stesso tempo essere attrezzati per intraprendere un percorso liceale, con discipline che richiedono un alto grado di astrazione e impegno nello studio.

### 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)

Il progetto proposto si prefigge di ridurre i casi di insuccesso formativo e abbandono scolastico attraverso percorsi di potenziamento e miglioramento della preparazione culturale di base, riguardanti in primo luogo la lingua italiana e l'inglese, e promuovendo le potenzialità di ciascun allievo con interventi mirati al perfezionamento delle abilità tecnico-pratiche delle materie di indirizzo nell'ottica di un orientamento alla prosecuzione degli studi o allo svolgimento di una futura professione in sinergia con progetti che la scuola intende realizzare durante l'anno e che prevedono una collaborazione con il territorio. La caratteristica della scuola rende fondamentale ricorrere in modo prevalente ad una metodologia formativa di tipo laboratoriale, a forme di apprendimento esperienziale che insieme alla promozione di esperienze didattiche innovative e digitali e ad attività integrative come il teatro e lo sport, possano rivelarsi utili ad ottenere un coinvolgimento attivo e una maggior integrazione tra i ragazzi, ampliando in modo significativo l'offerta formativa e garantendo l'apertura pomeridiana dell'istituto. La scuola diventerà spazio fruibile dalla comunità, consentendo soprattutto gli studenti con svantaggio socio-economico di partecipare ad iniziative extracurricolari.

### Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Questo percorso è mirato in particolar modo agli studenti che presentano difficoltà di apprendimento e bisogni specifici, allievi stranieri o in possesso di bassi livelli di preparazione e/o a rischio di abbandono scolastico che necessitano di supporto per consolidare le competenze di base e quelle trasversali attraverso modalità di apprendimento dinamico e attrattivo che riesca a motivarli positivamente in un ambiente più stimolante. Il progetto si compone di vari moduli alcuni formulati e indirizzati in modo specifico ai ragazzi del biennio, altri a quelli del triennio in fase di individuazione delle prospettive formative e professionali future. Il progetto è indirizzato inoltre agli allievi disabili o con situazioni di svantaggio socio-economico che possono frequentare attività aggiuntive extracurricolari.



### **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)

Il progetto intende incrementare la motivazione allo studio, valorizzare competenze e potenzialità individuali, rafforzare l'autostima degli alunni e accrescere la loro capacità di superare le difficoltà incontrate a scuola, facendo sì che possano ritrovare il senso di un impegno costante e regolare. Le azioni del progetto agiranno per garantire ad ogni allievo pari opportunità di crescita culturale e valorizzazione intellettuale, favorire l'integrazione e la coesione interculturale e sociale degli studenti, promuovere il successo scolastico attraverso l'individualizzazione del percorso, agendo da una parte sul rafforzamento delle competenze dei ragazzi mediante attività di sostegno allo studio e sul metodo di approccio alle discipline utilizzando metodologie didattiche non tradizionali, situazioni informali e poco strutturate, obiettivi di lavoro concreti come con i moduli "Impara ad arte" e "In English please", moduli sulla scrittura come "Siamo tutti redattori" volto alla redazione di un giornalino d'istituto, e dall'altra attraverso innovazioni didattiche e digitali con il corso "Robotica e stampa 3D", attività laboratoriali artistiche con il Laboratorio di stucco marmorizzato antico, teatrali "Shake Shakespeare" e sportive "Grow your game" e "Baskin".

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto si svolgerà in orario pomeridiano in quanto le attività sono aggiuntive rispetto alla regolare didattica. La maggior parte dei corsi si svolgeranno presso la sede di Ancona che è aperta tutti i pomeriggi dopo l'orario delle lezioni fino alle ore 18.00, per questo, lo svolgimento di queste lezioni, non dovrebbe rappresentare un problema, tuttavia, laddove fosse necessario ci si attiverà attraverso una turnazione del personale Ata. La scuola prevede, inoltre, la realizzazione di percorsi didattici pomeridiani interni al PTOF, progetti di potenziamento e ampliamento dell'offerta formativa che sfrutteranno le risorse interne (docenti) con il fine di far vivere la scuola il pomeriggio e consentire agli studenti di utilizzare attrezzature e materiale dell'istituto, per questo l'apertura della scuola in orario extrascolastico è già in programma.

### **Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto**

*Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le metodologie didattiche che si adatteranno saranno attività di integrazione al curriculum, rinforzo e potenziamento delle competenze di base mediante situazioni di apprendimento informali e stimolanti che costituiranno un approccio innovativo alle varie discipline. Si darà spazio ad un approccio formativo laboratoriale e all'apprendimento esperienziale, metodologie didattiche fondamentali soprattutto in una scuola ad indirizzo artistico, dove è basilare imparare attraverso l'esperienza pratica. Alcune di queste esperienze potrebbero configurarsi come esperienze scuola-lavoro in quanto finalizzate allo sviluppo di competenze per il futuro professionale e all'incremento della motivazione personale. Sono previste lezioni frontali di esperti dei vari settori, lavori di gruppo, realizzazione di interventi "in situazione", uscite didattiche, modalità di apprendimento informali che favoriranno l'apertura della scuola al territorio.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per mantenere sempre attiva l'interazione tra scuola e territorio la scuola realizza diversi progetti che, da tempo, contribuiscono all'ampliamento dell'offerta formativa dell'istituto e tra questi diversi si integrano con quello proposto come il progetto 'Alternanza Scuola Lavoro', 'Arte Insieme', '1 2 3 English 4U', 'Piano nazionale scuola digitale', 'Teatro a scuola', 'Infiorata Palio San Giovanni', 'Shakespeare in a box', 'Progetto Punto sport'. In particolare li accomuna la metodologia didattica utilizzata poiché l'insegnamento artistico stabilisce un'impostazione metodologica di studio e attività di apprendimento tramite il fare, cioè laboratoriale, offrendo agli studenti gli strumenti atti ad esprimere la loro creatività. La nostra tipologia di scuola svolge nella società una funzione complessa, sia in termini di sensibilizzazione, educazione e formazione professionale che in termini di preparazione culturale ed artistica, il progetto proposto conferma questa tipologia di approccio educativo, pertanto le attività e i percorsi educativi saranno strutturati in un'ottica aperta e dinamica.

### **Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio**

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto mira a creare le condizioni strutturali ed educative per intrecciare una stretta e reale correlazione tra scuola e territorio, e prevede in alcuni moduli la collaborazione con il Museo Tattile Statale Omero, la società Talent, l'istituto Victoria Company, il Museo della Stampa, l'Associazione "Papaveri e papere" e con diversi professionisti, ognuno con la sua specificità e questo è fondamentale per far sì che la scuola si apra ai bisogni reali del territorio e non rimanga isolata dal contesto. Il contributo di queste realtà sarà fondamentale al raggiungimento degli obiettivi professionali fissati nel modulo e a qualificare l'intervento didattico con il contributo di esperti professionisti, facendo sì che gli studenti possano conoscere e confrontarsi con realtà esterne alla scuola; è, infatti fondamentale che le scuole d'arte in modo particolare, mantengano un rapporto di aggiornamento e conoscenza diretta del mondo del lavoro relativo alle varie specializzazioni. Il contatto con il mondo esterno del lavoro servirà da stimolo motivazionale agli studenti più in difficoltà e a rischio abbandono.

### **Carattere innovativo del progetto**

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il fenomeno della dispersione scolastica presenta più chiavi interpretative pertanto risulta necessario cambiare l'approccio didattico per combattere il fenomeno, superando un tipo di insegnamento puramente autoreferenziale, e adottando, invece, un modello empatico, di ascolto attivo, e dialogo; il progetto pertanto valorizzerà approcci didattici nuovi e più produttivi come la cooperative learning, le attività laboratoriali e l'apprendimento esperienziale, metodologie caratterizzanti il nostro Liceo Artistico dove è fondamentale il learning by doing. Si proporranno situazioni di apprendimento informali e stimolanti, innovazione didattica e digitale, interventi "in situazione", inoltre, si darà spazio a linguaggi espressivi non solo artistici ma anche teatrali e sportivi che favoriscano l'acquisizione di sicurezza e consapevolezza di sé, nonché agevolino l'integrazione e la coesione fra gli studenti, mirando ad una formazione globale dello studente.



## Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Con la realizzazione del progetto ci si attende un miglioramento nelle competenze di base degli alunni, l'acquisizione o il potenziamento delle competenze digitali e della lingua inglese, la valorizzazione della componente artistico-artigianale caratterizzante il nostro Liceo, quale strumento di indagine e comprensione della realtà, attraverso un approccio didattico basato sul learning by doing. Linguaggi artistici ed espressivi come il teatro e lo sport favoriranno un miglioramento nelle relazioni fra pari aiutando la prevenzione di episodi di prevaricazione e bullismo, di esclusione, di emarginazione soprattutto nei confronti di alunni stranieri, disabili o con BES. La collaborazione tra scuola e diversi enti del territorio favorirà la creazione di legami significativi, e confronti, favorendo il processo di orientamento post scolastico, recuperando le specificità culturali e produttive del territorio .

## 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
123 ENGLISH 4 U	Sì		24	<a href="http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf">http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf</a>
ALTERNANZA SCUOLA LAVORO	No	2016/2017		<a href="http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf">http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf</a>
ARTE INSIEME	Sì		24	<a href="http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf">http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf</a>
INFIORATA PALIO SAN GIOVANNI	No	2016/2017		<a href="http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf">http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf</a>
PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE	No	2016/2017		<a href="http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf">http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf</a>





PROGETTO PUNTO SPORT	No	2016/2017		<a href="http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf">http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf</a>
SHAKESPEARE IN A BOX	No	2016/2017		<a href="http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf">http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf</a>
TEATRO A SCUOLA	No	2016/2017		<a href="http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf">http://www.liceoartisticomannucci.gov.it/wp-content/uploads/2010/12/PROGETTI-PTOF-2015-2018.pdf</a>

### Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

#### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
REALIZZAZIONE DI UN PERCORSO DIDATTICO DI ROBOTICA CON UTILIZZO STAMPANTE 3D	1	TALENT SRL			Sì
PERCORSO DIDATTICO RELATIVO ALLE DISCIPLINE ARTISTICHE MEDIANTE UN APPROCCIO INNOVATIVO MULTISENSORIALE	1	MUSEO TATTILE STATALE OMERO			Sì
REALIZZAZIONE DEI PERCORSI DIDATTICI PER IL POTENZIAMENTO DELLA LINGUA INGLESE	1	THE VICTORIA COMPANY SRL			Sì
INTERVENTO MIRATO ALLA COLLABORAZIONE PER L'ELABORAZIONE DI UN GIORNALINO SCOLASTICO	1	MUSEO DELLA STAMPA - COMUNE DI JESI			Sì

Nessuna collaborazione inserita.

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
GROW YOUR GAME	€ 4.977,90





IL BASKIN PER L'INCLUSIONE SOCIALE	€ 4.873,80
A TEATRO: SHAKE SHAKESPEARE!!!	€ 5.082,00
IN ENGLISH, PLEASE! MOVING TOWARDS PET	€ 4.977,90
LABORATORIO DI STUCCO MARMORIZZATO ANTICO	€ 4.977,90
'EDUCATIONAL ROBOT' DESIGN CHALLENGE	€ 5.082,00
IMPARA AD ARTE	€ 5.082,00
SIAMO TUTTI REDATTORI	€ 4.873,80
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.927,30</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: GROW YOUR GAME**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GROW YOUR GAME
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>PRIORITA'</b>: "Ridurre e prevenire l'abbandono scolastico precoce e promuovere la parità di accesso all'istruzione di elevata qualità.</p> <p><b>OBIETTIVO SPECIFICO</b>: "Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica formativa"</p> <p><b>DESCRIZIONE E RISULTATI ATTESI</b> Il progetto GROW YOUR GAME ha come obiettivo primario quello di combattere la dispersione scolastica tramite il gioco, lo sport praticato in ambiente scolastico pomeridiano, in cui la lingua di riferimento è l'inglese (CLIL).</p> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stabilire una buona relazione con i ragazzi partecipanti basata su un approccio emotivo che permetta di entrare in contatto con il loro mondo affettivo ed ottenere la loro attenzione.</li> <li>• Facilitare l'integrazione dei ragazzi nel gruppo Gioco – Sport facendo leva sulle modalità relazionali e sul buon umore che aiuta ad alleggerire le cariche emotive più pesanti. La leggerezza dell'ambiente sportivo, non agonistico, agevola la creazione di situazioni psicologicamente</li> </ul>



positive utilizzabili come risorsa per affrontare e superare i problemi, migliorare le relazioni con gli altri, accrescere l'autostima e avere una migliore salute fisica e mentale.

- Avere chiaro cosa spinge un ragazzo nella relazione con il contesto a disinteressarsi dell'ambiente scolastico e cosa lo stimola all'apprendimento e all'interazione.
- Migliorare le capacità attentive dei ragazzi per qualità e quantità creando un ambiente caratterizzato dal buon umore e dalla leggerezza del gioco.
- Migliorare la lingua inglese (specialmente le abilità ricettive- comprensione orale) con modalità CLIL tramite il coinvolgimento di docenti madrelingua.

L'attività prevede full immersion come se si vivesse nel paese straniero di cui si parla la lingua. I ragazzi coinvolti pertanto avranno modo di approcciarsi e conoscere sport tipici dei paesi anglosassoni (es: rugby, football americano, basketball, badminton, floorball, cricket, baseball, ecc) e avere la possibilità di conoscere l'universo culturale che caratterizza e sottende ai grandi eventi sportivi la cui rilevanza è riconosciuta nel mondo intero come il Super Bowl.

Per tutta la durata dell'iniziativa, infine, i giovani saranno seguiti in un percorso formativo volto a favorire l'apprendimento di concetti come la lealtà, l'amicizia, la tolleranza, il rispetto delle regole.

Gli studenti più deboli, con scarso profitto, vittime di bullismo, con devianze ecc sono solitamente anche poco motivati. In assenza di motivazioni è difficile che i soggetti si avvicinino all'attività sportiva o mantengano il loro impegno costante nello sport. Il progetto vuole quindi promuovere un approccio dolce all'attività sportiva e vuole allenare al buonumore che aiuta a gestire piccoli fallimenti e/o le difficoltà legate al gioco. Il progetto quindi vuole promuovere la motivazione ovvero la spinta ad agire, a mettere in atto comportamenti orientati ad uno scopo. I ragazzi guidati da un docente madrelingua/inglese verranno coinvolti in esercizi fisici, giochi di squadra e spiegazioni degli aspetti culturali/regole dei vari sport presi in esame.

L'insegnante/allenatore avrà come modello di riferimento per l'incremento della motivazione il modello "TARGET" (acronimo di alcuni termini inglesi su cui focalizzare l'attenzione)



- T- Task compiti vari, diversificati e significativi per ogni studente. Assegnare ad ogni soggetto lo stesso compito potrebbe provocare atteggiamenti di sfida e rivalità, l'orientamento si sposterebbe verso la prestazione e il risultato. Puntare ad assegnare compiti diversi o aspetti diversi di uno stesso compito, rende meno dipendenti dal confronto sociale e più orientati all'acquisizione di competenza personale.
- A Authority ovvero il coinvolgimento degli atleti nelle scelte (la scelta deve avvenire tra opzioni equivalenti, non tra un compito facile e uno difficile. Si può lasciare libera scelta rispetto all'aspetto su cui focalizzarsi.)
- R Recognition : esprimere apprezzamenti ed incoraggiamenti, rinforzare gli atteggiamenti e i comportamenti positivi. E' importante che essi siano espressi in modo realistico e non come pure formalità. Meglio se esternati all'atleta in privato, piuttosto che pubblicamente. In tale caso potrebbero attivare confronto sociale. Rivolti al singolo incrementano invece i sentimenti di orgoglio e soddisfazione
- G Grouping : utilizzare il lavoro di gruppo, favorire la collaborazione e la cooperazione. creare gruppi eterogenei e con criteri flessibili, in modo che a seconda del compito richiesto i soggetti possano facilmente passare da un gruppo all'altro. Si evita il formarsi di gruppi stabili, che potrebbero competere tra loro.
- E Evaluation ovvero fornire indicazioni , giudizi e critiche. Le valutazioni devono rispecchiare criteri individuali, personalizzati per ciascun atleta. Tengono conto dei miglioramenti, della partecipazioni e dell'impegno.
- T Time ovvero stabilire e considerare tempi diversi, personalizzati per ciascun studente. Alcuni necessitano di un tempo maggiore di altri per apprendere. Sollecitare una gestione autonoma del tempo e delle attività, piuttosto che aderire a programmi prestabiliti di marcia.

**ATTREZZATURE da UTILIZZARE:**

- materiale sportivo per floorball
- materiale sportivo per flag football
- materiale sportivo vario
- ultimate fresbees
- canestrini

Coinvolgimento altri soggetti esterni:  
VICTORIA COMPANY Nata nel 1997,  
Victoria Company International House TVC



è presente sul territorio marchigiano con due sedi, IH Ancona, IH Jesi (AN) ed eroga formazione linguistica d'eccellenza a privati (bambini ed adulti), scuole, aziende ed enti di formazione. In tutti questi anni ha seguito un percorso di miglioramento, ampliando i propri servizi ed ottenendo prestigiosi riconoscimenti. Nel 2002, IHTVC ha ottenuto la Presa d'Atto Ministeriale e dal 2008 è un ente accreditato dalla Regione Marche ed ha accesso ai finanziamenti e alle agevolazioni per la formazione dei lavoratori. Ha ricevuto inoltre l'accREDITAMENTO da Forma.Temp. International House TVC è la prima scuola delle Marche certificata AISLi (Associazione Italiana Scuole di Lingue) e in quanto tale : rilascia certificati di studio validi per l'assegnazione dei crediti formativi ; eroga seminari, corsi di formazione e aggiornamento professionale per insegnanti. Nel 2010, ottiene il prestigioso Label Europeo delle Lingue per il progetto "English on the move for key people - Indesit Company". La scuola è inoltre centro autorizzato per gli esami Trinity College London e del Cambridge English Language Assessment per i nostri studenti. I docenti IHTVC sono professionisti madrelingua o con un livello madrelingua, tutti abilitati all'insegnamento e in continuo aggiornamento sulle tecniche didattiche. Dal 2015 è membro International House World Organisation (IHWO). Si tratta di una rete mondiale di scuole a gestione indipendente legata da un impegno verso alti standard di qualità e promotrice dei più innovativi corsi di aggiornamento per docenti. Per diventare International House occorre superare un'attenta ispezione che coinvolge non solo la didattica, ma anche la parte amministrativa, la cura del cliente e l'adeguatezza della sede.

<b>Data inizio prevista</b>	08/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANSD01000Q
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi



**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  
Altro ( specificare, campo testo)  
Studenti caratterizzati da particolari fragilità, (scarso profitto, vittime del bullismo e devianze giovanili, BES ecc) tra cui anche persone con disabilità (azioni di tutoring e mentoring, attività di sostegno didattico, attività sportive, in orario extra scolastico);

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: GROW YOUR GAME**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: IL BASKIN PER L'INCLUSIONE SOCIALE**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	IL BASKIN PER L'INCLUSIONE SOCIALE



## Descrizione modulo

## Contenuti

La notevole presenza di alunni svantaggiati nella nostra scuola impone una maggior responsabilità, da parte di tutti, nella ricerca di interventi didattici e metodologici appropriati, finalizzati alla realizzazione di un'adeguata inclusione sociale.

L'inclusione scolastica è un processo che mira a rispettare le necessità o esigenze di tutti, progettando ed organizzando ambienti di apprendimento ed attività, in modo da consentire a ciascuno di partecipare alla vita di classe ed all'apprendimento, nella maniera più attiva, autonoma ed utile possibile (per sé e per gli altri).

Tra i possibili interventi didattici, un posto di rilievo dovrebbe essere riservato al recupero psicomotorio, in quanto le difficoltà percettivo-motorie spesso rappresentano l'ostacolo maggiore sul piano dell'autonomia personale. Inoltre, il ridotto dinamismo motorio, aggravato in qualche caso da obesità, e/o insufficienza respiratoria, favoriscono il sorgere di paradisformismi i quali, se trascurati, tendono ad aggravare le situazioni morbose esistenti e ad aumentare le carenze psicomotorie.

Per conciliare da una parte le esigenze di interventi didattici personalizzati diretti nella fattispecie al recupero psicomotorio, con le esigenze di una didattica inclusiva, nasce il Progetto "Il Baskin per l'inclusione sociale". Questo progetto si propone di attivare uno spazio (palestra) debitamente attrezzato per percorsi psicomotori o sportivi propedeutici al Baskin, uno sport che si ispira al Basket, di cui conserva l'obiettivo fondamentale, che è quello di centrare il canestro con il lancio di una palla, ma introducendo nuovi canestri, nuove aree, nuove regole.

Il Baskin è stato pensato per consentire a giocatori con disabilità (fisica e/o mentale) e a giocatori senza disabilità, maschi e femmine, indipendentemente dal livello di abilità, età, sesso, di giocare sullo stesso campo e nello stesso tempo.

Questa disciplina riesce a "produrre" integrazione mettendo tutti i componenti di una squadra nelle condizioni di poter essere determinanti ai

fini del raggiungimento della vittoria finale.

Questo sport è stato pensando basandosi su 3 idee fondamentali:

1. Le regole devono essere cambiate per adattare alle persone e non viceversa
2. La differenziazione delle regole in base ai ruoli.



3. Ognuno deve potersi esprimere sulla base delle proprie potenzialità. Seguendo questi concetti e partendo dalla pallacanestro, si sono creati processi di adattamento degli spazi, delle strutture, delle consegne e delle regole, atte a premettere la partecipazione attiva di ogni partecipante, mettendo ciascuno in condizione di potere (e dovere) esprimere il massimo delle proprie abilità.

Il regolamento del baskin adatta:

- il materiale uso di più canestri: due normali; due laterali più bassi;
- possibilità di sostituzione della palla normale con una di dimensione e peso diversi;
- lo spazio (zone protette previste per garantire il tiro nei canestri laterali);
- le regole (ogni giocatore ha un ruolo definito dalle sue competenze motorie e ha di conseguenza un avversario diretto dello stesso livello. Questi ruoli sono numerati da 1 a 5 e hanno regole proprie);
- le consegne (possibile assegnazione di un tutor, giocatore della squadra che può accompagnare più o meno direttamente le azioni di un compagno disabile).

Anche i ragazzi normodotati beneficiano di questo percorso. Infatti nel baskin essi imparano ad inserirsi e ad organizzare un gruppo che conta al suo interno gradi di abilità differenti. Essi devono così sviluppare nuove capacità di comunicazione mettendo in gioco la propria creatività e instaurando relazioni affettive anche molto intense. Inoltre la condivisione degli obiettivi sportivi coi ragazzi disabili permette loro di apprezzare le ricchezze e le capacità che la diversità porta con sé.

#### DETTAGLIO DELLE ATTIVITA'

Ogni incontro avrà la durata di due ore. La prima lezione servirà ad esporre, in maniera pratica, le peculiarità educative e le finalità del Baskin. Si procederà ad illustrarne il regolamento ed alla eventuale assegnazione dei tutor.

Dalla seconda lezione, l'acquisizione dei contenuti sarà effettuata attraverso una metodologia di work in progress.

#### FINALITA'

- Utilizzo dell'attività psicomotoria quale strumento privilegiato per una didattica di recupero dell'alunno svantaggiato.
- Promozione della salute nell'alunno diversamente abile, rispetto alle due





dimensioni fisico-organica e psico-motoria.

- Favorire l'integrazione, l'aggregazione e la socializzazione tra soggetti con disabilità e soggetti non disabili attraverso la pratica sportiva.

#### OBIETTIVI

- offrire momenti sportivi a ragazzi in difficoltà;
- migliorare le abilità psicomotorie;
- migliorare la capacità di interazione con i compagni e con gli adulti;
- inserirsi ed organizzare un gruppo con abilità differenti;
- sviluppare nuove capacità di comunicazione;
- educare al gioco collettivo con la consapevolezza che il successo comune dipende da tutti;
- educare al rispetto delle regole;
- sviluppare la conoscenza di regole;
- migliorare l'autostima e l'autoefficacia;
- migliorare l'autonomia personale

#### METODOLOGIE

- Le lezioni riguarderanno l'apprendimento del basket in tutti i suoi aspetti adattando le proposte didattiche e tecniche degli alunni presenti e del contesto anche con l'utilizzo di filmati;
- Si utilizzerà un linguaggio adatto con informazioni chiare e sintetiche;
- Si proporranno esercizi psicomotori individuali ed a piccoli gruppi con e senza palla (percezione e aggiustamento allo spazio e al tempo);
- Verranno proposti esercizi per consentire la valutazione delle traiettorie tramite l'uso della forza di lancio, soprattutto per alunni con spasticità degli arti superiori;
- Lavori e giochi a piccoli gruppi;
- Lavori individualizzati;

#### MEZZI E STRUMENTI

- Palestre della scuola, canestri bassi e palloni da minibasket;
- Palle di varie dimensioni;
- Palle di spugna e palline da tennis, cerchi, birilli, coni, casacche numerate;
- Tappeti da ginnastica artistica;
- Computer e videoproiettore.

<b>Data inizio prevista</b>	10/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	26/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANSD01000Q
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Attività motorie e sport in palestra e in ambiente naturale
<b>Target</b>	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 Altro ( specificare, campo testo) Allievi diversamente abili

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IL BASKIN PER L'INCLUSIONE SOCIALE

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	18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					4.873,80 €

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**

**Titolo: A TEATRO: SHAKE SHAKESPEARE!!!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	A TEATRO: SHAKE SHAKESPEARE!!!
----------------------	--------------------------------



## Descrizione modulo

Il modulo teatrale nasce dalla richiesta di un gruppo di studenti del Liceo artistico "E. Mannucci" di Fabriano e dalla collaborazione di più docenti della scuola.

### DESCRIZIONE E MOTIVAZIONI DEL PROGETTO:

Fare Teatro significa, allenarsi alla vita, quella vera, non solo quella da palcoscenico. Il teatro insegna a rispettare ruoli e spazi, i propri e quelli di chi ci sta accanto. Su un palco non si deve mai coprire chi si trova con noi. Tutto dalla platea dev'essere chiaro, tutti gli attori visibili. Nessuna voce sovrasta l'altra. Ci si fida dei colleghi e si rispettano i loro ruoli perché solo così il nostro avrà senso. Regole semplici, regole che però non valgono solo a teatro ma diventano regole di vita.

Mediante la promozione dell'attività teatrale, è possibile avvicinare i giovani al teatro, non solo come fruitori, ma anche come protagonisti del "fare teatro" poiché, all'interno di tale attività, essi possono prendere coscienza del proprio mondo interiore e del rapporto con il proprio corpo, imparando ad esercitare un controllo sulle proprie emozioni, superando difficoltà ed insicurezza e spronandoli a potenziare le capacità creative.

Oltretutto, l'attività teatrale intende facilitare i rapporti interpersonali tra coetanei. In una società complessa come quella odierna, la comunicazione acquista spessore nei rapporti interpersonali.

Il teatro, così vissuto, diviene strumento comunicativo di grande efficacia, capace di assolvere ad una funzione "sociale", poiché insegna ai ragazzi a superare il timore di parlare pubblicamente. L'efficacia didattica del teatro si basa sulla possibilità di un coinvolgimento emotivo ed affettivo dei ragazzi. Grazie all'attività teatrale i ragazzi possono manifestare la fantasia per entrare in altri mondi e la capacità di assumere ruoli a loro pertinenti. Attraverso la drammatizzazione si promuove l'apprendimento di una tecnica gradita ai ragazzi (dei quali si mette in evidenza il carattere, la presenza di spirito, l'ordine mentale, la capacità di recitazione e la gestualità, l'intuizione creativa, artistica e musicale), ma anche la possibilità di creare un'occasione di incontro con un testo, con un messaggio, con un problema: in definitiva trattasi di una modalità nuova di comprendere e di conoscere.



## SOGGETTI COINVOLTI

Il modulo scolastico viene proposto in collaborazione con l'Associazione Papaveri e Papere" di Fabriano. Prevede un percorso di educazione e formazione teatrale finalizzato alla conoscenza di linguaggi e di mezzi espressivi diversi da quelli tradizionalmente privilegiati nella scuola. Si lavorerà molto sulla espressività del corpo, sull'utilizzo della voce, sulla conoscenza dell'altro, sulla gestione dello spazio ed infine sull'interpretazione di un ruolo. I contenuti specifici della ricerca laboratoriale saranno individuati sulla base delle proposte avanzate dagli alunni coinvolti, e strutturati attraverso una serie di attività che vedano gli alunni protagonisti della ricerca-azione, con i loro contributi (scelta di testi, lettura interpretazione, temi di riflessione, scrittura, idee etc.) .Il corso sarà condotto in collaborazione con Fabio Bernacconi, regista, attore e speaker radiofonico, e con Cristina Gregori, giornalista professionista, speaker radiofonica ed esperta formatrice di dizione e public speaking e con il contributo degli associati di Papaveri e Papere.

## OBIETTIVI

Gli obiettivi perseguiti sono :

- avvicinare i giovani all'esperienza teatrale sia sul piano della fruizione che su quello della creazione;
- offrire, attraverso l'attività di un laboratorio teatrale in orario extra-scolastico, un'occasione di incontro , di relazione ,di confronto e di creazione condivisa;
- valorizzare, considerato l'indirizzo di studi, le capacità creative e le competenze progettuali finalizzandole alla realizzazione degli apparati scenici (scenografie, attrezzi di scena, grafica), necessari all'allestimento dello spettacolo messo in scena con il laboratorio;
- far esperire la forte valenza culturale e comunicativa dell'espressione artistica teatrale; stimolare ,nei partecipanti all'iniziativa e in coloro che poi vi assisteranno come spettatori, una discussione e un confronto sulle tematiche inerenti il soggetto dello spettacolo in cantiere;



- proporre il teatro quale possibile alternativa all'eccessiva fruizione di spettacoli televisivi e/o cinematografici ;
- fare incontrare i giovani del laboratorio con altre realtà scolastiche e laboratoriali (gemellaggi /concorsi/rassegne teatrali) per abituarli al confronto
- stimolare negli alunni il senso di appartenenza alla vita della scuola attraverso la condivisione di un progetto e del lavoro quotidiano;
- favorire lo sviluppo dell'autostima e, di conseguenza, il superamento delle situazioni di disagio grazie ad una più proficua e soddisfacente integrazione all'interno della realtà scolastica.
- sollecitare l'interesse e l'amore per la dimensione artistico-culturale .
- promuovere lo sviluppo del senso critico e della creatività attraverso l'apporto di spunti originali e la costruzione di scene e dialoghi ma anche attraverso la manipolazione e la rielaborazione personale dei testi proposti.
- sollecitare negli alunni la capacità di riconoscere e coltivare interessi ed attitudini personali quali la musica, la lettura, la ricerca, la creatività, lo spirito collaborativo etc.

#### TEMPI E MODALITÀ DI REALIZZAZIONE:

N° 15 incontri di 2 ore ciascuno, con cadenza settimanale per totale ore 30 (25 ore di laboratorio e 5 ore per allestimento, prove e messa in scena).

#### Modalità di lavoro del laboratorio

- primo incontro con gli studenti interessati e i docenti referenti per la presentazione del progetto;
- viene fissato un calendario annuale con almeno un incontro settimanale pomeridiano che si tiene a scuola;
- nel corso degli incontri, dopo una prima fase strettamente laboratoriale, si passerà ad una disamina collettiva del lavoro da svolgere e alla suddivisione dei compiti, sulla base delle competenze e degli interessi espressi;
- gli alunni coinvolti contribuiscono alla rielaborazione dei testi e alla realizzazione degli apparati di scena con il supporto dei docenti referenti; spesso tali attività rientrano anche nella didattica curricolare, dando vita ad una collaborazione attiva tra le varie sezioni , facendo del teatro "La scatola creativa" nella quale si crea una effettiva sinergia tra le parti, vista la specificità artistica del nostro indirizzo di



	<p>studi. Nell'attività del Laboratorio si coniugano saperi e competenze figlie della tradizione (costumistica, maschere, attrezzeria di scena, fondali) con l'utilizzo di linguaggi innovativi (video-proiezioni) che educano all'uso consapevole degli strumenti tecnologici di comunicazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lo spettacolo andrà in scena a fine maggio;</li> <li>• realizzazione di un dvd dello spettacolo che viene consegnato a tutti i partecipanti.</li> </ul> <p><b>MODALITÀ E STRUMENTI DI VALUTAZIONE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro delle presenze degli studenti</li> <li>• Monitoraggio in itinere e finale della stabilità del numero dei partecipanti</li> <li>• Scheda di valutazione finale del docente referente sul profitto degli allievi partecipanti</li> <li>• Valutazione finale del C.d. Classe sulla ricaduta dell'attività sul percorso educativo dei singoli allievi partecipanti</li> <li>• Schede finali di gradimento per genitori e studenti</li> </ul> <p><b>PRODOTTO FINALE:</b></p> <p>Sceneggiatura del testo da rappresentare, frutto della rielaborazione delle letture proposte e delle idee emerse durante il laboratorio, produzione di scenografie e oggetti di scena, rappresentazione a teatro e ripresa filmata.</p> <p><b>MATERIALI E STRUMENTI:</b> Service audio/luci Noleggio costumi e materiale per scenografia ?PC, stampante ??</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	25/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANSD01002T
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	5 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 25 - Laboratori teatrali
<b>Target</b>	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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: A TEATRO: SHAKE SHAKESPEARE!!!

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento della lingua straniera**

**Titolo: IN ENGLISH, PLEASE! MOVING TOWARDS PET**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	IN ENGLISH, PLEASE! MOVING TOWARDS PET
<b>Descrizione modulo</b>	DESCRIZIONE: Il modulo è dedicato all'approfondimento linguistico delle quattro abilità (comprensione scritta/orale e produzione scritta/orale) ovvero speaking, listening, writing and reading) - soprattutto attraverso attività laboratoriali di speaking, listening che non trovano sufficiente spazio nelle ore curricolari. Il modulo è strutturato in maniera tale da consentire agli studenti interessati di ottenere una preparazione minima di base per affrontare la certificazione PET.  AZIONI DI CONTRASTO ALLA





**DISPERSIONE:** Attraverso il modulo la scuola mira a coinvolgere gli studenti anche in orario extrascolastico cercando di recuperare e potenziare aspetti della lingua su cui i ragazzi sono risultati carenti. Il metodo proposto (insegnante madrelingua e lezioni interattive in piccoli gruppi) ha lo scopo di valorizzare le competenze di ogni singolo studente in un contesto più motivante. I corsi si svolgeranno di pomeriggio tenendo conto delle esigenze degli studenti, armonizzando le varie proposte dell'offerta formativa dell'Istituto.

**METODOLOGIE DIDATTICHE:** lezioni interattive, cooperative learning (group-work; pair-work); visuals; utilizzo delle ICT.

**INTEGRAZIONE CON IL PTOF:** Il modulo si prefigge di ampliare l'offerta formativa dell'Istituto relativa alle certificazioni linguistiche, aprendo agli interessati la possibilità di ottenere una certificazione PET e valorizzando le competenze degli studenti di un liceo artistico che coinvolgono anche attività di produzione di materiali in vista di un futuro inserimento lavorativo. Il modulo si propone, altresì, di creare una continuità con progetti già avviati e consolidati dall'Istituto (Shakespeare in a box , Youtheatre Shakespeare), valorizzando l'aspetto linguistico.

**CONTRIBUTI:** Insegnanti madrelingua inglese.

**CARATTERE INNOVATIVO DEL MODULO:** Il modulo mira a potenziare le abilità linguistiche degli studenti coinvolgendoli in attività motivanti che non sempre trovano spazio in orario curricolare.

**RISULTATI ATTESI:** Il modulo vuole portare il maggior numero di studenti possibile al raggiungimento della certificazione PET ovvero all'acquisizione delle competenze espressive in lingua straniera.

**MATERIALI E STRUMENTI:** Tablet, portatili, ...

<b>Data inizio prevista</b>	06/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	26/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento della lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANSD01001R



<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Attività laboratoriali in lingua inglese
<b>Target</b>	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 Altro ( specificare, campo testo) Studenti del secondo biennio e del quinto anno studenti con evidenti lacune e fragilità in lingua e cultura straniera che, pur interessati, non sono riusciti a rientrare nel corso organizzato dall'istituto e volto al conseguimento della certificazione PET.
<b>Lingua</b>	Inglese
<b>Livello lingua</b>	Livello Autonomo - B1

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IN ENGLISH, PLEASE! MOVING TOWARDS PET

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					4.977,90 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali**  
**Titolo: LABORATORIO DI STUCCO MARMORIZZATO ANTICO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LABORATORIO DI STUCCO MARMORIZZATO ANTICO
----------------------	---



## Descrizione modulo

## DESCRIZIONE

L'attività proposta concerne lo svolgimento di un laboratorio tecnico artigianale volto alla conoscenza di una pratica artistica tanto ricercata quanto in disuso che appartiene alla nobile tradizione decorativa della nostra regione e con la quale sono stati realizzati nel passato molti manufatti ed interventi di valorizzazione estetica degli ambienti di vita familiare, sociale ed istituzionale: lo stucco marmorizzato antico ad imitazione del vero marmo. Tecnica povera e preziosa, frutto dell'ingegno creativo italiano, elaborata per supplire ai costi onerosi della materia autentica, consentendo a più vaste categorie sociali di accedere al privilegio del decoro ed istituendo una nuova, più umana, etica della bellezza.

Tale tecnica oggi è nel bagaglio culturale di pochi esperti che sentono la necessità di trasmettere le proprie rare competenze alle nuove generazioni, sempre più ignare, inconsapevoli, della ricchezza a cui attingere dalle antiche conoscenze e bisognose di trovare nel comune smarrimento odierno, validi stimoli per potersi identificare e progettare il proprio futuro, percorrendo se necessario strade alternative.

La ricchezza nel nostro patrimonio artistico di pratiche di alto artigianato ad esso collegate, rendono la storia, la tradizione, un serbatoio di opportunità da ripensare, immaginare, proiettare nel futuro con spirito intraprendente. Soprattutto tale opportunità sembra poter rispondere alle sensibili esigenze di un'utenza fragile, che nella scuola convenzionale non ha trovato una risposta proporzionata alle proprie prerogative, non ha potuto corrispondere ai requisiti posti dall'istituzione scolastica quali obiettivi minimi da conseguire, per ragioni culturali e sociali molteplici, ha dovuto sopportare un disagio integrativo, motivazionale, con ricadute significative sui livelli di autostima.

Per tale utenza, che trova quale unica risposta l'evitare i paradigmi didattici, compensativo della frustrazione provata nel non conseguirne gli esiti, un'attività pragmatica ed affascinante, in cui la partecipazione emotiva, sensoriale ed attiva sia basilare per esprimere un risultato efficace, appare quanto più



appropriata.

Il lavoro manuale e partecipato, lo scambio necessario con il gruppo, la relazione sinergica ed empatica, non formale, con il maestro che trasmette all'allievo i segreti del mestiere, il prototipo italiano della bottega del mestiere con i suoi preziosi ed esclusivi segreti, costituisce un habitat educativo in cui effettivamente il giovane può sentirsi soggetto privilegiato di attenzione ed erede di una ricchezza non comune, che solo nel passaggio costante di saperi, necessariamente fondato sulla fiducia e sulla stima reciproche, sulla presa di coscienza e sull'assunzione di responsabilità, potrà attuarsi e vederlo al vertice di un processo formativo virtuoso.

Inoltre, lavoro manuale, padronanza della tecnica esecutiva, capacità interpretativa del risultato estetico in relazione al contesto, permettono un coinvolgimento fisico e psichico in cui l'esperienza acquisisce nel giovane il valore utile della concretezza.

Crediamo che la dispersione scolastica, premessa all'emarginazione sociale e culturale, possa essere contenuta costruendo intorno a coloro che la subiscono inconsciamente e non la ricercano consapevolmente, un nucleo di senso esperibile, in cui la percezione di se si svolga nella rete di relazioni che un risultato tangibile comporta e che ne riconosca

l'indispensabilità del ruolo assunto come componente fondamentale e visibile nel compimento del risultato. Un risultato misurabile, valutabile oggettivamente, in cui la fase processuale, operosa attraverso le mani che guidano gli strumenti ed i materiali, i sensi che ne dirigono la qualità percettiva ed i sentimenti che vi confluiscono nella comunicazione del gruppo, è direttamente proporzionale al successo conseguito.

Il progetto che proponiamo, come premesso, ruota intorno alla rivisitazione dell'antica tecnica dello stucco marmorizzato, pratica artistica con cui sono stati decorati ambienti e mobili, applicabile su muro o supporti lignei, ad arredo ed ornamento di nobili spazi sacri e laici del nostro territorio nei secoli precedenti ed



oggi molto ricercata.  
Quanto appartenuto alla tradizione e talvolta perduto, può essere estremamente innovativo in un presente dove all'omologazione tecnologica non è errato rispondere con ipotesi creative umanizzanti.

Avremo necessità di ricorrere alla figura di un esperto, depositario della tradizione, ed accanto ai percorsi educativi in cui pensiamo di coinvolgere specifici studenti il cui profilo è stato descritto, vorremmo trasferire l'intera esperienza in un documento da tramandare attraverso riprese video e fotografiche, che possano dar luogo ad un prodotto multimediale utilizzabile dalla scuola ma che costituisca una fondamentale memoria culturale al servizio della comunità.

Inoltre l'acquisizione di specifiche competenze professionali apre agli studenti anche la possibilità di intraprendere ulteriori percorsi professionali nell'ambito dei settori della decorazione e del restauro verso un auspicabile inserimento lavorativo.

#### DETTAGLIO ATTIVITA':

Ogni incontro avrà una durata di 3 ore.

Di seguito una linea guida riguardante le tematiche scelte per ogni incontro:

- Presentazione dell'attività con uso di slides che esemplifichino attrezzature, materiali, fasi esecutive, contesti in cui sono stati eseguiti interventi decorativi. Individuazione dell'ambiente di intervento.

- Rilievi metrici. Prime fasi grafiche di progettazione.

- Documentazione audio-video (3 ore).

- Progettazione grafica e cromatica della tipologia decorativa.

Documentazione audio-video (3 ore).

- Studio esecutivo e sviluppo in scala del progetto elaborato.

Documentazione audio-video (3 ore).

- Preparazione dei cartoni di riporto in scala 1:1. Operazioni di trasferimento grafico sul supporto murario.

Documentazione audio-video (3 ore).

- Preparazione dei materiali pittorici e prima fase esecutiva.

Documentazione audio-video (3 ore).

- Fase esecutiva. Documentazione audio-video (3 ore).

- Fase esecutiva. Documentazione audio-video (3 ore).

- Fase esecutiva. Documentazione audio-



video (3 ore).

- Fase esecutiva. Documentazione audio-video (3 ore).

- Fase esecutiva conclusiva. Revisione del lavoro. Protezione con fissativi della decorazione murale. Documentazione audio-video (3 ore).

#### OBIETTIVI:

- Riavvicinare gli studenti più problematici e più in difficoltà al contesto scolastico: Il lavoro manuale e partecipato, lo scambio necessario con il gruppo, la relazione sinergica ed empatica, non formale, con il maestro che trasmette all'allievo i segreti del mestiere.

- Rinforzare negli allievi la percezione di sé nella rete di relazioni che il processo esecutivo presume ed in cui possano riconoscere

l'indispensabilità del ruolo assunto come componenti fondamentali nel compimento del risultato.

- Introdurre le competenze basilari di un antico e prezioso mestiere, di cui si sentano privilegiati custodi.

- Far comprendere agli studenti le potenzialità che possono esprimere finalizzando concretamente le proprie attitudini e quanto ne benefici il contesto sociale che ne recepisce gli esiti.

- Offrire agli studenti una prospettiva professionale inedita, che attivi la propria motivazione e stimoli la propria iniziativa riconducendoli nei percorsi educativi e formativi.

#### METODOLOGIE UTILIZZATE:

- Il Project-based Learning (apprendimento basato su progetti) è un insieme di pratiche caratterizzato da una "attenzione sul momento progettuale, ovvero sulla ricerca (solitamente collaborativa) di soluzioni effettive e operative rispetto al problema posto in partenza, puntando se possibile ad applicazioni concrete o cercando di costruire "prodotti" (...) - (M. Riotta).

Tale metodologia nasce dall'elaborazione della pedagogia e filosofia costruttivista di Papert, Schank e Resnick, dalle teorie sul coinvolgimento attivo e sulla motivazione degli studenti e dalla teoria delle intelligenze multiple di Howard Gardner.

- La relazione autorevole ma non formale con il maestro che trasmette all'allievo i segreti del mestiere, il prototipo italiano della bottega artistica con i suoi preziosi ed esclusivi segreti, costituisce un habitat educativo in cui il giovane può



	<p>sentirsi soggetto privilegiato di attenzione ed erede di una preziosa tradizione, che solo nel passaggio costante di saperi, necessariamente fondato sulla fiducia e sulla stima reciproche, sulla presa di coscienza e sull'assunzione di responsabilità, potrà attuarsi e vederlo al vertice di un processo formativo virtuoso. Inoltre, lavoro manuale, padronanza della tecnica esecutiva, capacità interpretativa del risultato estetico in relazione al contesto, permettono un coinvolgimento fisico e psichico in cui l'esperienza acquisisce nel giovane il valore utile della concretezza.</p> <p><b>MATERIALI E STRUMENTI:</b> Suggeriamo l'acquisto di: - Stucco e strumenti per lavorarlo - Computer MacBook 13" - Stampante Laser Multifunzione a colori</p>
<b>Data inizio prevista</b>	07/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	23/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANSD01000Q
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LABORATORIO DI STUCCO MARMORIZZATO ANTICO

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





Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					4.977,90 €

## Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: 'EDUCATIONAL ROBOT' DESIGN CHALLENGE**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	'EDUCATIONAL ROBOT' DESIGN CHALLENGE
----------------------	--------------------------------------



## Descrizione modulo

### CONTENUTI:

Il modulo "Educational Robot Design Challenge" sarà caratterizzato da tre parti: un'introduzione alla robotica, un'introduzione alla stampa 3D e il project work finale.

Il prodotto conclusivo a cui dovrà arrivare il gruppo di studenti coinvolti sarà un robot educativo, progettato per essere utilizzato da bambini di 5-6 anni. Gli studenti avranno quindi una sfida reale: ragionare su un target specifico di utenti e progettare soluzioni fruibili e accattivanti per questo target.

Le attività principali saranno la progettazione della "forma" di questo oggetto in CAD, la stampa del prototipo con stampante 3D, e la programmazione affinché il robot assuma determinati comportamenti semplici, che possano essere utili ed educativi per un bambino. Nella prima parte del modulo oltre a introdurre il progetto, si approfondiranno gli elementi base della robotica e di un robot (motori, sensori, scheda di controllo), e verranno proposti anche semplici algoritmi per la programmazione di un robot. Si utilizzerà il kit BYOR, al cui interno è presente la scheda Arduino 1, così da avere a disposizione uno strumento versatile e flessibile.

Nella seconda parte si introdurrà la stampa 3D e i principi di base del design. Si utilizzeranno software gratuiti come ad esempio Sketchup così che gli studenti possano disegnare in autonomia oggetti e prototipi vari.

L'ultima parte sarà dedicata al project work, in cui gli studenti divisi in team dovranno occuparsi delle attività necessarie al raggiungimento degli obiettivi: progettare il design dell'oggetto, progettare il software, effettuare i test, preparare un video di presentazione del prototipo.

### Dettaglio delle attività

Ogni incontro avrà una durata di 2 ore.

Di seguito una linea guida riguardante le tematiche scelte per ogni incontro:

- Introduzione del progetto. Che cos'è la robotica? Che cos'è un robot? (Brainstorming e costruzione dei robot utilizzando il kit Arduino BYOR). (2 ore)
- I primi passi dei robot. Sfida di geometria: come possiamo far percorrere al robot una distanza prefissata? Introduzione delle funzioni principali per comandare i motori installati. (2 ore)



- L'IDE Arduino: funzioni principali e algoritmi semplici per il controllo del robot. (2 ore)
- Approfondimento sui motori. (2 ore)
- Approfondimento sui sensori. (2 ore)
- Stampare un oggetto in 3D: primi esperimenti con Sketchup. (2 ore)
- Cosa significa progettare un oggetto: regole e consigli. (2 ore)
- Il functional desing: come applicarlo alla stampa 3D. Test di progettazione e stampa (6 ore).
- Introduzione al project work. Suddivisione in team e suddivisione dei compiti. Progettazione e sviluppo del prototipo del robot in tutte le sue componenti: forma (disegno CAD), assemblaggio hardware (motori, sensori, scheda Arduino), programmazione (IDE Arduino), test di funzionamento (8 ore).
- Evento finale di presentazione del project work. (2 ore)

#### OBIETTIVI:

- Riavvicinare gli studenti più problematici e più in difficoltà al contesto scolastico: attraverso l'utilizzo di metodologie innovative (project based learning, gamification, problem based learning) si cercherà di creare interesse, entusiasmo e coinvolgimento negli studenti nei confronti dell'istituzione scolastica.
- Rafforzare negli studenti concetti di base della matematica, della logica e della geometria (le proporzioni, le equazioni, le disequazioni, le nozioni fondamentali di geometria solida etc.) attraverso l'uso di robot didattici e della stampa 3D.
- Introdurre principi base della progettazione in CAD, del design e della progettazione software.
- Far comprendere agli studenti semplici fondamenti di robotica, come gli elementi caratteristici di un robot (motori, sensori, unità centrale) e il loro funzionamento, e le strutture standard per la programmazione di un robot.
- Far comprendere agli studenti le potenzialità della stampa 3D, con particolare riferimento ai possibili utilizzi di questa tecnologia nei laboratori di figurazione, architettura e design.
- Rafforzare la capacità di ragionamento logico e algoritmico degli studenti attraverso sfide da risolvere costruendo e programmando robot.
- Far vivere un'esperienza progettuale vicina al mondo del lavoro: progettare un robot, preparare il materiale marketing



	<p>(video, brochure etc.), presentare il prodotto a dei potenziali clienti saranno attività estremamente formative per gli studenti partecipanti.</p> <p><b>METODOLOGIE UTILIZZATE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La metodologia definita Gamification è un approccio educativo che motiva gli studenti ad imparare usando elementi tipici di giochi e videogame. L'obiettivo della Gamification è massimizzare il divertimento e il coinvolgimento catturando l'interesse degli studenti e cercando di far sì che continuino ad imparare.</li> <li>• Il Project-based Learning (apprendimento basato su progetti) è un insieme di pratiche caratterizzato da una "attenzione sul momento progettuale, ovvero sulla ricerca (solitamente collaborativa) di soluzioni efficaci e operative rispetto al problema posto in partenza, puntando se possibile ad applicazioni concrete o cercando di costruire "prodotti" (...) ricorrendo sistematicamente alle nuove tecnologie" (M. Riotta). Tale metodologia nasce dall'elaborazione della pedagogia e filosofia costruttivista di Papert, Schank e Resnick, dalle teorie sul coinvolgimento attivo e sulla motivazione degli studenti e dalla teoria delle intelligenze multiple di Howard Gardner.</li> <li>• Il Problem based Learning (apprendimento basato su un problema) è un metodo di insegnamento in cui un problema costituisce il punto di inizio del processo di apprendimento. Il PBL appartiene alla categoria dei metodi di insegnamento centrati sull'allievo, o learner-centered.</li> </ul> <p><b>STRUMENTAZIONE NECESSARIA:</b></p> <p>Stampante 3D* 1 Bobine per stampante 3D Kit da 3 Laptop/PC-Tablet 7 - 8 minimo Arduino (kit Byor) 8- 10 minimo</p>
<b>Data inizio prevista</b>	10/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	26/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANSD01000Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: 'EDUCATIONAL ROBOT' DESIGN CHALLENGE

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

#### Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: IMPARA AD ARTE

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	IMPARA AD ARTE
----------------------	----------------



## Descrizione modulo

### IMPARA AD ARTE

Referente del progetto: Prof. Andrea Sòcrati

#### ALTRE ISTITUZIONI COINVOLTE:

Museo Tattile Statale Omero di Ancona

#### OBIETTIVI:

Prevenire e contrastare la dispersione scolastica;

Favorire i processi di apprendimento attraverso nuovi modelli di insegnamento/apprendimento;

Sviluppare e rafforzare le competenze;

Rendere protagonisti gli alunni del proprio processo di apprendimento;

Favorire l'integrazione scolastica;

Integrare l'azione educativo-didattica della scuola con quella offerta dal territorio.

Utilizzare nuove tecnologie.

#### OGGETTO, DURATA, METODOLOGIA E CONTENUTI:

Il modulo prevede attività di rinforzo e ampliamento delle discipline di storia dell'arte e lingua italiana, con il coinvolgimento degli alunni in situazioni concrete e realizzate in luoghi diversi dall'istituzione scolastica.

Sono previsti 15 incontri di 2 ore ciascuno oltre l'orario scolastico da realizzarsi presso il Museo Tattile Statale Omero di Ancona ([www.museoomero.it](http://www.museoomero.it)), realtà unica a livello nazionale che offre un approccio all'arte e ai beni culturali innovativo e multisensoriale.

Le attività prevedono l'acquisizione di una metodologia di lettura dell'opera d'arte adattabile ai diversi stili di apprendimento e alle diverse potenzialità di ciascun alunno, attraverso l'osservazione diretta e l'esplorazione tattile oltre che visiva dell'oggetto estetico, della drammatizzazione, della descrizione delle forme, dell'iconografia e dei significati con un linguaggio appropriato, consentendo agli alunni di ampliare il lessico e per gli alunni stranieri di esercitare la lingua italiana e di acquisire la corretta terminologia. La presenza di alunni stranieri consente inoltre un dialogo che mette a confronto identità diverse per un'efficace azione di educazione interculturale. Finalmente, è prevista la realizzazione in laboratorio di manufatti in argilla ed elaborati grafico-pittorici con i quali ogni partecipante restituirà la forma di una o più opere prese in considerazione. Per facilitare gli apprendimenti è prevista la realizzazione di



	<p>materiali didattici multisensoriali con riproduzioni visive e a rilievo delle opere e con vocabolario audio-visivo con particolare attenzione ai criteri di leggibilità, per favorire in modo particolare alunni con difficoltà di apprendimento, alunni con disabilità sensoriale, alunni con DSA e alunni stranieri. Saranno utilizzate tecnologie audio-video e reading pen con tag. Oggetto di analisi sarà la statuaria e l'architettura del periodo greco.</p> <p>- FIGURE PROFESSIONALI COINVOLTE Un esperto, un tutor, figura aggiuntiva (insegnante di sostegno) utile a soddisfare i fabbisogni dei partecipanti con disabilità.</p> <p>MATERIALE E STRUMENTI DA UTILIZZARE: Pc, tablet, argilla, fogli, ecc...</p>
<b>Data inizio prevista</b>	06/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	22/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANSD01000Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	<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>

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: IMPARA AD ARTE

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





Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

## Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: SIAMO TUTTI REDATTORI**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SIAMO TUTTI REDATTORI
<b>Descrizione modulo</b>	<p>MODULO DEL PROGETTO: "Siamo tutti redattori"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sede : aula n. 2 del Liceo Mannucci di Jesi, museo della stampa a Jesi luoghi significativi del quartiere a cui appartiene la scuola, Firenze, sede del Consiglio comunale.</li> <li>• Numero di ore: 30</li> <li>• Modalità didattiche previste: il modulo vedrà la costituzione di una redazione giornalistica che dovrà produrre un giornalino di Istituto in cui raccontare non solo le vicende scolastiche, ma anche la vita del quartiere e le realtà locali in cui vivono gli studenti.</li> </ul> <p>In una prima fase un docente spiegherà come costruire un giornale, con quali sezioni e per che tipo di pubblico . Inoltre si farà visita al Museo della stampa per la conoscenza di varie pubblicazioni di giornalini locali ora non più editi ma che faranno comprendere ai ragazzi come può essere impostato un giornale. Poi si passerà all'assegnazione dei ruoli : giornalisti, impaginatori, capo redattore, correttori di bozze . Infine ci sarà il lavoro diretto a scrivere articoli e rubriche . Tali testi riguarderanno la vita della scuola e la promozione delle iniziative di eccellenza a suo interno , ma i ragazzi dovranno anche fornire uno sguardo sulla realtà esterna alla scuola sia nell'ambito del quartiere sia nell'ambito delle realtà locali frequentate dai giovani . Ci saranno anche degli inviati esterni perché un gruppo di 7 ragazzi sarà mandato a Firenze ad un convegno su Pirandello promosso dalla scuola e da lì potranno scrivere dei pezzi , inoltre un altro gruppo di 7 studenti monitorerà il lavoro delle istituzioni locali dato che anche in questo caso alcuni nostri alunni fanno parte</p>



del Comitato dei giovani in seno al Consiglio Comunale .

Un prof. da individuare farà da tutor per la redazione degli articoli per la visita al museo della stampa; per il soggiorno a Firenze gli studenti saranno accompagnati da due docenti. La figura dell'esperta sarà presente per l'intero modulo per dirigere tutte la fasi fino alla stampa del giornale.

- Inizio attività : febbraio, con cadenza 1 incontro a settimana di 2,30 ore pomeridiane
- Fine attività: meta' maggio

Sono necessari 3 pc MaC ,un software di redazione di un giornale , una stampante digitale a colori e un pacco di carta, una penna digitale, per questo anno scolastico sono previste due uscite editoriali.

Durante l'uscita a Firenze i ragazzi parteciperanno al convegno e presenteranno opere per due sezioni del concorso : produzione di una tesina e produzione di un elaborato artistico ( gli stessi ragazzi che saranno presenti al concorso saranno anche giornalisti – cronisti del convegno quindi produrranno anche articoli)

#### DESCRIZIONE DEL MODULO:

Si tratta di progettare e realizzare un giornale della scuola che offra uno sguardo sulla realtà del Liceo , sul quartiere limitrofo , sulle tematiche giovanili e sull'operato del governo cittadino. I ragazzi saranno protagonisti di tutte le fasi: dall'invenzione della tipologia del giornale ( avendo prima conosciuto le pubblicazioni giornalistiche che erano presenti a Jesi nel corso del '900 attraverso la visita al Museo della stampa cittadino) alla costituzione della redazioni con varie figure specifiche compresi degli inviati esterni che racconteranno gli esiti di un concorso a cui la scuola parteciperà .

- Azioni specifiche di contrasto alla dispersione : si contatteranno le insegnanti di lettere che potranno suggerire l'iscrizione al modulo a quei ragazzi che sono poco motivati nelle materie teoriche perché attraverso l'attività giornalistica potranno consolidare le abilità linguistiche in forma laboratoriale e in situazioni informali, poco strutturate, che sono predilette dagli studenti. Inoltre il fatto che ci si impegni per un obiettivo concreto ( la pubblicazione di una rivista), che si manderanno gli studenti a fare interviste , che ci saranno delle uscite esterne, aumenterà motivazione per i



ragazzi.

- Come si intende garantire l'apertura della scuola: la scuola sarà aperte 1 volta a settimana per 2.30 ore , sarà aperta dal personale ATA. Si mette in evidenza che la scuola è collocata in una zona periferica della città dove non ci sono altri centri culturali, quindi la sua apertura comporta assume il valore di rendere viva e più vivibile una zona piuttosto isolata di sera.

- Metodologie didattiche: visita la museo della stampa, lezioni frontali da parte dell'esperta per conoscere le figure professionali di una redazione giornalistica e le varie tipologie testuali; lavori di gruppo per la distribuzione dei ruoli, laboratorio di scrittura finalizzato alla realizzazione dei testi del giornale, conoscenza del software di impaginazione del giornale a cura dell'esperta e della tutor; visita a Firenze a cura della tutor e della insegnante aggiunta.

- Modalità di integrazione con attività scolastiche del PTOF: il progetto del giornalino si collega ad altri progetti inseriti nel PTOF : promozione di concorsi per le eccellenze, partecipazione a convegni ,progetto ragazzi a teatro, progetto Comitato dei giovani.

- Contributo alla realizzazione del progetto dato da altre scuole o soggetti pubblici o privati del territorio: si collaborerà con il Comune di Jesi per la visita al museo della stampa, e per conoscere le iniziative comunali dedicate ai giovani attraverso la presenza di due nostri studenti che partecipano al Comitato dei giovani;

- Carattere innovativo del progetto: la redazione di un giornalino di istituto, seppur non innovativa, è importante per la nostra scuola perché sviluppa l' approccio estetico degli studenti di un liceo artistico;

- Risultati attesi:Il modulo permetterà ai ragazzi di acquisire consapevolezza dell'uso delle lingua italiana per la produzione di vari testi: articoli di cronaca , di costume, commenti , interviste. Inoltre il fatto che ognuno avrà un ruolo preciso significa creare un gruppo produttivo e legato ad un obbiettivo concreto, i ragazzi quindi impareranno ad impegnarsi in prima persona. Inoltre lo scorso Maggio la scuola è stata oggetto di un atto vandalico da parte



	<p>probabilmente di un gruppo di giovani collegati alla realtà scolastica. Dopo quell'evento tutti gli studenti ed i genitori hanno espresso solidarietà e aumentata la consapevolezza che la scuola è un bene comune che va difeso e promosso, in questo senso la pubblicazione di un giornalino renderà più evidente tali sentimenti e permetterà di dare voce anche a chi si trova in situazioni particolari, in un'ottica di inclusione, sarà di stimolo per la comunità del quartiere perché il giornalino sarà messo nelle cassette della posta degli abitanti della zona. Il collegamento con l'amministrazione comunale renderà i ragazzi consapevoli del significato di cittadinanza attiva. Il soggiorno a Firenze proietterà i ragazzi in una dimensione nazionale di confronto con altre scuole sia sulle materie linguistiche (produzione di una tesina) sia sulla produzione artistica (un elaborato ispirato a Pirandello) ed infine sul piano della cronaca giornalistica (produzione di articoli).</p> <p><b>MATERIALE E STRUMENTI:</b></p> <p>3 PC MAC 1 SOFTWARE DI IMPAGINAZIONE (ILLUSTRATOR?) 1 STAMPANTE DIGITALE 1 PACCO DI CARTA ..... 1 PENNA DIGITALE</p>
<b>Data inizio prevista</b>	08/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	12/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANSD01001R
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	<p>15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo</p> <p>15 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione</p>



**Target**

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio  
Allievi con bassi livelli di competenze  
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare  
Altro ( specificare, campo testo)  
studenti che necessitano di consolidare le competenze linguistiche di Italiano e che siano motivati ad approfondire varia tipologie testuali .

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: SIAMO TUTTI REDATTORI**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					4.873,80 €



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 28637)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 39.927,30
<b>Massimale avviso</b>	€ 40.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	7009/A2 dell'11/11/2016
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	28/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	7010/A2 dell'11/11/2016
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	28/10/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	14/11/2016 12:50:16

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>GROW YOUR GAME</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>IL BASKIN PER L'INCLUSIONE SOCIALE</u>	€ 4.873,80	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>A TEATRO: SHAKE SHAKESPEARE!!!</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>IN ENGLISH, PLEASE! MOVING TOWARDS PET</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>LABORATORIO DI STUCCO MARMORIZZATO ANTICO</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>'EDUCATIONAL ROBOT' DESIGN CHALLENGE</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>IMPARA AD ARTE</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>SIAMO TUTTI REDATTORI</u>	€ 4.873,80	
	<b>Totale Progetto "LABORATORI POMERIDIANI PER IL SUCCESSO SCOLASTICO E FORMATIVO"</b>	<b>€ 39.927,30</b>	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola LICEO ARTISTICO 'EDGARDO  
MANNUCCI' (ANSD01000Q)

	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 39.927,30</b>	<b>€ 40.000,00</b>
--	---------------------	--------------------	--------------------