



## Candidatura N. 36938 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.I.S. PRIMO LEVI
<b>Codice meccanografico</b>	TOIS04300D
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	CORSO UNIONE SOVIETICA,490
<b>Provincia</b>	TO
<b>Comune</b>	Torino
<b>CAP</b>	10135
<b>Telefono</b>	0113913030
<b>E-mail</b>	TOIS04300D@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.istitutoprimolevi.gov.it
<b>Numero alunni</b>	789
<b>Plessi</b>	TOPS04301X - LICEO SCIENTIFICO PRIMO LEVI TOTF043012 - ISTITUTO TECNICO PRIMO LEVI



## Sezione: Autodiagnosi

### Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 36938 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	FAVOLANDO	€ 5.682,00
Lingua madre	FALSI D'AUTORE	€ 5.682,00
Matematica	Azzerare differenze 2017-2018	€ 5.682,00
Matematica	Matematica in gioco 1	€ 5.682,00
Matematica	MATEMATICA IN GIOCO 2	€ 5.682,00
Lingua straniera	Azzerare differenze 2018-2019	€ 5.682,00
Lingua straniera	Puzzle adventure	€ 5.082,00
Lingua straniera	"Dear pen friend"	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.856,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: VOLERE VALERE

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il nostro Istituto, per la sua peculiare ubicazione territoriale, si è sempre posto contro l'esclusione sociale e per un innalzamento dei livelli di qualità ed efficacia dell'istruzione e della formazione dei ragazzi più svantaggiati socio-culturalmente. Ragazzi che esprimono il loro disagio esistenziale con problemi di attenzione, demotivazione, sentimenti di frustrazione e di inadeguatezza.</p> <p>In questo contesto si pone il progetto "Volere valere", che ha lo scopo di prevenire o aiutare a superare il disagio di questi allievi, per garantire loro pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle diverse modalità di apprendimento, proponendo una serie di attività volte al recupero, al consolidamento e al potenziamento delle conoscenze di base.</p> <p>Si è ritenuto opportuno per accrescere la motivazione all'apprendimento adottare metodologie d'insegnamento che utilizzano, accanto a quelli "tradizionali", strumenti digitali (LIM, computer, smartphone) e integrare il concetto di competenza (come insieme di sapere, saper fare e saper essere) con la "competenza d'azione", cioè il saper agire in modo attivo, propositivo, creativo e produttivo. A tal fine e per ottenere anche una partecipazione attiva dei ragazzi, sono proposte attività improntate alla didattica ludico-laboratoriale. Questa permetterà agli studenti coinvolti in questo progetto di acquisire e/o affinare competenze digitali e tecnologiche; di ampliare le conoscenze dei contenuti disciplinari di base; di migliorare l'autostima.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

*Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.*

L'istituto *Primo Levi* è ubicato nel quartiere di Mirafiori Sud, zona periferica della città di Torino, di matrice operaia o ex-operaia. Nato storicamente in funzione della fabbrica della FIAT, ha subito le conseguenze della crisi occupazionale e dei conseguenti licenziamenti, che hanno prodotto da un lato la riqualificazione residenziale, dall'altro la progressiva riduzione numerica della popolazione, e della popolazione scolastica in particolare. Il contesto socio-economico è mediamente basso, come dimostrano i dati relativi al versamento del contributo scolastico, dalle richieste di sostegno economico per uscite didattiche e acquisto dei libri di testo, dall'indice ESCS rilevato dall'Invalsi per le classi seconde e dalla percentuale di studenti con entrambi i genitori disoccupati. Tuttavia la situazione economica delle famiglie sta cambiando grazie all'inserimento del Liceo Sportivo e della curvatura sportiva che hanno allargato il bacino dell'utenza: l'80% degli studenti delle classi prime non proviene dal territorio. Fatto che, riequilibrando gli svantaggi di contesto, ha permesso di sfiorare nell'a.s. 2016/2017 gli 800 studenti iscritti (erano poco più di 600 nell'a.s. 2013/2014). Inoltre la presenza di un consistente numero di studenti stranieri (21,35%) costituisce un altro elemento caratterizzante della popolazione scolastica.

## Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020

### Obiettivi generici

- Riduzione del fallimento formativo e della dispersione scolastica
- Miglioramento delle competenze chiave degli allievi
- Promozione negli allievi della presa di coscienza delle proprie potenzialità e del proprio metodo di studio
- Miglioramento della capacità di *problem solving*
- Aumento della propensione dei giovani a permanere nei contesti formativi

### Obiettivi specifici

- Azzerare le differenze socio-culturali in ingresso
- Acquisizione della competenza linguistico-espressiva, perché la lingua diventi strumento di elaborazione del pensiero, di comunicazione e decodificazione della realtà
- Promozione dell'attitudine alla progettazione e alla gestione di un lavoro autonomo e/o di gruppo che consenta di operare collegamenti pluridisciplinari
- Utilizzare linguaggi e metodi propri della matematica per organizzare e valutare informazioni qualitative e quantitative
- Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici
- Padroneggiare la lingua inglese per scopi comunicativi, utilizzando anche i linguaggi settoriali previsti dai percorsi di studio, per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro, al livello B2 del quadro europeo di riferimento per le lingue (QCER)



### Caratteristiche dei destinatari

*Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto*

L'Istituto Primo Levi intende perseguire un piano di miglioramento che permetta di alzare il livello di successo scolastico degli studenti garantendo sostegno alle fasce deboli della popolazione scolastica. A seguito di confronto con le funzioni strumentali e con i coordinatori di classe e di una lettura critica del RAV, si ritiene opportuno rivolgere il percorso formativo prioritariamente agli studenti del primo biennio che hanno bisogno di rinforzare le competenze di base. I gruppi saranno formati da allievi provenienti da varie classi dell'Istituto; pertanto non si identificheranno con un gruppo classe precostituito. Tuttavia si è pensato di coinvolgere anche una classe terza che, nell'ottica dell'alternanza scuola-lavoro, svolgerà attività di *peer tutoring* con i ragazzi del primo biennio e una terza classe di una scuola media inferiore del territorio per realizzare un ponte comunicativo tramite scambi epistolari in L2.

### Apertura della scuola oltre l'orario

*Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.*

Il percorso formativo prevede l'apertura della scuola in orario pomeridiano, dal lunedì al sabato, fino alle ore 20:00, da settembre a giugno. L'obiettivo è quello di offrire, anche agli studenti di condizione socio-economiche svantaggiate, la possibilità di svolgere interessanti attività formative in ambiente scolastico oltre l'orario curricolare. Si può garantire l'apertura della scuola in orario pomeridiano fino alle ore 21:50, dal momento che il nostro Istituto già da diversi anni consente a tutta la comunità di usufruire degli ambienti scolastici per attività extra curricolari volte al recupero e al potenziamento delle competenze e delle eccellenze (*peer tutoring*, Scuola dei compiti, Corso di Italiano L2, Corsi di lingua straniera per il conseguimento delle certificazioni PET e FIRST, corso ECDL, attività teatrali) e anche corsi preserali.

**Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni** *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Il progetto prevede il coinvolgimento dei seguenti enti territoriali:

- Università degli Studi di Torino – Dipartimento di matematica
- Politecnico di Torino

Questi enti da diversi anni collaborano con il nostro Istituto, per le attività di recupero in ambito scientifico, e sono interessati a mettere a disposizione laboratori e strutture, oltre alla competenza dei loro docenti.

- Circoscrizione 2
- Biblioteca civica Mirafiori
- Fondazione Mirafiori
- Associazione ANPI (Associazione Nazionale Partigiani Italiani)
- Istituti comprensivi della Circoscrizione

Questi enti appartenenti al territorio del nostro Istituto collaborano da lungo tempo nell'allestimento di eventi di forte richiamo per il quartiere come "PrimaVera festa" e gli incontri con autori letterari; fornendo suggerimenti, prestiti di materiale per l'approfondimento; aiutando nella realizzazione di giornate-studio in occasione del Giorno della Memoria e del 25 aprile;

- Associazione Copat collabora da diversi anni con alcune realtà museali, offrendo interessanti attività didattiche artistiche, storiche, sportive.
- Associazione culturale "Elaboratorio" approfondisce la relazione fra voce e movimento. Collabora dal 2012 col nostro Istituto offrendo possibilità di scelta tra lezioni multimediali e reading che integrano argomenti di grande interesse didattico con elementi di spettacolo e multimedialità.



## Metodologie e Innovatività

*Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.*

Il progetto ha l'obiettivo di superare la lezione frontale, puntando su nuove metodologie didattiche che rendano i ragazzi protagonisti del percorso educativo. Appartenendo i destinatari del progetto ad una fascia culturale bassa, appare necessario partire da un approccio ludico per superare la barriera emotiva che è stata creata da un vissuto costellato d'insuccessi. Quindi saranno sviluppati processi di apprendimento diversi che puntino alla scoperta, all'azione, al *problem solving*, al *brain storming* e alle tecniche laboratoriali, per garantire un'offerta formativa personalizzabile (l'allievo che non impara con un metodo, può imparare con un altro); per promuovere e consolidare l'interesse e la motivazione degli studenti. Verranno utilizzati apparecchiature e strumenti multimediali (proiettore video, impianto di amplificazione, software per realizzazione video, LIM, ecc.) e attrezzature scientifiche messi a disposizione dai diversi partners. I ragazzi alla fine del percorso otterranno competenze che rafforzeranno la loro autostima, getteranno le basi per un possibile successo scolastico e potranno ricadere sui rispettivi gruppi classe. Si rafforzerà il legame col territorio, favorendo la comunicazione inter-generazionale, e la conoscenza delle opportunità offerte dagli enti territoriali.

## Coerenza con l'offerta formativa

*Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azioni del PON-FSE.*

Questo progetto è in linea con l'impianto metodologico e didattico adottato dal nostro istituto e codificato nel PTOF 2016-19 che si pone come obiettivo l'apprendimento per competenze e l'individuazione di percorsi formativi quanto più personalizzati. Proprio a tal fine per tutto l'anno scolastico sono attivati corsi di recupero e potenziamento basati sul *peer tutoring* per favorire lo sviluppo di interazioni positive improntate alla collaborazione, sia per promuovere buone pratiche di inclusività (progetto formulato in risposta all'Avviso n. 8466 del 7/10/2015 dell'USR Piemonte, ai sensi del Decreto Direttoriale n. 937 del 15 settembre 2015 per l'attuazione dei Piani di Miglioramento. Affine risultano essere il progetto *Laboratori itineranti* progetto formulato in risposta al Bando "Nuove idee per la didattica laboratoriale nei licei scientifici" (trasmesso con nota AOODGOSV.REGISTRO UFFICIALE(U).0011369 del 12-11-2015 della *Direzione generale per gli Ordinamenti Scolastici e la Valutazione del Sistema Nazionale di Istruzione* del MIUR) che si propone di realizzare semplici strumenti scientifici. L'Istituto partecipa alla rete *Scuola dei compiti* che si propone di realizzare il successo formativo degli studenti, sfruttando le potenzialità delle nuove tecnologie informatiche.





## Inclusività

*Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.*

Per quanto riguarda gli studenti che presentano problemi legati all'apprendimento, allo scopo di rendere il più possibile inclusivo il contesto, saranno utilizzate strategie didattiche collaborative, quali *peer teaching* e *cooperative learning*. Si cercherà di potenziare l'autostima degli studenti in difficoltà, valorizzando le loro potenzialità e fornendo strumenti e strategie adeguati a compensare eventuali deficit. Le possibili differenze di tipo sociale o culturale saranno inoltre superate dall'approccio ludico-esperienziale per cui i ragazzi impareranno a dissociare la conoscenza dal mero nozionismo, fonte spesso di tanta frustrazione.. La frequenza dei moduli proposti consentirà anche a coloro che presentano una situazione socio-economica svantaggiata di colmare il divario culturale attraverso l'acquisizione di competenze fondamentali per il percorso scolastico.

## Impatto e sostenibilità

*Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.*

Durante il biennio di realizzazione del corso sono previsti periodici contatti con i docenti dei Consigli di Classe coinvolti, i quali, tramite le loro valutazioni curriculari periodiche, trasmetteranno ai responsabili dei moduli gli esiti ottenuti dagli allievi partecipanti. In questo modo sarà possibile valutare gli eventuali progressi, senza riprodurre il clima spesso pesante che caratterizza il momento della verifica e che può generare ansia. Gli eventuali materiali prodotti saranno condivisi con le classi di appartenenza durante le ore curriculari al fine di potenziare l'autostima dei ragazzi e di diffondere nuove pratiche didattiche. Questa esperienza creerà inoltre un forte legame empatico tra gli studenti e il territorio: gli allievi coglieranno le grandi potenzialità del quartiere e daranno un contributo attivo, superando così la dimensione egocentrica tipicamente adolescenziale; la scuola diventerà, in seguito a questa esperienza, un importante punto di riferimento per la comunità.



### **Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio**

*Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).*

Il progetto sarà comunicato ai ragazzi e alle famiglie tramite circolare e sarà veicolato all'intera comunità attraverso i canali social dell'Istituto quali sito web e pagina Facebook. Gli eventi conclusivi che prevedono la realizzazione di un prodotto, come ad esempio la lettura drammatizzata o la visione di filmati multimediali, saranno pubblicizzati anche attraverso locandine realizzate dagli stessi studenti e distribuite tramite i partners. Il modulo iniziale potrà essere replicato durante la prima settimana di scuola, nell'ambito del Progetto accoglienza; il raccordo con le scuole del territorio potrà rivelarsi un utile e innovativo mezzo di orientamento in entrata. Le pratiche metodologiche sperimentate saranno condivise con i colleghi in sede di Dipartimento e tutti i progetti, gli strumenti e i prodotti realizzati saranno messi a disposizione dei docenti attraverso apposito cloud accessibile dal sito della scuola, per consentirne eventualmente la replicabilità.

### **Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto**

*Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.*

I ragazzi selezionati dal Consiglio di Classe, come appartenenti alla fascia più debole e a rischio dispersione, saranno convocati in Aula Magna per una presentazione del progetto che punterà a sottolineare l'aspetto ludico e a creare un clima coinvolgente. In quella sede verrà puntualizzato l'obbligo di frequenza ai corsi pomeridiani necessario per garantire il successo del progetto e la necessità di giustificare eventuali assenze. Tale evento sarà aperto anche ai genitori i quali si renderanno subito conto della grande opportunità offerta ai loro figli e saranno chiamati a collaborare incoraggiando la puntualità e la costante e attiva partecipazione. Le famiglie saranno inoltre chiamate a partecipare agli eventi conclusivi durante i quali i loro figli si metteranno in gioco attraverso l'esibizione dei prodotti finali.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Progetto "Laboratori itineranti"	p.62 del PTOF	<a href="http://www.istitutoprimolevi.gov.it/?q=node/1826">http://www.istitutoprimolevi.gov.it/?q=node/1826</a>
Progetto "Piano di miglioramento"	p.62 del PTOF	<a href="http://www.istitutoprimolevi.gov.it/?q=node/1826">http://www.istitutoprimolevi.gov.it/?q=node/1826</a>
Rete "Scuola dei compiti"	p. 68 del PTOF	<a href="http://www.istitutoprimolevi.gov.it/?q=node/1826">http://www.istitutoprimolevi.gov.it/?q=node/1826</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
ADESIONE AL PROGETTO VOLERE VOLARE	1	FONDAZIONE DELLA COMUNITA' DI MIRAFIORI ONLUS	Dichiarazione di intenti	1-2017	24/04/2017	Si
COLLABORAZIONE PROGETTO VOLERE VOLARE	1	Città di Torino	Dichiarazione di intenti	755/7.60.51	26/04/2017	Si
COLLABORAZIONE PROGETTO VOLERE VOLARE	1	AN.P.I	Dichiarazione di intenti	1/2017	28/04/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
superamento della lettura meccanica ed insespressiva	TOIC866002 I.C. TORINO - 'CAIROLI'	1840	27/04/2017	Si

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
FAVOLANDO	€ 5.682,00
FALSI D'AUTORE	€ 5.682,00
Azzerare differenze 2017-2018	€ 5.682,00



Matematica in gioco 1	€ 5.682,00
MATEMATICA IN GIOCO 2	€ 5.682,00
Azzerare differenze 2018-2019	€ 5.682,00
Puzzle adventure	€ 5.082,00
"Dear pen friend"	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.856,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: FAVOLANDO**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	FAVOLANDO



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto si pone l'obiettivo di <b>superare la lettura meccanica e inespressiva per trasformarla in uno strumento socio- affettivo</b>, in "un dono" generoso, ma anche in un gioco divertente, creativo e coinvolgente. Questa finalità sarà raggiunta anche attraverso l'espressione delle emozioni tramite il linguaggio musicale, tradotto in quello mimico-gestuale e poi in parola. <b>Durante l'evento finale i ragazzi si metteranno in gioco chi leggendo, chi mimando i testi.</b></p> <p>Discipline coinvolte: Italiano, Disegno, Educazione teatrale, Informatica Destinatari: studenti del primo e del secondo anno con difficoltà Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorire un approccio affettivo ed emozionale, non solo scolastico, con un testo scritto.</li> <li>- Sviluppare capacità di comprensione empatica.</li> <li>- Educare all'ascolto, alla concentrazione, alla riflessione e alla comunicazione con gli altri.</li> <li>- Favorire gli scambi di idee fra persone di età e di culture diverse.</li> <li>- Ricostruire anche con le immagini una storia rispettando la successione logico-temporale</li> <li>- Esplorare le potenzialità di una storia attraverso la lettura espressiva e la drammatizzazione</li> <li>- Conoscere le diverse modalità di lettura (silenziosa, a più voci, per piacere, per studio)</li> <li>- Esplorare le diverse potenzialità della voce umana e consolidare la lettura espressiva, fondamentale per la comprensione del contenuto</li> <li>- Conoscere i generi letterari e riconoscerne gli elementi caratterizzanti</li> <li>- Saper cogliere il messaggio umano e culturale del testo letto.</li> <li>- Realizzazione di un video con disegni autografi dei ragazzi</li> </ul> <p>Unità didattiche:</p> <p><b>UDA Ti dono un racconto (8 ore)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Divisione in gruppi da 5 allievi</li> <li>-Scelta in biblioteca di cinque racconti (uno per gruppo) adatti ai destinatari delle scuole coinvolte nel progetto</li> <li>- Lavori di gruppo : divisione in sequenze dei racconti assegnati; scelta delle sequenze principali; realizzazione di almeno cinque disegni (con eventuale supporto software).</li> <li>- Esercizio individuale di lettura espressiva.</li> </ul> <p><b>UDA Non solo parole (17 ore)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Laboratorio teatrale</li> <li>- Realizzazione lettura espressiva e rappresentazione mimica</li> <li>- Realizzazione video utilizzando i disegni prodotti dai ragazzi</li> </ul> <p><b>UDA In scena! (5 ore)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Incontri con le famiglie e con le scuole per la presentazione dei lavori prodotti</li> </ul> <p>Metodologie: - cooperative learning</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ludo-didattica;</li> <li>- lezione partecipata e multimediale</li> <li>- problem solving</li> <li>- brain storming</li> <li>- didattica laboratoriale</li> <li>- didattica teatrale</li> <li>- metodo euristico-partecipativo</li> </ul> <p>Strumenti: - LIM; materiali di cancelleria; computer; fotocopie; registratore; videoproiettore; smartphone, libri.</p> <p>Spazi: laboratorio informatica; aula magna; aula LIM, biblioteca.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>29/01/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>05/03/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua madre</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>TOPS04301X TOTF043012</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: FAVOLANDO

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

### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: FALSI D'AUTORE

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	FALSI D'AUTORE



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>La pratica della descrizione presuppone il saper osservare e analizzare, ma anche <b>il saper cogliere relazioni di somiglianza / diversità</b>, ed ha lo scopo di <b>insegnare a scrivere con ricchezza e precisione informativa</b>.</p> <p>Durante questo modulo i ragazzi <b>visiteranno un museo/pinacoteca della città di Torino allo scopo di "falsificare" un'opera d'arte con le parole, tramite la tecnica della descrizione oggettiva/ soggettiva</b>. Inoltre saranno indotti a <b>realizzare delle fotografie</b> che mettano in risalto la profondità dell'oggetto rappresentato portandoli a superare la dimensione superficiale del selfie. Il materiale iconografico prodotto sarà utilizzato per <b>realizzare una mostra fotografica</b> corredata di pannelli esplicativi/ didascalie.</p> <p>Discipline coinvolte: Italiano, Storia dell'arte, Fotografia.</p> <p>Destinatari: studenti del primo e del secondo anno con difficoltà</p> <p>Obiettivi: - Comporre testi descrittivi e/o narrativo- descrittivi - Riflettere sulle strutture della lingua italiana - Affinare le capacità lessicali. - Migliorare le capacità di osservazione e analisi - Comunicare e condividere opinioni, suggestioni, emozioni. - Conoscere meglio se stessi, gli altri e la realtà che li circonda</p> <p>Unità didattiche: <b>UDA Hai copiato! (12 ore)</b> - Visita ad un museo/pinacoteca durante la quale i ragazzi sceglieranno e fotograferanno il quadro preferito e inizieranno a "copiarlo con le parole" - In classe affineranno la descrizione arricchendola con figure retoriche - Momento di confronto e correzione - Gioco a squadre: abbina la descrizione al quadro - Lavoro di gruppo: inventa un racconto ispirato ad uno dei quadri oggetto di lavoro <b>UDA Altro che selfie (18 ore)</b> - Incontro iniziale di presentazione del progetto, delle sue fasi realizzative e delle tecniche più efficaci per realizzare delle foto autentiche. - Brain storming sulle foto scattate dai ragazzi - Realizzazione didascalie e pannelli esplicativi per la mostra fotografica - Allestimento della mostra e organizzazione visite guidate.</p> <p>Metodologie: - cooperative learning - ludo didattica; - lezione partecipata e multimediale - problem solving - brain storming - didattica laboratoriale - metodo euristico-partecipativo</p> <p>Strumenti: - LIM; materiali di cancelleria; computer; fotocopie; registratore; videoproiettore; smartphone.</p> <p>Spazi: Museo/pinacoteca; laboratorio informatica; aula magna; aula LIM.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>29/01/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>02/03/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua madre</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>TOPS04301X TOTF043012</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: FALSI D'AUTORE**



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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: Azzerare differenze 2017-2018**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Azzerare differenze 2017-2018





<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto si prefigge il superamento delle differenze culturali in entrata e rafforzamento dell'autostima. Attraverso un <b>approccio interdisciplinare</b> e la ludo-didattica si cercherà di colmare le <b>lacune lessico-grammaticali, logico-deduttive e di calcolo algebrico</b>. Discipline coinvolte: <b>Italiano, Matematica e Inglese</b>. Destinatari: studenti del primo anno con difficoltà <b>Obiettivi:</b> - <b>Potenziare la conoscenza e l'uso della lingua madre</b> - <b>Potenziare la conoscenza dell'Inglese</b> - <b>Potenziare le competenze logico-matematiche</b> - Raggiungere le seguenti competenze relazionali: • ascoltare con attenzione e partecipazione ; • cooperare a progetti di gruppo elaborando lo spirito di squadra, la solidarietà, l'interdipendenza positiva. - Raggiungere le seguenti competenze emotive: • sviluppare la responsabilità personale e sociale; • partecipare attivamente, contribuendo all'apprendimento e alla realizzazione di lavori di gruppo; • rinforzare l'autostima, implementando la fiducia nelle proprie capacità; • considerare l'errore come occasione di crescita; • controllare l'ansia. Unità didattiche: <b>UDA Italiano (9 ore)</b> Giochi didattici finalizzati a rinforzare le competenze ortografiche e grammaticali <b>UDA Matematica (9 ore)</b> Giochi didattici finalizzati a rinforzare le competenze logico-matematiche <b>UDA Inglese (9 ore)</b> Giochi didattici finalizzati all'acquisizione delle competenze di base della lingua straniera <b>UDA Levi senza frontiere! (3 ore)</b> Gara a squadre di giochi su conoscenze e abilità acquisite durante lo svolgimento delle UDA monovalenti e di abilità sportive.  Metodologie: - cooperative learning - ludo-didattica; - lezione partecipata e multimediale - problem solving - brain storming - didattica laboratoriale - metodo euristico-partecipativo Strumenti: - LIM; materiali di cancelleria; computer; fotocopie; registratore; videoproiettore; smartphone. Spazi: aule; laboratorio informatica; laboratorio linguistico; aula magna; aula LIM; parco e palestra della scuola.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/10/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Matematica</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>TOPS04301X TOTF043012</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Azzerare differenze 2017-2018**



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

### Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Matematica in gioco 1

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Matematica in gioco 1



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto consiste nell'allestimento di un laboratorio di matematica all'interno della scuola, costruito con materiali poveri, e nella formazione dei ragazzi destinatari del progetto, che saranno chiamati a fare da tutor alle classi che verranno in visita al laboratorio (ovvero le classi del biennio del nostro istituto e ragazzi delle scuole medie del territorio che verranno a far visita alla scuola in occasione dell'Open Day).</p> <p>Le aree su cui verteranno le attività di laboratorio sono quelle relative ai contenuti per l'area matematica suggeriti dalle indicazioni nazionali, e valutati nelle prove invalsi, ovvero: numeri, spazio e figure, relazioni e funzioni, dati e previsioni.</p> <p>Per la creazione del laboratorio, verrà chiesta la collaborazione di alcuni docenti del Dipartimento di Matematica dell'Università di Torino che si occupano di didattica della matematica.</p> <p>Il progetto potrà essere ampliato e portato avanti anche negli anni successivi, diventando così una vera e propria mostra interattiva visitabile dalle altre scuole del territorio, mirata allo sviluppo delle competenze di base e alla diffusione della pratica didattica laboratoriale della matematica.</p> <p>Discipline coinvolte: algebra, geometria, statistica e probabilità, informatica Destinatari: la futura classe IIICSA del Liceo Scientifico ad indirizzo Scienze Applicate (in cui sono presenti BES, DSA e studenti stranieri). L'attività verrà svolta di pomeriggio e inserita nel progetto di alternanza scuola-lavoro della classe.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- migliorare le competenze dell'asse logico-matematico</li> <li>- comprendere e utilizzare il linguaggio specifico</li> <li>- argomentare in forma orale e scritta in modo sequenziale e sintetico</li> <li>- raccogliere idee, organizzarle, pianificare un percorso</li> <li>- rafforzare l'autostima</li> <li>- imparare a collaborare</li> <li>- imparare a imparare</li> <li>- rafforzare l'autonomia e la responsabilità personale</li> </ul> <p><b>Unità didattica "Matematica in mostra" (25 ore)</b></p> <p>- Gli studenti saranno chiamati, a partire da alcuni spunti proposti dall'insegnante, a produrre il materiale, inventare problemi, creare cartelloni e materiale pubblicitario per la mostra. Saranno creati 4 tavoli di "gioco", ognuno per un ambito, che saranno visitabili da gruppetti di visitatori, i quali si potranno misurare con le proprie abilità matematiche, sfidando gli altri gruppi.</p> <p>Gli studenti destinatari del progetto avranno il compito di guidare i vari gruppetti e fornire indicazioni e suggerimenti.</p> <p><b>Unità didattica "Matematica-mente" (5 ore)</b></p> <p>I ragazzi produrranno, alla fine del percorso, delle videolezioni (5h) da inserire nel sito della scuola che potranno servire come spunti per l'implementazione di una didattica innovativa della matematica anche negli anni successivi, ma anche da tenere come diario di bordo per la relazione finale dell'esperienza di scuola-lavoro degli studenti.</p> <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ludo-didattica</li> <li>- cooperative learning</li> <li>- problem solving e didattica per scoperta</li> <li>- didattica laboratoriale</li> <li>- didattica multimediale</li> <li>- uso didattico dell'errore come risorsa</li> </ul> <p>Strumenti: - materiali poveri (specchi, cartoncini fili, tappi, palline, etc...) strumenti messi a disposizione dal dipartimento di scienze Matematiche, Fisiche e Naturali smartphone; software di geometria dinamica (GeoGebra)</p> <p>Spazi: laboratorio informatica; aula LIM, un'aula della scuola adibita a laboratorio</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>06/11/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/01/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Matematica</p>



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOPS04301X TOTF043012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco 1

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

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Matematica  
Titolo: MATEMATICA IN GIOCO 2

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICA IN GIOCO 2
----------------------	-----------------------



**Descrizione modulo**

Il progetto consiste nell'allestimento di un laboratorio di matematica all'interno della scuola, costruito con materiali poveri, e nella formazione dei ragazzi destinatari del progetto, che saranno chiamati a fare da tutor alle classi che verranno in visita al laboratorio (ovvero le classi del biennio del nostro istituto e ragazzi delle scuole medie del territorio che verranno a far visita alla scuola in occasione dell'Open Day).

Le aree su cui verteranno le attività di laboratorio sono quelle relative ai contenuti per l'area matematica suggeriti dalle indicazioni nazionali, e valutati nelle prove invalsi, ovvero: numeri, spazio e figure, relazioni e funzioni, dati e previsioni.

Per la creazione del laboratorio, verrà chiesta la collaborazione di alcuni docenti del Dipartimento di Matematica dell'Università di Torino che si occupano di didattica della matematica.

Il progetto potrà essere ampliato e portato avanti anche negli anni successivi, diventando così una vera e propria mostra interattiva visitabile dalle altre scuole del territorio, mirata allo sviluppo delle competenze di base e alla diffusione della pratica didattica laboratoriale della matematica.

Discipline coinvolte: algebra, geometria, statistica e probabilità, informatica  
Destinatari: la futura classe IIICSA dal Liceo Scientifico ad indirizzo Scienze Applicate (in cui sono presenti BES, DSA e studenti stranieri). L'attività verrà svolta di pomeriggio e inserita nel progetto di alternanza scuola-lavoro della classe.

Obiettivi:

- migliorare le competenze dell'asse logico-matematico
- comprendere e utilizzare il linguaggio specifico
- argomentare in forma orale e scritta in modo sequenziale e sintetico
- raccogliere idee, organizzarle, pianificare un percorso
- rafforzare l'autostima
- imparare a collaborare
- imparare a imparare
- rafforzare l'autonomia e la responsabilità personale

**Unità didattica "Matematica in mostra" (25 ore)**

- Gli studenti saranno chiamati, a partire da alcuni spunti proposti dall'insegnante, a produrre il materiale, inventare problemi, creare cartelloni e materiale pubblicitario per la mostra. Saranno creati 4 tavoli di "gioco", ognuno per un ambito, che saranno visitabili da gruppetti di visitatori, i quali si potranno misurare con le proprie abilità matematiche, sfidando gli altri gruppi.

Gli studenti destinatari del progetto avranno il compito di guidare i vari gruppetti e fornire indicazioni e suggerimenti.

**Unità didattica "Matematica-mente" (5 ore)**

I ragazzi produrranno, alla fine del percorso, delle videolezioni (5h) da inserire nel sito della scuola che potranno servire come spunti per l'implementazione di una didattica innovativa della matematica anche negli anni successivi, ma anche da tenere come diario di bordo per la relazione finale dell'esperienza di scuola-lavoro degli studenti.

Metodologie:

- ludo-didattica
- cooperative learning
- problem solving e didattica per scoperta
- didattica laboratoriale
- didattica multimediale
- uso didattico dell'errore come risorsa

Strumenti: - materiali poveri (specchi, cartoncini fili, tappi, palline, etc...) strumenti messi a disposizione dal dipartimento di scienze Matematiche, Fisiche e Naturali smartphone; software di geometria dinamica (GeoGebra)

Spazi: laboratorio informatica; aula LIM, un'aula della scuola adibita a laboratorio.

<b>Data inizio prevista</b>	05/11/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/01/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOPS04301X TOTF043012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA IN GIOCO 2

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

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Lingua straniera  
Titolo: Azzerare differenze 2018-2019

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Azzerare differenze 2018-2019
----------------------	-------------------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto si prefigge il superamento delle differenze culturali in entrata e rafforzamento dell'autostima. Attraverso un approccio interdisciplinare e la ludo-didattica si cercherà di colmare le lacune lessico-grammaticali, logico-deduttive e di calcolo algebrico. Discipline coinvolte: Italiano, Matematica e Inglese. Destinatari: studenti del primo anno con difficoltà Obiettivi: - Potenziare la conoscenza e l'uso della lingua madre - Potenziare la conoscenza dell'Inglese - Potenziare le competenze logico-matematiche - Raggiungere le seguenti competenze relazionali: • ascoltare con attenzione e partecipazione ; • cooperare a progetti di gruppo elaborando lo spirito di squadra, la solidarietà, l'interdipendenza positiva. - Raggiungere le seguenti competenze emotive: • sviluppare la responsabilità personale e sociale; • partecipare attivamente, contribuendo all'apprendimento e alla realizzazione di lavori di gruppo; • rinforzare l'autostima, implementando la fiducia nelle proprie capacità; • considerare l'errore come occasione di crescita; • controllare l'ansia. Unità didattiche: <b>UDA Italiano (9 ore)</b> Giochi didattici finalizzati a rinforzare le competenze ortografiche e grammaticali <b>UDA Matematica (9 ore)</b> Giochi didattici finalizzati a rinforzare le competenze logico-matematiche <b>UDA Inglese (9 ore)</b> Giochi didattici finalizzati all'acquisizione delle competenze di base della lingua straniera <b>UDA Levi senza frontiere! (3 ore)</b> Gara a squadre di giochi su conoscenze e abilità acquisite durante lo svolgimento delle UDA monovalenti e di abilità sportive.  Metodologie: - cooperative learning - ludo-didattica; - lezione partecipata e multimediale - problem solving - brain storming - didattica laboratoriale - metodo euristico-partecipativo Strumenti: - LIM; materiali di cancelleria; computer; fotocopie; registratore; videoproiettore; smartphone.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>01/10/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/10/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua straniera</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>TOPS04301X TOTF043012</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Azzerare differenze 2018-2019**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua straniera**  
**Titolo: Puzzle adventure**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Puzzle adventure
----------------------	------------------





**Descrizione modulo**

Il progetto si pone l'obiettivo di potenziare le competenze non solo linguistiche ma anche logico deduttive. Saranno proposti infatti dei racconti di avventura in lingua inglese corredati da immagini e fumetti: per procedere, i ragazzi, divisi in gruppi, dovranno risolvere degli enigmi di vario tipo e rispondere a delle domande.

Discipline coinvolte: Inglese, Informatica

Destinatari: studenti del primo e del secondo anno con difficoltà

Obiettivi:

- consolidare le competenze linguistiche L2
- comprendere brevi testi
- consolidare la capacità di osservazione
- consolidare le capacità logico-deduttive
- Comunicare e condividere opinioni, suggestioni, emozioni.
- Conoscere meglio se stessi, gli altri e la realtà che li circonda.

Unità didattiche:

**UDA Arthur and the Action Agency (10 ore)**

- divisione in gruppi
- osservazione degli elementi forniti
- lettura e comprensione delle sequenze del racconto, via via proposte
- soluzione degli enigmi proposti
- confronto fra i gruppi
- risposta alle domande del testo
- premiazione gruppo più veloce nella soluzione esatta degli enigmi.

**UDA The ghost in the mirror (10 ore)**

- divisione in gruppi
- osservazione degli elementi forniti
- lettura e comprensione delle sequenze del racconto, via via proposte
- soluzione degli enigmi proposti
- confronto fra i gruppi
- risposta alle domande del testo
- premiazione gruppo più veloce nella soluzione esatta degli enigmi

**UDA Agent Arthur on the stormy seas (10 ore)**

- divisione in gruppi
- osservazione degli elementi forniti
- lettura e comprensione delle sequenze del racconto, via via proposte
- soluzione degli enigmi proposti
- confronto fra i gruppi
- risposta alle domande del testo
- premiazione gruppo più veloce nella soluzione esatta degli enigmi

Metodologie: - cooperative learning

- ludo-didattica;
- lezione partecipata e multimediale
- problem solving
- brain storming
- didattica laboratoriale
- metodo euristico-partecipativo

Strumenti: - LIM; materiali di cancelleria; computer; fotocopie; videoproiettore; smartphone.

Spazi: laboratorio informatica; aula magna; aula LIM, biblioteca.

**Data inizio prevista**

01/03/2018

**Data fine prevista**

05/05/2018

**Tipo Modulo**

Lingua straniera

**Sedi dove è previsto il modulo**

TOPS04301X  
TOTF043012



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Puzzle adventure

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

## Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua straniera**

**Titolo: "Dear pen friend"**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"Dear pen friend"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto si pone l'obiettivo di far riflettere sulla scrittura come strumento socio- affettivo. Sarà chiesto ai ragazzi di instaurare un rapporto epistolare in lingua inglese con una classe terza di una scuola secondaria di primo grado del territorio. Per stimolare la scrittura saranno proposte loro delle attività divertenti che dovranno raccontare nelle lettere.</p> <p>Discipline coinvolte: Inglese, Disegno, Educazione teatrale, Informatica Destinatari: studenti del primo e del secondo anno con difficoltà Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- consolidare le competenze linguistiche L2</li> <li>- comprendere brevi testi</li> <li>- produrre brevi testi</li> <li>- potenziamento capacità di ascolto e comprensione messaggi orali</li> <li>- potenziamento produzione orale</li> <li>- consolidare la capacità di osservazione</li> <li>- consolidare le capacità comunicative L2</li> <li>- Comunicare e condividere opinioni, suggestioni, emozioni.</li> <li>- Conoscere meglio se stessi, gli altri e la realtà che li circonda</li> </ul> <p>Unità didattiche: <b>UDA Here I am (6 ore)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi finalizzati al potenziamento lessicale: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trova la coppia (associazione parola-immagine). Verranno distribuite 8 coppie di cartellini. In ogni coppia un cartellino porta l'immagine e l'altro la parola corrispondente.</li> <li>• Identikit. Si mettono di fronte agli allievi illustrazioni di 4 / 5 personaggi con caratteristiche fisiche e di abbigliamento che differiscono per alcuni particolari, con lo scopo di individuare il personaggio misterioso, la cui descrizione può essere fatta dall'insegnante, da un componente del gruppo, oppure attraverso un testo scritto da tradurre.</li> </ul> </li> </ul>



- Intervista. I ragazzi, divisi a coppie, dovranno porre le domande di un questionario preconstituito e annotare le risposte.
  - Composizione e correzione lettera
  - UDA Like me (4 ore)**
  - Giochi finalizzati al potenziamento lessicale e alla conoscenza reciproca:
  - Come sembro a chi mi vede per la prima volta?
  - Come sono: le cose che mi rendono felice e quelle che mi rattristano
  - Come vorrei essere
  - Composizione e correzione lettera
  - UDA Treasure hunt (6 ore)**
  - I ragazzi saranno condotti nel centro della città di Torino e utilizzando una mappa fornita loro dall'insegnante, dovranno risolvere degli indovinelli, individuare e fotografare i monumenti richiesti.
  - Composizione e correzione lettera
  - UDA Interview ad un reduce della guerra partigiana in collaborazione con l'ANPI (2 ore)**
  - Composizione e correzione lettera
  - UDA Dramatization (14 ore)**
  - Dopo aver letto racconti brevi in L2, i diversi gruppi sceglieranno le sequenze da drammatizzare e rappresentare
  - Composizione e correzione lettera
  - Incontri con le famiglie e con le scuole per la presentazione dei lavori prodotti.
- Metodologie: - cooperative learning  
- ludo-didattica;  
- lezione partecipata e multimediale  
- problem solving  
- brain storming  
- didattica laboratoriale  
- didattica teatrale  
- metodo euristico-partecipativo
- Strumenti: - LIM; materiali di cancelleria; computer; fotocopie; registratore; videoproiettore; smartphone, libri.
- Spazi: laboratorio informatica; aula magna; aula LIM, biblioteca.

<b>Data inizio prevista</b>	04/03/2019
<b>Data fine prevista</b>	04/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOPS04301X TOTF043012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: "Dear pen friend"

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



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 I.I.S. PRIMO LEVI (TOIS04300D)

	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
VOLERE VALERE	€ 44.856,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 44.856,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 36938)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 44.856,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	29
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	23/03/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	120
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	24/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	13/05/2017 08:54:48
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Si

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>FAVOLANDO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>FALSI D'AUTORE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Azzerare differenze 2017-2018</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA IN GIOCO 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Azzerare differenze 2018-2019</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Puzzle adventure</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>"Dear pen friend"</u>	€ 5.682,00	



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 I.I.S. PRIMO LEVI (TOIS04300D)

	<b>Totale Progetto "VOLERE VALERE"</b>	<b>€ 44.856,00</b>	<b>€ 45.000,00</b>
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 44.856,00</b>	