



## Candidatura N. 21706

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

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	CD BRONTE II
<b>Codice meccanografico</b>	CTEE04800C
<b>Tipo istituto</b>	SCUOLA PRIMARIA
<b>Indirizzo</b>	VIA STEROPE 38
<b>Provincia</b>	CT
<b>Comune</b>	Bronte
<b>CAP</b>	95034
<b>Telefono</b>	095691220
<b>E-mail</b>	CTEE04800C@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.brontesecondocircolo.gov.it
<b>Numero alunni</b>	924
<b>Plessi</b>	CTAA048018 - MAZZINI CTAA048029 - MARCONI CTAA04804B - VIA MODIGLIANI CTAA04809L - SCIAROTTA CTEE04800C - CD BRONTE II CTEE04801D - MAZZINI CTEE04802E - G.MARCONI CTEE04807Q - SCIAROTTA



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 21706 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	BASEBALL/SOFTBALL	€ 4.873,80
Educazione motoria; sport; gioco didattico	PALLAVOLO	€ 4.977,90
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	LABORATORIO DI CERAMICA	€ 4.873,80
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	LABORATORIO DI PITTURA	€ 4.873,80
Potenziamento delle competenze di base	CODEPLAYNG	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	KIDCODING	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	IL MAGICO MONDO DEI LIBRI ANIMATI	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	CON LA TESTA TRA LE NUVOLE: IL MONDO DEL FUMETTO	€ 5.082,00
	<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>	UN PROGETTO DI VITA PER IL SUCCESSO DI TUTTI
<b>Descrizione progetto</b>	<p>La presente proposta progettuale è finalizzata a sviluppare interventi per prevenire e contrastare la dispersione scolastica e l'insuccesso formativo, volti anche a favorire l'inclusione di studenti in particolari situazioni di disagio, promuovere la cultura delle pari opportunità, la coesione sociale e l'esercizio della cittadinanza attiva, compensare situazioni di svantaggio socio/economico/culturale, attraverso azioni mirate su gruppi di alunni. Il progetto si propone, inoltre, di sviluppare metodologie e modelli formativi atti a coniugare il curriculum scolastico e le esperienze di vita e di cittadinanza attiva. Si prevede l'ampliamento dell'offerta formativa, attraverso l'apertura pomeridiana della scuola, al fine di offrire nuove opportunità formative e occasioni di socializzazione. Si perseguirà lo sviluppo delle competenze di base, attraverso l'utilizzo di metodi di apprendimento innovativi, basati su approcci metodologico/didattici prevalentemente esperienziali e laboratoriali.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

## 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)

Il territorio risulta carente di strutture legate alla domanda culturale e al tempo libero. La quasi totalità dei centri ricreativi e sportivi è gestita da privati con un'utenza appartenente prevalentemente al ceto medio e, pertanto, mancano nel territorio centri di aggregazione fruibili dagli alunni che presentano situazioni di disagio. Molte famiglie vivono in condizione di difficoltà economiche e conseguente disagio sociale; in tali contesti, i livelli di alfabetizzazione sono al di sotto della semplice strumentalità e con scarsa capacità di decodifica degli alfabeti simbolici necessari alla partecipazione alla vita democratica. Nel territorio si è assistito, spesso, a fenomeni di illegalità in varie forme e, in particolare di delinquenza minorile, e si registra anche un diffuso senso di disorientamento e sfiducia nei confronti delle istituzioni. Se nella scuola primaria il fenomeno della dispersione si configura, per lo più come frequenza saltuaria, ritardo negli apprendimenti e, comunque, come insuccesso scolastico, nelle scuole secondarie di I e II grado si registrano fenomeni significativi di ripetenze, di evasione dell'obbligo scolastico, proscioglimento dall'obbligo senza conseguimento del titolo, presenza formale a scuola come mero adempimento, con preoccupanti manifestazioni di disaffezione nell'apprendimento e disimpegno emotivo verso la scuola. Molto spesso gli alunni portano a scuola un senso generale di malessere e di rifiuto delle regole del vivere insieme, che condiziona pesantemente gli apprendimenti e il clima relazionale nel gruppo-classe. La scuola, in tale contesto, si propone come centro di aggregazione e di mediazione sociale; inoltre, essendo stata per anni Scuola capofila dell'Osservatorio Integrato d'Area per la Dispersione, ha maturato una notevole esperienza nei progetti di lotta alla dispersione scolastica, nelle sue varie forme.

## 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)

**FINALITA':** - Promuovere momenti di collaborazione territoriale in aree con carenti infrastrutture sociali e luoghi di aggregazione. - Sviluppare azioni di contrasto alla dispersione che favoriscano il potenziamento dei livelli di alfabetizzazione. - Perseguire il successo formativo attraverso l'implementazione di attività laboratoriali. - Prevenire i fenomeni di disagio e di devianza giovanile nelle sue varie manifestazioni. - Realizzare azioni di contrasto all'analfabetismo di ritorno. - Realizzare un sistema integrato di interventi tra scuola, istituzioni, associazioni. **OBIETTIVI GENERALI:** - Favorire il processo di maturazione ed il consolidamento della capacità di relazionarsi in modo consapevole con gli altri, sviluppando la socializzazione, lo spirito di collaborazione e di accettazione reciproca. - Promuovere il rispetto delle regole, di se stessi, degli altri. - Prevenire e contrastare fenomeni di disagio e di dispersione scolastica. - Potenziare attitudini e passioni per la realizzazione di un progetto di vita. - Orientare a scelte scolastiche e di vita consapevoli. - Potenziare la capacità di comunicazione e collaborazione. - Sviluppare un atteggiamento positivo verso la scuola e tutte le istituzioni. - Favorire l'inclusione sociale, l'integrazione tra varie culture, la valorizzazione delle differenze. - Potenziare l'apertura pomeridiana della scuola per offrire maggiori opportunità di apprendimento e socializzazione. - Implementare la didattica laboratoriale e l'innovazione metodologica. - Potenziare la visibilità delle azioni della scuola sul territorio. - Favorire un atteggiamento positivo verso l'esperienza scolastica. - Consolidare l'acquisizione di competenze trasversali. - Potenziare la motivazione ad apprendere. - Promuovere la valorizzazione del territorio e delle potenzialità da esso offerte. **OBIETTIVI SPECIFICI:** - Acquisire comportamenti sociali costruttivi e positivi. - Ridurre le manifestazioni di disagio sociale e relazionale. - Saper utilizzare consapevolmente conoscenze e informazioni per affrontare adeguatamente situazioni reali di vita. - Sviluppare le potenzialità espressive e comunicative attraverso linguaggi verbali e non verbali in situazioni comunicative diverse. - Potenziare la creatività attraverso l'uso di diverse forme espressive. - Ampliare ed arricchire l'offerta formativa.

### **Caratteristiche dei destinatari**

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto è destinato agli alunni e alle alunne delle classi III, IV e V del Circolo, con particolare riferimento a coloro che si trovano in particolare situazione di disagio per disabilità, svantaggio socioculturale e/o difficoltà di apprendimento e per gli alunni stranieri.

L'estrazione socio-economico-culturale dell'utenza risulta piuttosto omogenea, ma i bisogni formativi di ciascuno richiedono una particolare attenzione. La maggior parte delle famiglie guarda alla scuola come risorsa fondamentale, in grado di offrire occasioni di crescita culturale e sociale dei propri figli, soprattutto quelle fasce sociali che non sono in grado di assicurare opportunità formative alternative. Un certo numero di alunni vive situazioni di disagio o di difficoltà negli apprendimenti.

Dai risultati delle prove INVALSI 215/16 si registra un risultato inferiore alla media nazionale e regionale.

Pertanto, si punta su interventi che facilitino il successo formativo di tutti gli alunni e il potenziamento delle competenze di base, adeguando l'azione ai diversificati bisogni formativi di ciascuno.

Inoltre la Scuola mira ad implementare le occasioni di socializzazione e di sviluppo personale, prolungando i tempi di utilizzo degli spazi scolastici, con le attività pomeridiane, in piena coerenza con il progetto culturale espresso nel proprio Piano dell'Offerta Formativa.

### **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)

Gli ambienti di apprendimento saranno riorganizzati per la fruizione dei contenuti digitali e per creare un clima di inclusione e rendere maggiormente incisivi gli interventi e le strategie di potenziamento delle abilità. Le attività saranno organizzate per gruppi di lavoro flessibili ed interoperanti, in relazione alle esigenze emergenti. Saranno attivati percorsi di ricerca partecipata al fine di favorire il coinvolgimento diretto dei singoli alunni. Si prevede l'utilizzo di attrezzature tecnologiche (LIM, PC, Tablet, fotocamere e videocamere digitali). Saranno messi in atto, altresì, interventi didattici personalizzati adeguati a stili e ritmi di apprendimento dei singoli alunni, con particolare riferimento ai soggetti con difficoltà negli apprendimenti e in situazione di disagio.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'apertura pomeridiana della scuola, oltre l'orario scolastico, sarà garantita dal servizio dei collaboratori scolastici presenti nella scuola,

**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)

Il progetto prevede attività integrate con l'uso delle tecnologie digitali: l'adozione di approcci didattici innovativi, infatti, sarà supportata dalle nuove tecnologie e dalle risorse di apprendimento disponibili on line. Saranno realizzati percorsi guidati di ricerca e selezione di informazioni da Internet e, a tal fine, gli ambienti di apprendimento saranno ristrutturati per la fruizione dei contenuti digitali. L'idea di fondo di tali attività è quella di fornire agli alunni uno strumento di comunicazione libero e creativo, pur con la responsabilità e lo stimolo educativo degli adulti. Il laboratorio rappresenterà il modello privilegiato d'intervento, superando il tradizionale modello di lavoro in classe, realizzando atelier per l'organizzazione delle attività in gruppi flessibili e interoperanti tra loro. Saranno utilizzate metodologie didattiche attive: brainstorming, roleplayng, giochi di simulazione, peer to peer, cooperative learning, attività di tutoraggio, peer research

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le finalità e gli obiettivi del progetto risultano perfettamente coerenti con il profilo delle competenze, definite dalle "Indicazioni nazionali per il curricolo" (DM 254/2012) e con gli obiettivi prioritari stabiliti dalla Legge di "Riforma del Sistema Nazionale di Istruzione e Formazione (L. 107/2015 comma 7), che la scuola ha declinato nel proprio PTOF, tenuto conto del contesto locale e alla luce delle risultanze del RAV. Pertanto, il progetto risulta integrato con la progettualità espressa nel PTOF e tutti i moduli previsti saranno raccordati in sinergia con le azioni mirate a:

- potenziare le capacità di espressione e comunicazione in lingua italiana;
- potenziare le abilità logiche;
- potenziare la consapevolezza delle competenze motorie e migliorare il benessere psico-fisico;
- potenziare la padronanza nell'uso delle tecnologie digitali;
- contrastare l'insuccesso formativo attraverso la ristrutturazione degli ambienti di apprendimento;
- potenziare gli interventi di inclusione degli alunni in situazione di disabilità e/o disagio;
- potenziare l'apertura pomeridiana della scuola, per offrire maggiori opportunità di apprendimento e di socializzazione;
- Implementare la didattica laboratoriale;
- Potenziare le modalità d'intervento su gruppi flessibili di alunni.



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 CD BRONTE II (CTEE04800C)





## 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 prevede la collaborazione con altre istituzioni scolastiche presenti nel territorio, con le quale sono state già svolte numerose e significative esperienze progettuali, volte al contrasto della dispersione scolastica e dell'insuccesso formativo.

Con l'I.I.S.S "Ven. Capizzi", dove è attiva una sezione del Liceo Artistico, è prevista la collaborazione per la realizzazione dei manufatti artistici in ceramica e per le attività pittoriche, con organizzazione di atelier di arte/artigianato in cui si sperimenterà, in modalità tutoring, il lavoro con studenti del II grado e alunni della scuola primaria. Inoltre, la scuola metterà a disposizione la palestra dell'IPSIA, attigua ad uno dei plessi della scuola primaria, per le attività sportive.

Con l'I.I.S.S "B. Radice", istituto tecnico dove è presente l'indirizzo "Informatica e telecomunicazioni", la collaborazione sarà basata sull'utilizzo dei laboratori e delle attrezzature tecnologiche e, anche in questo caso, si sperimenterà la metodologia del tutoring, tra studenti del II grado e alunni della scuola primaria.

Con le scuole del I ciclo, già in rete per la realizzazione di progetti per il miglioramento delle competenze degli alunni, è prevista anche l'organizzazione di gare, tornei e miniolimpiadi, al fine di favorire la socializzazione tra gli alunni, anche di comuni diversi (Bronte, Maletto, Randazzo).

Le associazioni sportive coinvolte contribuiranno alla realizzazione del progetto, attraverso il supporto tecnico e logistico nell'organizzazione di gare e/o manifestazioni sportive, aperte al territorio.

Il Comune di Bronte fornirà supporto e servizi per lo svolgimento delle attività e delle varie manifestazioni: servizio trasporto alunni, concessione uso palazzetto dello sport, campo sportivo.

## Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto risulta innovativo e replicabile per: - Sperimentazione di modelli formativi nei quali si promuova l'acquisizione di competenze associate all'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione - Realizzazione di strumenti didattici alternativi scaturiti direttamente dalla sperimentazione - Coinvolgimento del territorio nelle azioni formative della scuola, con la partecipazione di tutte le componenti, istituzionali e non. Il progetto mira, in particolare, alla sostenibilità e alla trasferibilità delle metodologie messe in atto, in modo che le iniziative non si esauriscano al termine dello stesso e non si limitino a intervenire sui soli studenti coinvolti dal progetto. Per permettere che i risultati siano facilmente applicabili in contesti diversi, si darà la più ampia diffusione alla iniziative e ai risultati, mirando a creare un circuito di buone pratiche. Tutte attività del progetto, anche al fine di evidenziarne gli elementi che rendono replicabile l'esperienza condotta, saranno socializzate al territorio attraverso la divulgazione delle iniziative realizzate tramite le seguenti modalità: - Tutti i prodotti realizzati durante lo svolgimento del progetto saranno resi disponibili nel sito della scuola in una pagina dedicata al progetto; - Manifestazione conclusiva alla quale verrà dato rilievo via stampa e media; - I materiali saranno, inoltre, disponibili su supporto multimediale (CD/DVD) contenente sia le procedure processuali sia i materiali didattici prodotti. Sarà prodotto un report del progetto contenente tutte le procedure processuali, i materiali didattici prodotti, i modelli di sperimentazione e replicabilità delle buone pratiche, i risultati raggiunti; tale documento costituirà un prototipo utile alla riproducibilità del progetto, su scala maggiore.

## Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Recupero delle situazioni di svantaggio e disagio scolastico.

Riduzione del tasso di dispersione e di insuccesso formativo.

Potenziamento delle abilità di base.

Sviluppo del senso di collaborazione e di appartenenza.

Consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità.

Maturazione di atteggiamenti positivi verso l'istituzione scolastica.

Promozione del proprio territorio e delle opportunità formative da esso offerte.

Valorizzazione della diversità come occasione di crescita e di arricchimento.

Promozione della cultura dell'inclusione sociale come reale presa in carico delle problematiche del singolo alunno.

Riorganizzazione degli ambienti di apprendimento.

Innovazione metodologico-didattica.

Implementazione e diffusione della documentazione di buone prassi.

Attuazione sostanziale dei principi di uguaglianza e delle pari opportunità.

Realizzazione di percorsi integrati con la realtà del territorio.

Realizzazione di un modello di governance interistituzionale che valorizzi l'azione dei diversi attori coinvolti.

Sperimentazione di modelli formativi per l'acquisizione di competenze associate all'utilizzo delle tecnologie Uso esclusivo della didattica laboratoriale

### 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



Bando 199 – 08/01/2013 – FSE (F3)Obiettivo F 'Promuovere il successo scolastico, le pari opportunità e l'inclusione sociale' Azione 3 'Sviluppo di reti contro la dispersione scolastica e la creazione di prototipi innovativi'	No	2013/2014		<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/progetti-aa-ss-precedenti/">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/progetti-aa-ss-precedenti/</a>
PROGETTO BASEB ALL/SOFTBALL	Sì		38	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-baseb-all-softball-completo-1.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-baseb-all-softball-completo-1.docx</a>
PROGETTO BIBLIOTECA	Sì		38	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-biblioteca.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-biblioteca.docx</a>
PROGETTO CODING	Sì		40	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-coding-completo.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-coding-completo.docx</a>
PROGETTO DISPERSIONE	Sì		38	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/ptof-pianno-triennale-dellofferta-formativa">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/ptof-pianno-triennale-dellofferta-formativa</a>
PROGETTO EDUCAZIONE PERMANENTE ASS. BB. CC. E DELL'IDENTITA' SICILIANA	No	2014/2015		<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2013/02/PROGETTO-E-EDUCAZIONE-PERMANENTE.pdf">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2013/02/PROGETTO-E-EDUCAZIONE-PERMANENTE.pdf</a>
PROGETTO GIOCHI MATEMATICI	Sì		23 e 40	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-giochi-matematici-completo.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-giochi-matematici-completo.docx</a>
PROGETTO GIOCO/SPORT	Sì		23 e 38	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-gioco-sport.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-gioco-sport.docx</a>



PROGETTO INCLUSIONE E DIRITTO ALLO STUDIO	Sì		23 e 40	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/PROGETTO-INCLUSIONE.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/PROGETTO-INCLUSIONE.docx</a>
PROGETTO LETTURA	Sì		22 e 38	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/PROGETTO-LETTURA.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/PROGETTO-LETTURA.docx</a>
PROGETTO METODOLOGIE LABORATORIALI	Sì		23	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-metodologie-laboratoriali.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-metodologie-laboratoriali.docx</a>
PROGETTO POTENZIAMENTO LINGUISTICO	Sì		22 e 40	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-Potenziamento-linguistico.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-Potenziamento-linguistico.docx</a>
PROGETTO SALUTE E PARI OPPORTUNITA	Sì		38	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-salute-e-pari-opportunit%C3%A0.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-salute-e-pari-opportunit%C3%A0.docx</a>
PROGETTO SPORT DI CLASSE	Sì		23 e 38	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-sport-di-classe-completo.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/progetto-sport-di-classe-completo.docx</a>
PROGETTO USO RESPONSABILE TECNOLOGIE DIGITALI	Sì		23 e 40	<a href="http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-uso-responsabile-tecnologie-digitali-completo.docx">http://www.brontesecondocircolo.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-uso-responsabile-tecnologie-digitali-completo.docx</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. egato
Supporto e consulenza nella realizzazione di gare e tornei di Baseball/Softball	1	ASSOCIAZIONE SPORTIVA "AQUILA BASEBALL"			Sì



Supporto e consulenza nella realizzazione di gare e tornei di Pallavolo	1	Unione Sportiva Dilettantistica AQUILA BRONTE			Si
Collaborazione attività di promozione del patrimonio artistico e culturale locale, organizzazione di mostre ed eventi, relativi ai laboratori artistici.	1	ASSOCIAZIONE PRO LOCO BRONTE			Si
Collaborazione per disponibilità servizi e strutture comunali	1	COMUNE DI BRONTE			Si

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Accordo di rete per realizzazione attività relative ai moduli di sport .	CTIC81200G 'G. GALILEI' CTEE073005 CD DON MILANI RANDAZZO CTMM119008 SMS L. CASTIGLIONE BRONTE	3020/A3	05/10/2015	Si
Collaborazione per la realizzazione dei manufatti in ceramica, pittura, dei libri animati e dei fumetti con il Liceo Artistico. Collaborazione per l'utilizzo della palestra dell' IPSIA	CTIS00900X IS VEN. IGNAZIO CAPIZZI	4386/A20h	14/11/2016	Si
Collaborazione per la realizzazione dei moduli per lo sviluppo delle competenze chiave (coding), anche attraverso l'utilizzo di laboratori e attrezzature tecnologiche.	CTIS01100X IS BENEDETTO RADICE	5517/b15	12/11/2016	Si

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
BASEBALL/SOFTBALL	€ 4.873,80
PALLAVOLO	€ 4.977,90
LABORATORIO DI CERAMICA	€ 4.873,80
LABORATORIO DI PITTURA	€ 4.873,80
CODEPLAYNG	€ 5.082,00
KIDCODING	€ 5.082,00
IL MAGICO MONDO DEI LIBRI ANIMATI	€ 5.082,00
CON LA TESTA TRA LE NUVOLE: IL MONDO DEL FUMETTO	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.927,30</b>



## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: BASEBALL/SOFTBALL**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	BASEBALL/SOFTBALL
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo si prefigge l'obiettivo di coniugare il messaggio dei valori dello sport, e del baseball/softball in particolare, con quello dell'integrazione sociale. Punta sul potenziamento degli schemi motori e delle capacità coordinative e a promuovere un'esperienza in grado di avvicinare il mondo dello sport a quello della scuola. Si prevede la collaborazione con l'Associazione sportiva "Aquila Baseball" e l'organizzazione di gare tra scuole.
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE04801D CTEE04802E CTEE04807Q
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - giochi di squadra, gare, tornei
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: BASEBALL/SOFTBALL

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>					<b>4.873,80 €</b>

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

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PALLAVOLO
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo si prefigge l'obiettivo di coniugare il messaggio dei valori dello sport, e della pallavolo in particolare, con quello dell'integrazione sociale. Punta sul potenziamento degli schemi motori e delle capacità coordinative e a promuovere un'esperienza in grado di avvicinare il mondo dello sport a quello della scuola. Si prevede la collaborazione con l'Associazione sportiva "U.S.D. Aquila Bronte" e l'organizzazione di gare tra scuole.
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE04801D CTEE04802E CTEE04807Q
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - giochi di squadra, gare, tornei
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria



### Scheda dei costi del modulo: PALLAVOLO

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	19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

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

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LABORATORIO DI CERAMICA
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo é finalizzato allo sviluppo della creatività, delle competenze manipolative e all'affinamento del gusto estetico, alla riscoperta delle tradizioni locali, attraverso la realizzazione di manufatti artistici in ceramica. Si prevede la collaborazione con il Liceo Artistico, in modalità "tutoring" studenti/alunni primaria.
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE04801D CTEE04802E CTEE04807Q
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo 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 con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali





## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: LABORATORIO DI CERAMICA

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>					<b>4.873,80 €</b>

### Elenco dei moduli

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

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LABORATORIO DI PITTURA
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo è finalizzato allo sviluppo della creatività, delle competenze manipolative e all'affinamento del gusto estetico, alla riscoperta delle tradizioni locali, attraverso la realizzazione di prodotti grafico/pittorici. Si prevede la collaborazione con il Liceo Artistico, in modalità "tutoring" studenti/alunni primaria.
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE04801D CTEE04802E CTEE04807Q
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo 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 con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
---------------	---

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: LABORATORIO DI PITTURA

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: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: CODEPLAYNG**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CODEPLAYNG
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo prevede il potenziamento delle competenze logico/matematiche, attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale, con modalità organizzative flessibili, in un contesto ludico e laboratoriale. Si prevede la collaborazione con l'Istituto tecnico, in modalità "tutoring" studenti/alunni primaria.
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE04801D CTEE04802E CTEE04807Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: CODEPLAYNG

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: KIDCODING

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	KIDCODING
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo prevede il potenziamento delle competenze logico/matematiche, attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale, con modalità organizzative flessibili, in un contesto ludico e laboratoriale. Si prevede la collaborazione con l'Istituto tecnico, in modalità "tutoring" studenti/alunni primaria.
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE04801D CTEE04802E CTEE04807Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)



<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: KIDCODING

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: IL MAGICO MONDO DEI LIBRI ANIMATI**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	IL MAGICO MONDO DEI LIBRI ANIMATI
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo prevede il potenziamento delle competenze linguistiche, attraverso attività di scrittura creativa, con la realizzazione di libri pop-up. Si prevede la collaborazione con il Liceo Artistico, in modalità "tutoring" studenti/alunni primaria.
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE04801D CTEE04802E CTEE04807Q



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo 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 con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IL MAGICO MONDO DEI LIBRI ANIMATI

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: CON LA TESTA TRA LE NUVOLE: IL MONDO DEL FUMETTO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CON LA TESTA TRA LE NUVOLE: IL MONDO DEL FUMETTO
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo prevede il potenziamento delle competenze linguistiche, attraverso attività di scrittura creativa, con la realizzazione di libri storie a fumetti. Si prevede la collaborazione con il Liceo Artistico, in modalità "tutoring" studenti/alunni primaria.
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE04800C CTEE04801D CTEE04802E
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo 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 con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: CON LA TESTA TRA LE NUVOLE: IL MONDO DEL FUMETTO

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 €



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 21706)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 39.927,30
<b>Massimale avviso</b>	€ 40.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	delibera n. 19
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	21/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	delibera n. 71
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	28/10/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	14/11/2016 13:45:00

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>BASEBALL/SOFTBALL</u>	€ 4.873,80	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>PALLAVOLO</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 CERAMICA</u>	€ 4.873,80	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>LABORATORIO DI PITTURA</u>	€ 4.873,80	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>CODEPLAYNG</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>KIDCODING</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>IL MAGICO MONDO DEI LIBRI ANIMATI</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>CON LA TESTA TRA LE NUVOLE: IL MONDO DEL FUMETTO</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "UN PROGETTO DI VITA PER IL SUCCESSO DI TUTTI"</b>	<b>€ 39.927,30</b>	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 39.927,30</b>	<b>€ 40.000,00</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  
Ufficio IV

MIUR

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

Scuola CD BRONTE II (CTEE04800C)