



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di FOSSÒ
 30030 FOSSÒ (VE) - Viale Caduti di via Fani, 8
 Scuole Primarie e Secondarie di I° grado - COMUNI di FOSSÒ e VIGONOVO
 Codice Fiscale 90159780270 Codice Scuola VEIC86500E
 ☎ 0415170535 ☎ 041466405

E_mail veic86500e@istruzione.it E-mail posta certificata: veic86500e@pec.istruzione.it
<http://www.istitutocomprensivofosso.gov.it> CUF: UFUT2W



all'Albo pretorio
 al sito
 agli Atti

CUP: G99G16000500007

OGGETTO: *Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 10862 del 16/09/2016 “Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l’apertura delle scuole oltre l’orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità.*

Bando di selezione allievi per l’ammissione al percorso formativo

Sottoazione	Codice identificativo progetto	Titolo Progetto	Titoli moduli
10.1.1A	10.1.1A-FSEPON-VE-2017- 69	CONOSCI TE STESSO PER SCOPRIRE LA DIVERSITA' E LA RICCHEZZA DELL'ALTRO"	Dodge Ball
			Ricreiamo
			Senti Chi Parla
			Muoviamoci
			Avvio al Pensiero computazionale 'CODE.ORG-SCRATCH'
			Matematica ricreativa e giochi della mente TANGRAM
			Dalla letteratura al film
Io giornalista			

Nell’ambito della programmazione 2014 – 2020 del Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” - “Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l’apertura delle scuole oltre l’orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità.

Destinatari: caratteristiche e requisiti di accesso

I corsi sono rivolti a n. 20/25 partecipanti, studenti iscritti alla scuola primaria e secondaria ripartiti in funzione delle domande pervenute, aventi i seguenti requisiti:

- Essere nell’anno scolastico 2017/2018 iscritti presso l’IC di Fossò;
- Essere individuati dai consigli di classe/team docenti come alunni Leader e alunni con carenze.

Obiettivi del Progetto "CONOSCI TE STESSO PER SCOPRIRE LA DIVERSITA' E LA RICCHEZZA DELL'ALTRO"

Articolazione e durata del corso

TUTTI I MODULI HANNO UNA DURATA DI 30 ORE

Il percorso formativo della durata di 30 ore sarà articolato nelle seguenti attività:

Dodge ball	classi prime e seconde scuola secondaria
Ricicriamo	tutte le classi scuola secondaria
Senti chi parla	classi terze e quarte scuola primaria
Muoviamoci	classi prime e seconde scuola primaria
Avvio al Pensiero computazionale 'CODE.ORG-SCRATCH'	classi quinte
Matematica ricreativa e giochi della mente TANGRAM	classi prime e terze scuola secondaria
Dalla letteratura al film	classi terze secondaria
Io giornalista	classi seconde e terze secondaria

Modulo 1: Dodge Ball

Sede: VIGONOVO SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

Gli obiettivi inerenti alle conoscenze saranno incentrate sul regolamento, aspetto tecnico –tattico del gioco. Da un punto di vista delle abilità, l'alunno sarà stimolato nel trasferire e ricostruire autonomamente, in collaborazione con il gruppo, semplici tecniche, strategie, regole da adattare alle capacità, esigenze, spazi di cui si dispone. I traguardi di competenza riguarderanno sia la conoscenza e il controllo del movimento segmentario del proprio corpo utilizzando gli aspetti comunicativo relazionali del movimento che la pratica attiva dei valori sportivi (fair play), del rispetto delle regole, collaborando coi compagni di squadra e rispettando gli avversari. Rispettare criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.

Modulo 2: Muoviamoci!

Sede: GALTA SCUOLA PRIMARIA

OBIETTIVI

Il modulo è finalizzato all'apprendimento del gioco della DAMA ITALIANA.

Promuovere l'accoglienza e l'integrazione;

Aumentare le capacità socio-relazionali attraverso le modalità cooperative e associative;

Accrescere l'autostima e la consapevolezza del sé;

Migliorare le abilità sociali e relazionali;

Consolidamento degli schemi motori e posturali;

Utilizzo degli schemi motori e posturali e le loro interazioni, in situazione combinata e simultanea;

Affinamento delle capacità coordinative generali e speciali;

Avviamento ai giochi sportivi di squadra, conoscenza e pratica dei giochi popolari;

Conoscenza delle regole e pratica del gioco della dama italiana, disciplina sportiva

del C.O.N.I ed eventuale partecipazione ai Campionati Studenteschi promossi dal Miur

Pratica di alcuni sport di squadra, mettendo in rilievo il rispetto delle regole, collaborazione, tattica, ruoli e finalità.

Modulo 3: IO GIORNALISTA

Sede: FOSSÒ SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

Realizzare la redazione di un giornalino scolastico web, per apprendere e potenziare la scrittura, quale competenza di base della lingua italiana, attraverso una didattica aperta e inclusiva.

In questa situazione, è possibile sperimentare le diverse tipologie di testo di prassi affrontate come materie di studio, ma sperimentandole in un contesto d'apprendimento di tipo cooperativo e inclusivo. Nell'attività di redazione di un giornale scolastico, i ragazzi diventano attori protagonisti poiché sono motivati a svolgere un percorso in cui diventano consapevoli di loro stessi e delle proprie abilità, grazie al fatto che la scrittura assume un significato comunicativo concreto, reale.

Modulo 4: DALLA LETTERATURA AL FILM

Sede: VIGONOVO SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

Obiettivi: Di fronte alla difficoltà di vivere con entusiasmo e passione l'esperienza scolastica, risulta utile far conoscere agli alunni, specie a chi manifesta più difficoltà in ambito scolastico, un modo diverso di vivere la scuola. Il fascino che la visione di un bel film o l'ascolto di una lettura accattivante generano in un giovane, può diventare quindi sorgente della motivazione allo studio. Il presente progetto si propone pertanto di sfruttare queste forme d'arte coinvolgenti e catalizzatrici per sensibilizzare i ragazzi di fronte a problemi e argomenti di stretta attualità o molto vicini alla loro realtà di adolescenti (il dramma dell'emigrazione, l'accettazione del diverso da sé, l'altro come stimolo e risorsa, il disagio dei giovani di fronte a separazioni o crisi familiari, le problematiche legate all'età adolescenziale).

Vuole inoltre essere uno stimolo ad approfondire da soli, nel tempo, gli insegnamenti trasmessi e a far comprendere quanto sia determinante l'incontro con l'altro per vivere con maggiore entusiasmo e passione l'esperienza scolastica.

Modulo 5: SENTI CHI PARLA!

Realizzare la redazione di un giornalino scolastico web, per bambini dai sei agli undici anni, per apprendere e potenziare la scrittura, quale competenza di base della lingua italiana, attraverso una didattica aperta e inclusiva.

In questa situazione, è possibile sperimentare le diverse tipologie di testo di prassi affrontate come materie di studio, ma sperimentandole in un contesto d'apprendimento di tipo cooperativo e inclusivo. Nell'attività di redazione di un giornale scolastico, i ragazzi diventano attori protagonisti poiché sono motivati a svolgere un percorso in cui diventano consapevoli di loro stessi e delle proprie abilità, grazie al fatto che la scrittura assume un significato comunicativo concreto, reale.

Modulo 6: AVVIO AL PENSIERO COMPUTAZIONALE

L'obiettivo di queste lezioni è quello di insegnare il coding, cioè la programmazione informatica, per passare ad un'informatica maker, oltre che consumer. Partendo da un'alfabetizzazione digitale, si arriva allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. Le lezioni si svolgeranno in italiano e in inglese. Il Progetto prevede l'utilizzo di linguaggi formalizzati e ciò che attiene al «pensiero algoritmico».

Modulo 7: RICICREIAMO

Il progetto nasce dal desiderio di sensibilizzare gli studenti al rispetto per l'ambiente, le persone, le idee, partendo dal recupero e riutilizzo di materiali usati, quali Spago, Jeans, Sughero, Cartone, Iuta, Plastica, Lattine. Il progetto, attraverso l'analisi, lo studio e l'interpretazione di una o più opere d'arte, ha come obiettivo quello di fornire stimoli, curiosità e senso critico ai partecipanti, non tanto nei confronti dell'arte in sé, ma nei confronti del mondo che ci circonda. Ed è così che alcuni materiali di recupero, attraverso la conoscenza del riciclo, vengono elaborati per delle nuove possibilità d'impiego. Con l'aiuto dell'arte, la fantasia e la creatività i ragazzi assimilano abitudini che li aiutano a diventare degli adulti ecoresponsabili.

Modulo 8: MATEMATICA RICREATIVA E GIOCHI DELLA MENTE TANGRAM

Sede: FOSSÒ SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

GIOCO DELL'OCA

1. Dare ai ragazzi l'opportunità di costruire un gioco, lasciandoli liberi di superare le difficoltà che incontrano: pensare all'obiettivo e al percorso del gioco, ideare il tabellone e disegnarlo, porre un inizio ed una fine, costruire percorsi con risposte a quesiti di aritmetica e geometria.
2. Mettersi nei panni dei giocatori e prevedere/prevenire gli intoppi che possono crearsi.
3. Imparare strategie di pensiero e di "problem solving"
4. L'uso di dadi con un diverso numero di facce, può offrire spunti per affrontare l'argomento della probabilità
5. Ideare e condividere le regole di base.

TANGRAM

1. Sviluppare il pensiero creativo e l'immaginazione geometrica
2. Operare con le figure piane
3. Confrontare superfici
4. Riconoscere l'equiestensione delle figure piane
5. Riconoscere le figure geometriche piane anche se diversamente orientate nel piano
6. Eseguire traslazioni, rotazioni e ribaltamenti
7. Realizzare composizioni di isometrie e raffigurare con forme geometriche
8. Sollecitare a riconoscere ed evidenziare l'equivalenza delle figure, confrontando le diverse forme ottenute in precedenza

Modalità presentazione domanda

Il candidato presenterà alla segreteria didattica dell'Istituto la documentazione di seguito indicata:

- domanda di ammissione al corso, redatta sull'apposito modello "Allegato A" dell'avviso debitamente firmato (all/to 1);
- dichiarazione di responsabilità genitoriale (all/to 2)
- scheda anagrafica studente, informativa e consenso trattamento dati (all/to 3)

La domanda di ammissione, corredata della suddetta documentazione, dovrà essere presentata esclusivamente a mano presso la segreteria alunni c/o Scuola sec. I°, viale Caduti di Via Fani n. 8 - Fossò, a pena di esclusione, entro le ore 13.00 del 22/12/2017.

Valutazione delle domande e modalità di selezione

L'istruttoria delle domande, per valutarne l'ammissibilità sotto il profilo formale, avverrà con le seguenti modalità:

- Rispetto dei termini di partecipazione delle domande.
- Verifica della correttezza della documentazione.

Nel caso in cui il numero delle domande di ammissione al corso superi il numero massimo di posti previsti:

- Selezione prioritaria curata dai consigli di intersezione e di classe degli alunni destinatari dei percorsi, in base ai **CRITERI INDIVIDUATI NEI CONSIGLI DI CLASSE/TEAM DOCENTI**:
 - Realtà socio-culturale e provenienza familiare "a rischio";
 - Scarso impegno scolastico;
 - Difficoltà di apprendimento;
 - Provenienza da classi parallele o, in caso di numero insufficiente, potranno essere individuati anche alunni di classi inferiori;
 - Frequenza di non più di due corsi per ciascun alunno;
 - Particolare interesse dell'alunno per le attività previste dal modulo;
 - Alunni con una valutazione di 8/9
 - Alunni con una valutazione 4/5
- **Eventuale successiva selezione, in caso di ulteriori posti disponibili all'interno del gruppo di alunni destinatari dei percorsi**:
 - test in concordanza con gli indicatori IGRUE che saranno poi scelti da esperti e tutor. Essi si terranno nella sede dell'Istituto attuatore in data da stabilire. La data sarà pubblicata sul sito dell'istituto attuatore, insieme all'elenco degli ammessi.

Graduatoria finale

L'elenco dei candidati ammessi ai percorsi saranno consultabili nell'ufficio di segreteria.

Sede di svolgimento

Le sedi saranno:

- Fossò secondaria di I° grado: "Io giornalista, Matematica ricreativa e giochi della mente tangram"
- Vigonovo secondaria di I° grado: "Ricreiamo, Dodge ball, Dalla letteratura al film"
- Fossò primaria: "Pensiero computazionale, Senti chi parla!"
- Galta: "MUOVIAMOCI" il gioco della Dama

Frequenza al corso

La frequenza al corso è obbligatoria. È consentito un numero massimo di ore di assenza, a qualsiasi titolo, pari al 25% del totale delle ore previste. Gli allievi che supereranno tale limite saranno esclusi d'ufficio dal corso.

Verifica finale e certificazione rilasciata

Saranno ammessi alle valutazioni finali gli allievi che avranno frequentato almeno l'75% delle ore previste del corso. Sarà rilasciato attestato direttamente dalla piattaforma MIUR.

Calendario degli incontri

A partire dal mese di gennaio, i corsi saranno di mercoledì pomeriggio, venerdì pomeriggio dalle 14.30 alle 16.30 e qualche sabato mattina.