



Candidatura N. 997398

3340 del 23/03/2017 - FSE - Competenze di cittadinanza globale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. ACQUASPARTA
Codice meccanografico	TRIC81400C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DANTE ALGHIERI 12
Provincia	TR
Comune	Acquasparta
CAP	05021
Telefono	0744930092
E-mail	TRIC81400C@istruzione.it
Sito web	
Numero alunni	874
Plessi	TRAA814019 - ACQUASPARTA "D.RICCI" (I.C.ACQUAS TRAA81402A - S.GEMINI "G.RODARI" (I.C.ACQUAS TREE81401E - PRIMARIAACQUASPARTA (I.C.ACQUAS TREE81402G - SAN GEMINI (I.C. ACQUASPARTA) TRMM81401D - ACQUASPARTA "G.GALILEI" TRMM81402E - SAN GEMINI "A.VOLTA"



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
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	<p>Acquisizione del concetto di cittadinanza globale, aumento della conoscenza delle interconnessioni globali e della consapevolezza del rapporto tra scelte locali e sfide globali</p> <p>Aumento dei livelli di competenza nelle tematiche trattate nei moduli scelti</p> <p>Potenziamento della dimensione esperenziale delle conoscenze e delle competenze attraverso attività pratiche, lavoro su casi reali e realizzazione di prodotti</p> <p>Valorizzazione del ruolo attivo degli studenti, della problematizzazione e della capacità di individuare soluzioni attraverso la riflessione collettiva</p>



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 997398 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione alimentare, cibo e territorio	Cosa resta nel piatto? Acquasparta	€ 5.082,00
Educazione alimentare, cibo e territorio	Cosa resta nel piatto? San gemini	€ 5.082,00
Educazione ambientale	Accendiamo le idee - Acquasparta	€ 5.082,00
Educazione ambientale	Accendiamo le idee - San Gemini	€ 5.082,00
Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva	Giochiamo al ...rispetto!	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.410,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: Consapevolezza e rispetto: un binomio per uno stile di vita migliore

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il Progetto ha lo scopo di consolidare l'azione istituzionale della scuola rispetto all'acquisizione delle competenze di cittadinanza. Nello specifico gli interventi progettati nei moduli hanno la finalità di dotare gli studenti di tutte le competenze e di tutti gli strumenti cognitivi che permettano loro di superare l'elemento che si presenta nello stesso tempo come un paradosso e una criticità del panorama educativo odierno, e che si può esplicitare nel modo che di seguito si descrive. Si evidenzia uno squilibrio tra un sapere tecnologico che permette ormai agli alunni fin dai primi anni di scolarità di padroneggiare gli strumenti tecnologici e di riuscire attraverso competenze digitali sempre più avanzate ad utilizzare la rete in senso comunicativo, e un basso livello di conoscenza e di consapevolezza riguardo le sfide globali e le grandi questioni dello sviluppo, come gli obiettivi di sviluppo sostenibile, lo spreco alimentare, le migrazioni, l'inclusione delle minoranze, ecc. Questa condizione di squilibrio conoscitivo, che è comune alla maggior parte dei nostri nativi digitali, determina un effetto di graduale distacco emotivo e indifferenza verso le grandi questioni che investono la sfera sociale e ambientale del nostro tempo e non permette ai ragazzi di sviluppare le competenze di cittadinanza attiva che sono alla base del senso civico e del rispetto nei confronti dell'uomo e dell'ambiente. La proposta progettuale intende prevenire tale fenomeno, offrendo attraverso un ampliamento dell'offerta formativa dei laboratori di cittadinanza attiva collegati al contesto territoriale e finalizzati a conseguire piccoli ma significativi risultati all'interno di un processo di graduale cambiamento di comportamenti e atteggiamenti quotidiani che si riscontrano nella collettività. Attraverso percorsi organizzati attraverso un regia educativa finalizzata a realizzare un apprendimento esperienziale prima che contenutistico, i ragazzi saranno guidati ad assumere ruoli e simulare situazioni di vita sulle cui conseguenze riflettere per trovare soluzioni adeguate, rivedere decisioni, organizzare ristrutturazioni cognitive. Importantissimo per la risonanza nel contesto ambientale sarà il ruolo e la funzione delle Amministrazioni Locali che, avendo manifestato la loro intenzione a partecipare al progetto, si vedranno coinvolte nell'operare accanto alla scuola per ricavare informazioni, idee e contributi utili anche per la gestione della cosa pubblica. E' per queste motivazioni che il Progetto rientrerà con una sezione speciale all'interno del Progetto Sindaco Baby già in atto nelle scuole dell'Istituto e verrà recepito nel Protocollo d'Intesa 'Patto per la scuola' che l'Istituto ha stipulato con i Comuni di Acquasparta e San Gemini.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

I dati relativi al contesto socio economico del territorio forniti dal RAV rilevano un livello nel complesso medio alto e la qualità del tenore di vita dei nuclei familiari è caratterizzata da condizioni di generale benessere. Questo determina una condizione positiva sia per quanto riguarda gli stimoli culturali e dei contesti familiari sia per "l'esposizione" alla tecnologia, in quanto la quasi totalità delle famiglie possiede un PC, collegamento ad Internet ed altre strumentazioni tecnologiche. L'osservazione degli alunni e delle loro modalità dell'utilizzo delle tecnologie anche in ambienti extrascolastici ha permesso di rilevare che il più delle volte sono fruitori o produttori inconsapevoli di contenuti on line, la comunicazione diventa sempre più superficiale e il loro livello di coinvolgimento emotivo tende ad abbassarsi e quindi a renderli sempre più resistenti ad effettuare analisi della rete ad assumere atteggiamenti di partecipazione e impegno.



Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020 e, in particolare, come si intende promuovere la complementarietà e l'integrazione tra le diverse aree tematiche al fine di sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale.

1. Fornire conoscenze e competenze agli alunni per poter conseguire quelle competenze di cittadinanza attiva in ordine a:

- Comportamenti responsabili per contrastare lo spreco alimentare
- adozione e promozione di stili di vita sostenibili rispetto alle criticità ambientali
- Promozione di modelli comportamentali inclusivi a livello individuale e collettivo

2. Stimolare la partecipazione attiva degli alunni attraverso una ricerca-azione nel proprio contesto sia familiare che territoriale che sia in grado, da un lato, di rendere i bambini dei veri protagonisti del cambiamento e, dall'altro, di sensibilizzare le proprie famiglie sull'importanza di adottare stili di vita e modelli di consumo sostenibili ed inclusivi

3. Promuovere una attiva collaborazione tra gli alunni e il loro territorio, in particolare la scuola, le famiglie ed eventuali e le Amministrazioni Comunali quali attori chiave per elaborare ed attuare concrete misure di risposta allo spreco alimentare ,per realizzare iniziative concrete rispetto alle sfide ambientali e alla valorizzazione delle differenze di qualunque origine .

4. Diffondere all'interno della scuola e tra la cittadinanza (in particolar modo le famiglie) i risultati raggiunti attraverso l'organizzazione di un evento finale di restituzione.



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)

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'istituzione scolastica ha il dovere di dotare gli alunni delle competenze e degli strumenti cognitivi per superare uno dei tanti moderni paradossi: lo squilibrio tra un sapere tecnologico che permette loro attraverso la rete una interconnessione globale e, dal versante opposto, una conoscenza ed una consapevolezza scarna riguardo le sfide globali e le questioni dello sviluppo, come gli obiettivi di sviluppo sostenibile, lo spreco alimentare, le migrazioni, l'inclusione delle minoranze, ecc. I nostri nativi digitali sono sempre più esposti a collegamenti virtuali che invece di suscitare interesse e partecipazione alimentano una indifferenza e un distacco che non depone a favore di uno sviluppo del senso civico e dell'appartenenza. La proposta progettuale intende prevenire tale fenomeno, focalizzandosi su alunni delle classi 5^a della scuola Primaria e delle classi I della scuola secondaria di primo grado, i quali attraverso i laboratori di cittadinanza attiva progettati nei cinque moduli, sperimentano i contenuti e le conoscenze necessarie a costruire le competenze di cittadinanza per diventare futuri cittadini globali consapevoli e responsabili.

Il target dei destinatari è stato determinato anche dall'esperienza in merito al Progetto Sindaco Baby indirizzato appunto a questa fascia di alunni e caratterizzato da un investimento educativo sul potenziamento delle competenze di cittadinanza attiva attraverso il confronto sulle tematiche con gli Amministratori Locali.

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, sera, di sabato, nel periodo estivo.

Le scuole primarie dell'Istituto hanno sezioni a tempo pieno (8.10 – 16.10) e le scuole secondarie di I° hanno sezioni funzionanti a tempo prolungato con due rientri e in alcuni periodi si aggiungono le attività extra curricolari del gruppo sportivo e della certificazione della seconda lingua, pertanto i moduli del progetto, per garantire efficaci condizioni organizzative prevedono la frequenza "estiva" sul modello sperimentato del campus andando incontro anche alle esigenze delle famiglie che nel territorio non hanno a disposizione un ampio ventaglio di opportunità formative al termine delle attività dell'anno scolastico. Per le aperture con formula settimanale continuativa dal lunedì al venerdì sia in orario antimeridiano che pomeridiano si provvederà sia con il personale ATA dell'Istituto che dichiarerà la disponibilità ad effettuare orario aggiuntivo sia attraverso contratti di collaborazione esterna per garantire la sorveglianza e la pulizia. Sarà effettuato il servizio mensa nei giorni in cui si prevede una attività antimeridiana e pomeridiana. Nell'Istituto è già presente la formula di esternalizzazione del servizio di pulizia ed assistenza per alcuni plessi e l'effettuazione del servizio estivo potrebbe rientrare nell'organizzazione del budget orario già assegnato, garantendo così, anche per le attività del progetto, la continuità di prestazioni già testate in termini di qualità dei servizi e delle risorse umane.



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)

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, etc). Indicare, inoltre, se e come si intende enfatizzare il rapporto con gli attori del territorio e lavorare su casi reali per promuovere la dimensione esperienziale.

Il Progetto si avvale del partenariato di alcune scuole del secondo ciclo, due Istituti Comprensivi di Narni Centro e Montecastrilli e dei Comuni di San Gemini e di Acquasparta. Questa rete di sinergie permetterà a docenti e alunni di condividere idee e proposte di stili di vita sostenibili ed inclusivi - che nasceranno anche a partire dai risultati dell'attività di ricerca-azione - con altri studenti e con i propri amministratori comunali, col fine ultimo anche di riavvicinare i giovani all'impegno civico e pubblico, restituendo loro il senso di responsabilità, partecipazione e appartenenza comunitaria.

Particolarmente importante e significativa per il Progetto sarà la collaborazione con le Amministrazioni Comunali con le quali l'istituto sigla ogni tre anni un Accordo di Programma "Patto per la Scuola" che recepirà l'attività del progetto mentre i contenuti diventeranno le tematiche delle campagne elettorali all'interno del Progetto Sindaco baby che è inserito nel PTOF.



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)

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto.

Il setting metodologico delle azioni di progetto si costruisce su un assunto fondamentale: “il ‘fare scuola’ oggi significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un’opera quotidiana di guida, di attenzione al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale come definito nel Manifesto delle Avanguardie educative e in particolare nell’Orizzonte 3 in cui il setting dell’ambiente di apprendimento è frutto della regia educativa del gruppo docente che mette al centro l’alunno superando il concetto di aula in quanto “classe” in cui si privilegiano strategie metodologiche come il Cooperative learning e il Peer tutoring che sollecitano le competenze sociali e civiche, il Learning by doing, il project posing and solving, la flipped classroom che sollecitano le competenze afferenti all’imparare ad imparare

I moduli avranno questa struttura organizzativo-metodologica: coinvolgimento degli alunni attraverso simulazioni guidate per la fase esperienziale, a questo seguirà un momento di debriefing per riflettere sull’esperienza vissuta e per ottenerne una migliore comprensione attraverso il lavoro e l’esperienza di gruppo in cui esercitare i meccanismi relazionali, le modalità implicite di ragionamento. La fase conclusiva è quella del trasferimento e della generalizzazione che ha l’obiettivo di produrre competenze attraverso l’integrazione con il territorio.



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)

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 altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione.

PROGETTO LEGALITA'/INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO

Il Progetto Legalità/Integrazione con il territorio ha come finalità lo sviluppo della conoscenza dei diritti fondamentali del cittadino, il rispetto di tutte le diversità, il rispetto dell'ambiente, e la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole. I percorsi previsti per il progetto Consapevolezza e rispetto un binomio per uno stile di vita migliore rientrano a tutti gli effetti nell'area dell'educazione alla legalità e all'integrazione con il territorio rinforzando le attività che si realizzano in tutti i gradi di scuola per consolidare il senso di appartenenza e il rispetto dell'ambiente fisico, culturale, umano del contesto di vita

INTERCULTURA ...PICCOLI CITTADINI CRESCONO

Il progetto ha un taglio decisamente orientato al potenziamento delle competenze sociali e civiche. Nell'Istituto circa il 16% degli alunni sono stranieri; la maggior parte è nata in Italia nonostante ciò, alcune famiglie non sono bene integrate nell'ambiente extra-scolastico e questo aspetto ha come diretta conseguenza una condizione di "isolamento" dei bambini che fuori della scuola non sempre hanno spazi e tempi per le loro esigenze di relazioni. Nella convinzione che la continuità orizzontale è determinante per realizzare una efficace azione educativa, tutta la progettualità che investe sul consolidamento delle competenze di cittadinanza attiva, ha una stretta correlazione con le finalità e i contenuti del progetto



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.

L'impianto del progetto prevede nelle diverse attività dei moduli l'utilizzo di una didattica inclusiva che mette al centro la persona (child centred pedagogy) Il protocollo metodologico fissa alcuni elementi chiave nell'adozione di strumenti e metodologie che devono rispondere ad alcuni criteri:

- favorire l'apprendimento cooperativo, il lavoro a coppie, il tutoring
- l'apprendimento per scoperta attraverso l'utilizzo prevalente di mediatori attivi che, per la loro struttura, facilitano un contatto intensivo con la realtà vissuta, esplorata, sperimentata e mediatori iconici che decodificano e semplificano la realtà attraverso le percezioni visive
- suddividere il tempo in tempi
- utilizzare mediatori didattici, attrezzature e ausili informatici, software che consentano un approccio multicanale alla lettoscrittura grazie a funzioni specifiche create per usare parole mappe immagini e suoni in modo funzionale all'apprendimento Software di questa tipologia integrati con google drive consentono di scambiare materiali e documenti in un ambiente di condivisione potenziando la funzione del gruppo di apprendimento
- ridurre il carico cognitivo durante le attività sia attraverso la sollecitazione di più canali di apprendimento, prediligendo in caso di attività digitali l'uso di software dotati di interfaccia coerente e innovativa



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)

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, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Lungo tutta la durata del progetto, la scuola rileverà la soddisfazione di tutti i soggetti coinvolti nelle attività, attraverso: incontri rispettivamente con gli insegnanti e con gli studenti delle scuole primarie e secondarie di I grado (all'inizio, a metà percorso e alla fine), somministrazione di schede di soddisfazione rivolte agli studenti coinvolti, somministrazione di questionari *ex-ante* (a inizio progetto) ed *ex-post* (alla fine) per la valutazione finale.

Per quanto riguarda l'impatto, è previsto il raggiungimento dei seguenti risultati:

Aumentata conoscenza di una percentuale pari all' 80% studenti rispetto alle tematiche del diritto globale al cibo, dello spreco alimentare e di stili di vita sostenibili;

Aumentata sensibilità del contesto ambientale famiglie ed Amministrazioni rispetto ai temi trattati. La valutazione sarà effettuata attraverso la rilevazione dei seguenti parametri:

presenza di "atti" amministrativi funzionali a ridurre le problematiche evidenziate dagli alunni nel progetto

registrazione di comportamenti significativi all'interno dei nuclei familiari rilevati dagli alunni attraverso questionari ed interviste



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/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

L'informazione e la comunicazione prevedono le seguenti fasi

- Diffusione del progetto attraverso la pubblicazione sul sito web dell'Istituto
- Studio e realizzazione dell'immagine coordinata (logo e cartellonistica in genere)
- Comunicazione della valutazione d'impatto sia verso l'utenza interna che esterna

Oltre l'informazione relativa alla realizzazione e valutazione del Progetto nei confronti delle famiglie attraverso una presentazione pubblica, si realizzerà anche una diffusione all'interno dell'istituzione scolastica come input per un processo di conoscenza partecipata. Ogni fase del progetto, dalla programmazione alla realizzazione delle singole attività laboratoriali sarà documentata attraverso un lavoro di raccolta dati che sarà affidato ai docenti coordinatori delle attività. Tutti i materiali prodotti saranno raccolti in un catalogo digitale che verrà messo a disposizione dei docenti dell'istituto

A chiusura di progetto, sarà organizzato l'evento finale di restituzione alla cittadinanza dei risultati. L'evento si realizzerà in collaborazione con il Comune, presso spazi comunali/scolastici.

Sarà elaborata una pubblicazione descrittiva dei contenuti tematici trattati, che rimarrà a disposizione della scuola per un'eventuale replicabilità da parte di docenti e di studenti.



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
Piccoli cittadini del mondocrescono	23	http://icacquasparta.gov.it/p-t-o-f/
Progetto legalità / Integrazione con il territorio	32-33	http://icacquasparta.gov.it/p-t-o-f/

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
CO PROGETTAZIONE PER LA REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITA' DEL PROGETTO-PATROCINIO PER GLI EVENTI CHE SI REALIZZERANNO A SEGUITO DELLE ATTIVITA'-MESSA A DISPOSIZIONE DEI SERVIZI DI TRASPORTO NEI PERIODI DI SOSPENSIONE DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE- ATTIVAZIONE DEL SERVIZIO MENSA PER LE ATTIVITA' CHE SI SVOLGERANNO PER UN PERIODO CONTINUATIVO DURANTE LA SOSPENSIONE DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE	1	Comune Acquasparta	Dichiarazione di intenti	2334	08/06/2017	Si
CO PROGETTAZIONE PER LA REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITA' DEL PROGETTO-PATROCINIO PER GLI EVENTI CHE SI REALIZZERANNO A SEGUITO DELLE ATTIVITA'-MESSA A DISPOSIZIONE DEI SERVIZI DI TRASPORTO NEI PERIODI DI SOSPENSIONE DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE- ATTIVAZIONE DEL SERVIZIO MENSA PER LE ATTIVITA' CHE SI SVOLGERANNO PER UN PERIODO CONTINUATIVO DURANTE LA SOSPENSIONE DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE	1	COMUNE SAN GEMINI	Dichiarazione di intenti	2333	08/06/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
---------	--------	------------------	------------------	------------



REALIZZAZIONE DEGLI INTERVENTI PROGETTUALI RELATIVI ALL'AREA TEMATICA 1-3-5 IMPEGNANDOSI A GARANTIRE LA DIFFUSIONE E LA DISSEMINAZIONE DE DELL'INIZIATIVA FAVORENDO LO SCAMBIO DELLA DOCUMENTAZIONE DIDATTICA TRA DOCENTI	PGR124000T IST. PROFESSIONALE 'E. ORFINI'	2344	09/06/2017	Si
REALIZZAZIONE DEGLI INTERVENTI PROGETTUALI RELATIVI ALL'AREA TEMATICA 1-3-5 IMPEGNANDOSI A GARANTIRE LA DIFFUSIONE E LA DISSEMINAZIONE DE DELL'INIZIATIVA FAVORENDO LO SCAMBIO DELLA DOCUMENTAZIONE DIDATTICA TRA DOCENTI	PGPS02000N LICEO 'G. MARCONI'	2264	05/06/2017	Si
IMPLEMENTARE UN REPOSITORY CONDIVISO LE UNITA' DI APPRENDIMENTO ELABORATE CORREDATE DI COMPITI AUTENTICI E RUBRICHE VALUTATIVE-COSTRUZIONE COMUNE DI STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE-PRESENTAZIONE DEI RISULTATI	TRIC816004 I.C. MONTECASTRILLI 'F.PETRUCCI	2267	05/06/2017	Si
IMPLEMENTARE UN REPOSITORY CONDIVISO LE UNITA' DI APPRENDIMENTO ELABORATE CORREDATE DI COMPITI AUTENTICI E RUBRICHE VALUTATIVE-COSTRUZIONE COMUNE DI STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE-PRESENTAZIONE DEI RISULTATI	TRIC82100G I.C. NARNI CENTRO	2342	09/06/2017	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Cosa resta nel piatto? Acquasparta	€ 5.082,00
Cosa resta nel piatto? San gemini	€ 5.082,00
Accendiamo le idee - Acquasparta	€ 5.082,00
Accendiamo le idee - San Gemini	€ 5.082,00
Giochiamo al ...rispetto!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.410,00

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

Modulo: Educazione alimentare, cibo e territorio

Titolo: Cosa resta nel piatto? Acquasparta

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Cosa resta nel piatto? Acquasparta



**Descrizione
modulo**

Il modulo è finalizzato ad offrire all'interno di un ambiente di apprendimento improntato sulla didattica laboratoriale, caratterizzato da un clima di cooperazione e convivenza tra gli studenti un percorso in cui la fase di conoscenza si alterna alla fase esperienziale per promuovere il passaggio fondamentale dalla conoscenza alla coscienza

Sulla base di questo schema metodologico si può ipotizzare una sequenza operativa caratterizzata da spazi tempi con contenuti specifici

Elaborazione del concetto di cittadinanza globale attraverso la costruzione della mappa spontanea desunta dalle conoscenze esperienziali e non strutturate

Ricerca guidata del significato e della funzione dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite e degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile al fine di riscoprirli nelle politiche del proprio territorio e nei comportamenti ricorrenti nel contesto di appartenenza

Lavori di ricerca e giochi di simulazione per favorire la maturazione di un approccio transculturale al cibo (riti, convivialità, luoghi e modalità di rapporto con il cibo) e approcci connessi alla globalizzazione del cibo Per rafforzare l'apprendimento dei contenuti proposti e favorire la capacità di confronto e mediazione interculturale-interreligiosa, si realizzeranno incontri virtuali con coetanei di Paesi con diverse tradizioni socio-culturali (del Medio Oriente, dell'America Latina, del Nord Africa)

Ricerca – azione degli alunni suddivisi in gruppi presso le mense scolastiche e le famiglie per entrare in contatto con il concetto dello spreco alimentare Analisi dei risultati e sintesi corredata da grafici-

Generalizzazione del concetto di spreco alimentare per scoprire il paradosso dello spreco alimentare e della fame nel mondo (diritto al cibo, sicurezza e sovranità alimentare)

Maturazione di una coscienza della problematica espressa dal rapporto :spreco alimentare / impoverimento dell'ambiente (impronta ecologica del cibo che non viene consumato e delle risorse naturali utilizzate per produzione e commercializzazione)

Elaborazione di strumenti per sensibilizzare le componenti del territorio ad assumere stili di vita più sostenibili In questa fase verranno strutturati due gruppi omogenei per età: uno di alunni della scuola primaria l'altro di alunni della scuola Secondaria di I° Il primo gruppo sarà guidato a realizzare un videogioco sulla tematica dello spreco alimentare a mensa e a casa sperimentando l'uso dell'ambiente di programmazione Minecraft, che permette di realizzare online contesti situazioni e ambienti plasmando dei grossi cubi pixelati .

Il gruppo dei ragazzi della scuola secondaria di I° si cimenterà invece nella produzione di una narrazione sulle problematiche esplorate attraverso strumenti digitali (web apps, webware) al fine di creare un racconto animato attraverso cui introdurre una serie di proposte concrete e fattibili che l'Amministrazione Comunale potrebbe recepire e mettere in pratica.

Risultati attesi

Al termine del presente modulo ci si aspetta di conseguire alcuni risultati a due livelli: Comportamenti degli alunni capacità di scelte responsabili e consapevoli rispetto alle problematiche dello spreco alimentare nella quotidianità

Il risultato sarà rilevato nell'anno scolastico successivo attraverso un'attività di osservazione delle abitudini alimentari nei momenti di consumo del cibo a scuola : mensa , pause ricreative, consumo legato alla fornitura di frutta nell'ambito del Progetto Frutta nelle Scuole a cui l'Istituto partecipa da tre anni

Verranno predisposte griglie di osservazione e tabulati i risultati

Il parametro valutativo utilizzato sarà almeno il 80% % degli alunni adotta comportamenti corretti rispetto ai descrittori utilizzati nella griglia di osservazione

Sensibilizzazione delle Amministrazioni

Il risultato sarà rilevato nel lungo periodo dal Consiglio Comunale baby che registrerà la presenza di atti, eventi, o altri elementi che l'Amministrazione produrrà rispetto alla problematica dello spreco alimentare

Il parametro valutativo utilizzato sarà il seguente: almeno due atti, eventi o manifestazioni nell'arco temporale di due anni

Data inizio prevista	18/06/2018
Data fine prevista	30/06/2018



Tipo Modulo	Educazione alimentare, cibo e territorio
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM81401D
Numero destinatari	12 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cosa resta nel piatto? Acquasparta

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione alimentare, cibo e territorio

Titolo: Cosa resta nel piatto? San gemini

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Cosa resta nel piatto? San gemini



Descrizione modulo

Il modulo è finalizzato ad offrire all'interno di un ambiente di apprendimento improntato sulla didattica laboratoriale, caratterizzato da un clima di cooperazione e convivenza tra gli studenti un percorso in cui la fase di conoscenza si alterna alla fase esperienziale per promuovere il passaggio fondamentale dalla conoscenza alla coscienza

Sulla base di questo schema metodologico si può ipotizzare una sequenza operativa caratterizzata da spazi tempi con contenuti specifici

Elaborazione del concetto di cittadinanza globale attraverso la costruzione della mappa spontanea desunta dalle conoscenze esperienziali e non strutturate

Ricerca guidata del significato e della funzione dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite e degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile al fine di riscoprirli nelle politiche del proprio territorio e nei comportamenti ricorrenti nel contesto di appartenenza

Lavori di ricerca e giochi di simulazione per favorire la maturazione di un approccio transculturale al cibo (riti, convivialità, luoghi e modalità di rapporto con il cibo) e approcci connessi alla globalizzazione del cibo Per rafforzare l'apprendimento dei contenuti proposti e favorire la capacità di confronto e mediazione interculturale-interreligiosa, si realizzeranno incontri virtuali con coetanei di Paesi con diverse tradizioni socio-culturali (del Medio Oriente, dell'America Latina, del Nord Africa)

Ricerca – azione degli alunni suddivisi in gruppi presso le mense scolastiche e le famiglie per entrare in contatto con il concetto dello spreco alimentare Analisi dei risultati e sintesi corredata da grafici-

Generalizzazione del concetto di spreco alimentare per scoprire il paradosso dello spreco alimentare e della fame nel mondo (diritto al cibo, sicurezza e sovranità alimentare)

Maturazione di una coscienza della problematica espressa dal rapporto :spreco alimentare / impoverimento dell'ambiente (impronta ecologica del cibo che non viene consumato e delle risorse naturali utilizzate per produzione e commercializzazione)

Elaborazione di strumenti per sensibilizzare le componenti del territorio ad assumere stili di vita più sostenibili In questa fase verranno strutturati due gruppi omogenei per età: uno di alunni della scuola primaria l'altro di alunni della scuola Secondaria di I° Il primo gruppo sarà guidato a realizzare un videogioco sulla tematica dello spreco alimentare a mensa e a casa sperimentando l'uso dell'ambiente di programmazione Minecraft, che permette di realizzare online contesti situazioni e ambienti plasmando dei grossi cubi pixelati .

Il gruppo dei ragazzi della scuola secondaria di I° si cimenterà invece nella produzione di una narrazione sulle problematiche esplorate attraverso strumenti digitali (web apps, webware) al fine di creare un racconto animato attraverso cui introdurre una serie di proposte concrete e fattibili che l'Amministrazione Comunale potrebbe recepire e mettere in pratica

Risultati attesi

Al termine del presente modulo ci si aspetta di conseguire alcuni risultati a due livelli:

Comportamenti degli alunni : capacità di scelte responsabili e consapevoli rispetto alle problematiche dello spreco alimentare nella quotidianità

Il risultato sarà rilevato nell'anno scolastico successivo attraverso un'attività di osservazione delle abitudini alimentari nei momenti di consumo del cibo a scuola : mensa , pause ricreative, consumo legato alla fornitura di frutta nell'ambito del Progetto Frutta nelle Scuole a cui l'Istituto partecipa da tre anni

Verranno predisposte griglie di osservazione e tabulati i risultati

Il parametro valutativo utilizzato sarà almeno il 80% % degli alunni adotta comportamenti corretti rispetto ai descrittori utilizzati nella griglia di osservazione

Sensibilizzazione delle Amministrazioni :il risultato sarà rilevato nel lungo periodo dal Consiglio Comunale baby che registrerà la presenza di atti, eventi, o altri elementi che l'Amministrazione produrrà rispetto alla problematica dello spreco alimentare

Il parametro valutativo utilizzato sarà il seguente: almeno due atti, eventi o manifestazioni nell'arco temporale di due anni

Data inizio prevista

18/06/2018

Data fine prevista

30/06/2018

Tipo Modulo

Educazione alimentare, cibo e territorio



Sedi dove è previsto il modulo	TREE81402G
Numero destinatari	12 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cosa resta nel piatto? San gemini

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione ambientale

Titolo: Accendiamo le idee - Acquasparta

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Accendiamo le idee - Acquasparta



**Descrizione
modulo**

Il modulo è finalizzato ad offrire all'interno di un ambiente di apprendimento improntato sulla didattica laboratoriale, caratterizzato da un clima di cooperazione e convivenza tra gli studenti un percorso in cui la fase di conoscenza si alterna alla fase esperienziale per promuovere il passaggio fondamentale dalla conoscenza alla coscienza

Sulla base di questo schema metodologico si può ipotizzare una sequenza operativa caratterizzata da spazi tempi con contenuti specifici

Elaborazione del concetto di cittadinanza globale attraverso la costruzione della mappa spontanea desunta dalle conoscenze esperienziali e non strutturate

Ricerca guidata del significato e della funzione dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite e degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile al fine di riscoprirli nelle politiche del proprio territorio e nei comportamenti ricorrenti nel contesto di appartenenza

Lavori di ricerca e giochi di simulazione per favorire la maturazione di una sensibilità al concetto rispetto dell'ambiente e ecosostenibilità anche attraverso la visione di films e documentari

Ricerca – azione degli alunni suddivisi in gruppi per rilevare nell'ambiente di appartenenza segni relativi alle conseguenze del cambiamento climatico e dell'aumento di CO2 Analisi dei risultati e sintesi corredata da grafici

Generalizzazione del concetto di cambiamento climatico e delle conseguenze a livello mondiale

Maturazione di una coscienza della problematica derivante dagli effetti a lungo medio e breve tempo del cambiamento climatico ed introduzione agli accordi internazionali per contrastare il cambiamento

Elaborazione di strumenti per sensibilizzare le componenti del territorio ad assumere stili di vita più sostenibili.

In questa fase verranno strutturati due gruppi omogenei per età: uno di alunni della scuola primaria l'altro di alunni della scuola Secondaria di 1° Il primo gruppo sarà guidato a realizzare un videogioco sulla tematica del cambiamento climatico nel proprio contesto territoriale sperimentando l'uso dell'ambiente di programmazione Minecraft, che permette di realizzare online contesti situazioni e ambienti plasmando dei grossi cubi pixelati.

Il gruppo dei ragazzi della scuola secondaria di 1° si cimenterà invece nella produzione di una Carta di impegni che dovrà scaturire dalla ricerca di tutti quei comportamenti che possiamo mettere in atto ogni giorno per contribuire a migliorare gli stili di vita in termini di ecosostenibilità

La Carta degli impegni sarà illustrata in una assemblea pubblica e sarà consegnata alle Amministrazioni Comunali per una sottoscrizione Acquisita la sottoscrizione i ragazzi saranno responsabili della diffusione della Carta degli Impegni all'interno delle loro famiglie e degli esercizi commerciali.

Risultati attesi

Al termine del presente modulo ci si aspetta di conseguire alcuni risultati a due livelli: Comportamenti degli alunni capacità di scelte responsabili e consapevoli rispetto alle problematiche del cambiamento climatico

Il risultato sarà rilevato nell'anno scolastico successivo attraverso un'attività di osservazione rispetto all'osservanza delle indicazioni fornite con la Carta degli impegni. Verranno predisposte griglie di osservazione e tabulati i risultati

Il parametro valutativo utilizzato sarà il seguente: per ogni osservazione condotta su un campione determinato si rileveranno l'80% di comportamenti corretti rispetto ai descrittori utilizzati nella griglia di osservazione

Sensibilizzazione delle Amministrazioni

Il risultato sarà rilevato nel lungo periodo dal Consiglio Comunale baby che registrerà la presenza di atti, eventi, o altri elementi che l'Amministrazione produrrà rispetto alla problematica del cambiamento climatico e dello sviluppo ecosostenibile

Il parametro valutativo utilizzato sarà il seguente: rilevazione da parte del Consiglio Comunale baby della presenza di almeno due iniziative, eventi dell'Amministrazione rispetto alla problematica del cambiamento climatico e dello sviluppo ecosostenibile

Data inizio prevista

11/06/2018

Data fine prevista

30/06/2018



Tipo Modulo	Educazione ambientale
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM81401D
Numero destinatari	13 Allievi (Primaria primo ciclo) 12 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Accendiamo le idee - Acquasparta

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione ambientale

Titolo: Accendiamo le idee - San Gemini

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Accendiamo le idee - San Gemini



**Descrizione
modulo**

Il modulo è finalizzato ad offrire all'interno di un ambiente di apprendimento improntato sulla didattica laboratoriale, caratterizzato da un clima di cooperazione e convivenza tra gli studenti un percorso in cui la fase di conoscenza si alterna alla fase esperienziale per promuovere il passaggio fondamentale dalla conoscenza alla coscienza

Sulla base di questo schema metodologico si può ipotizzare una sequenza operativa caratterizzata da spazi tempi con contenuti specifici

Elaborazione del concetto di cittadinanza globale attraverso la costruzione della mappa spontanea desunta dalle conoscenze esperienziali e non strutturate

Ricerca guidata del significato e della funzione dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite e degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile al fine di riscoprirli nelle politiche del proprio territorio e nei comportamenti ricorrenti nel contesto di appartenenza

Lavori di ricerca e giochi di simulazione per favorire la maturazione di una sensibilità al concetto rispetto dell'ambiente e ecosostenibilità anche attraverso la visione di films e documentari

Ricerca – azione degli alunni suddivisi in gruppi per rilevare nell'ambiente di appartenenza segni relativi alle conseguenze del cambiamento climatico e dell'aumento di CO2 Analisi dei risultati e sintesi corredata da grafici

Generalizzazione del concetto di cambiamento climatico e delle conseguenze a livello mondiale

Maturazione di una coscienza della problematica derivante dagli effetti a lungo medio e breve tempo del cambiamento climatico ed introduzione agli accordi internazionali per contrastare il cambiamento

Elaborazione di strumenti per sensibilizzare le componenti del territorio ad assumere stili di vita più sostenibili.

In questa fase verranno strutturati due gruppi omogenei per età: uno di alunni della scuola primaria l'altro di alunni della scuola Secondaria di 1° Il primo gruppo sarà guidato a realizzare un videogioco sulla tematica del cambiamento climatico nel proprio contesto territoriale sperimentando l'uso dell'ambiente di programmazione Minecraft, che permette di realizzare online contesti situazioni e ambienti plasmando dei grossi cubi pixelati.

Il gruppo dei ragazzi della scuola secondaria di 1° si cimenterà invece nella produzione di una Carta di impegni che dovrà scaturire dalla ricerca di tutti quei comportamenti che possiamo mettere in atto ogni giorno per contribuire a migliorare gli stili di vita in termini di ecosostenibilità

La Carta degli impegni sarà illustrata in una assemblea pubblica e sarà consegnata alle Amministrazioni Comunali per una sottoscrizione Acquisita la sottoscrizione i ragazzi saranno responsabili della diffusione della Carta degli Impegni all'interno delle loro famiglie e degli esercizi commerciali.

Risultati attesi

Al termine del presente modulo ci si aspetta di conseguire alcuni risultati a due livelli: Comportamenti degli alunni capacità di scelte responsabili e consapevoli rispetto alle problematiche del cambiamento climatico

Il risultato sarà rilevato nell'anno scolastico successivo attraverso un'attività di osservazione rispetto all'osservanza delle indicazioni fornite con la Carta degli impegni. Verranno predisposte griglie di osservazione e tabulati i risultati

Il parametro valutativo utilizzato sarà il seguente: per ogni osservazione condotta su un campione determinato si rileveranno l'80% di comportamenti corretti rispetto ai descrittori utilizzati nella griglia di osservazione

Sensibilizzazione delle Amministrazioni

Il risultato sarà rilevato nel lungo periodo dal Consiglio Comunale baby che registrerà la presenza di atti, eventi, o altri elementi che l'Amministrazione produrrà rispetto alla problematica del cambiamento climatico e dello sviluppo ecosostenibile

Il parametro valutativo utilizzato sarà il seguente: rilevazione da parte del Consiglio Comunale baby della presenza di almeno due iniziative, eventi dell'Amministrazione rispetto alla problematica del cambiamento climatico e dello sviluppo ecosostenibile

Data inizio prevista

18/06/2018

Data fine prevista

30/06/2018



Tipo Modulo	Educazione ambientale
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM81402E
Numero destinatari	12 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Accendiamo le idee - San Gemini

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva
Titolo: Giochiamo al ...rispetto!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giochiamo al ...rispetto!
----------------------	---------------------------



**Descrizione
modulo**

Il modulo è finalizzato ad offrire all'interno di un ambiente di apprendimento improntato sulla didattica laboratoriale, caratterizzato da un clima di cooperazione e convivenza tra gli studenti un percorso in cui la fase di conoscenza si alterna alla fase esperienziale per promuovere il passaggio fondamentale dalla conoscenza alla coscienza

Sulla base di questo schema metodologico si può ipotizzare una sequenza operativa caratterizzata da spazi tempi con contenuti specifici

Elaborazione del concetto di cittadinanza globale attraverso la costruzione della mappa spontanea desunta dalle conoscenze esperienziali e non strutturate

Ricerca guidata del significato e della funzione dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite e degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile al fine di riscoprirli nelle politiche del proprio territorio e nei comportamenti ricorrenti nel contesto di appartenenza

Lavori di ricerca e giochi di simulazione per favorire l'analisi delle componenti della propria identità e delle differenze percepite nel contesto quotidiano e maturare un approccio culturale accogliente ed inclusivo Per rafforzare l'esperienza di apprendimento e favorire la capacità di confronto e mediazione interculturale-interreligiosa, si realizzeranno incontri virtuali con coetanei di Paesi con diverse tradizioni socio-culturali (del Medio Oriente, dell'America Latina, del Nord Africa)

Sarà realizzata attraverso la collaborazione di associazioni operanti nei territori limitrofi l'esperienza di una mostra interattiva sulla condizione dell'immigrato sul modello della mostra Di razza Umana.

Ricerca – azione degli alunni suddivisi in gruppi presso per rilevare la presenza di comportamenti / atteggiamenti non accoglienti e /o poco inclusivi. Analisi dei risultati e sintesi corredata da grafici

Sarà realizzato un approfondimento del fenomeno delle migrazioni e conoscenza diretta di rifugiati e richiedenti asilo ospitati nel proprio territorio attraverso la collaborazione dell'Amministrazione Comunale di acquasparta che è all'interno della rete degli enti locali che realizza progetti di 'accoglienza integrata' sul territorio: il Sistema di protezione per richiedenti asilo e rifugiati (SPRAR).

Elaborazione di strumenti per sensibilizzare le componenti del territorio ad assumere stili di vita più inclusivi In questa fase verranno strutturati due gruppi omogenei per età: uno di alunni della scuola primaria l'altro di alunni della scuola Secondaria di I° Il primo gruppo sarà guidato a realizzare un videogioco sulla tematica della accoglienza a scuola sperimentando l'uso dell'ambiente di programmazione Minecraft, che permette di realizzare online contesti situazioni e ambienti plasmando dei grossi cubi pixelati .

Il gruppo dei ragazzi della scuola secondaria di I° si cimenterà invece nella produzione di una narrazione sulle problematiche esplorate attraverso strumenti digitali (web apps, webware) al fine di creare un racconto animato attraverso cui introdurre una serie di proposte concrete e fattibili che l'Amministrazione Comunale potrebbe recepire e mettere in pratica

Risultati attesi

Al termine del presente modulo ci si aspetta di conseguire alcuni risultati a due livelli: Comportamenti degli alunni capacità di adottare comportamenti inclusivi nelle attività didattiche e ne gioco libero

Il risultato sarà rilevato nell'anno scolastico successivo attraverso un'attività di osservazione dei comportamenti nelle relazioni e nelle attività di cooperative – learning. Verranno predisposte griglie di osservazione e tabulati i risultati

Il parametro valutativo utilizzato sarà almeno il 80% degli alunni adotta comportamenti corretti rispetto ai descrittori utilizzati nella griglia di osservazione

Sensibilizzazione delle Amministrazioni

Il risultato sarà rilevato nel lungo periodo (due anni) dal Consiglio Comunale baby che registrerà la presenza di atti, eventi, o altri elementi che l'Amministrazione produrrà rispetto alla problematica della accoglienza e dell'inclusione

Il parametro valutativo utilizzato sarà il seguente: presenza di almeno due atti, manifestazioni, eventi organizzati dalla Amministrazione Comunale rispetto alla tematica dell'accoglienza e dell'inclusione

Data inizio prevista

11/06/2018



Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM81401D
Numero destinatari	12 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giochiamo al ...rispetto!

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	3340 del 23/03/2017 - FSE - Competenze di cittadinanza globale(Piano 997398)
Importo totale richiesto	€ 25.410,00
Massimale avviso	€ 30.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2338
Data Delibera collegio docenti	15/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2339
Data Delibera consiglio d'istituto	03/04/2017
Data e ora inoltro	09/06/2017 12:20:40
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara che le azioni presentate sono coerenti con la tipologia dell'istituzione scolastica proponente	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione alimentare, cibo e territorio: <u>Cosa resta nel piatto? Acquasparta</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione alimentare, cibo e territorio: <u>Cosa resta nel piatto? San gemini</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione ambientale: <u>Accendiamo le idee - Acquasparta</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione ambientale: <u>Accendiamo le idee - San Gemini</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva: <u>Giochiamo al ...rispetto!</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Consapevolezza e rispetto: un binomio per uno stile di vita migliore"	€ 25.410,00	



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.C. ACQUASPARTA (TRIC81400C)

	TOTALE CANDIDATURA	€ 25.410,00	€ 30.000,00
--	---------------------------	--------------------	--------------------