



Candidatura N. 996020

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. SPERONE / PERTINI -PA
Codice meccanografico	PAIC8AT00X
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA GIANNOTTA, 4
Provincia	PA
Comune	Palermo
CAP	90121
Telefono	091478848
E-mail	PAIC8AT00X@istruzione.it
Sito web	www.icssperonepertini.it
Numero alunni	879
Plessi	PAAA8AT01R - "ANTONINO AGOSTINO" PAAA8AT02T - "SACCO E VANZETTI" PAAA8AT03V - "PERTINI" - SCUOLA INFANZIA PAEE8AT012 - SPERONE PERTINI PLESSO PUGLISI PAEE8AT023 - SPERONE-PERTINI PLESSO RANDAZZO PAEE8AT034 - SPERONE PERTINI PLESSO PERTINI PAMM8AT011 - SPERONE-PERTINI PLESSO PERTINI



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 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Acquisizione del concetto di cittadinanza globale, aumento della conoscenza delle interconnessioni globali e della consapevolezza del rapporto tra scelte locali e sfide globali Aumento dei livelli di competenza nelle tematiche trattate nei moduli scelti



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 996020 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione alimentare, cibo e territorio	L'ATLANTE DEI GIOCHI	€ 4.873,80
Educazione alimentare, cibo e territorio	L'ATLANTE DEI GIOCHI - BIS	€ 4.873,80
Educazione ambientale	GIARDINIERI DEL MARE	€ 4.873,80
Educazione ambientale	GIARDINIERI DEL MARE - BIS	€ 4.873,80
Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva	Riprendiamoci il nostro quartiere	€ 4.873,80
Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva	RIPRENDIAMOCI IL NOSTRO QUARTIERE BIS	€ 4.873,80
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.242,80



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: CITTADINI DEL MONDO

<p>Descrizione progetto</p>	<p>L'Istituto Comprensivo Statale "Sperone-Pertini" si trova nella estrema periferia Sud della Città di Palermo, e opera in un'area definita "a rischio", denotata da forte degrado e svantaggio socio-culturale, con un altissimo tasso di dispersione scolastica, che con successo si sta cercando di contrastare. Coerentemente con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa, e in riferimento all'analisi dei bisogni dell'utenza, al fine di favorire e sostenere l'inclusione scolastica di coloro i quali sono a rischio di abbandono e di dispersione scolastica, con la presente proposta progettuale si prevede la realizzazione di attività diversificate. Esse sono tutte volte a promuovere percorsi di formazione interdisciplinare, al fine di ri-motivare alla frequenza scolastica, rafforzare l'autostima e la fiducia nelle proprie abilità, acquisire e consolidare le capacità di gestione e di autocontrollo nell'area emotivo-affettiva e relazionale, ritrovare il gusto di immaginare e creare. Saper immaginare il cambiamento è, secondo noi, un primo passo verso la sua realizzazione. In particolare, saranno realizzati tre moduli: due per gli alunni della scuola primaria e due per gli alunni della scuola secondaria di I grado. La presente proposta progettuale, sopra declinata a grandi linee, nella sua ricchezza di opportunità, oltre ad essere volta alla prevenzione e il contrasto del fallimento formativo e della dispersione scolastica, con interventi mirati agli studenti con particolari fragilità, intende essere uno strumento di valorizzazione della scuola come comunità viva e attiva, aperta al territorio anche oltre i tempi classici della didattica, condividendo nei diversi gradi di istruzione il percorso di contrasto al disagio e alla dispersione, ottimizzando le risorse umane e materiali</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'ICS "Sperone-Pertini" è situato nei quartieri **Brancaccio-Sperone**; composto da sette plessi, è inserito in quella zona periferica di Palermo che ha assunto notorietà per gravissimi fatti di mafia, quale l'uccisione di Padre Pino Puglisi. Questi tristi ricordi non possono che porre l'accento sul ruolo educativo della scuola e sull'attenzione da dedicare alla formazione dei giovani.

Il forte disagio socio-economico incide pesantemente sulla comunità, e spesso l'obbligo scolastico e formativo viene evaso, rafforzando il circolo vizioso che è creato e crea a sua volta povertà educativa. E' per questo che la scuola deve ancor di più sforzarsi di essere accogliente e "attraente": leggere i **bisogni del territorio**, nonché i **bisogni degli alunni** che del territorio sono espressione: bisogni di relazione e di comunicazione, di motivazione e di autostima, di partecipazione ed inclusione, di innalzamento delle competenze, di cultura, di bellezza.

L'azione quotidiana della scuola incide sempre più sugli alunni, e attraverso di loro giunge alle famiglie,

rendendole più attente, partecipi e consapevoli. Riteniamo che l'alleanza Scuola-Famiglia-Territorio, sia la vera chiave di volta nel serio contrasto al fallimento formativo precoce e alla dispersione scolastica.



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.

In riferimento all'analisi dei bisogni, per **favorire e sostenere l'inclusione scolastica** di chi è a rischio di insuccesso e di dispersione scolastica, ma anche per promuovere la scuola come comunità educante aperta al territorio anche in orari extracurricolari, si prevedono interventi di ampliamento dell'offerta formativa per:

- migliorare gli esiti scolastici
- rafforzare l'autostima, la fiducia nelle proprie capacità e le buone pratiche collaborative
- promuovere l'acquisizione/consolidamento delle competenze chiave di cittadinanza, nella prospettiva di imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni

- sensibilizzare gli alunni alle problematiche relative ai diritti umani
- Educare al valore dell'intercultura, come proposta – azione di intervento mirato alla conoscenza attiva dei fenomeni che riguardano la società multietnica.
- Creare condizioni relazionali ed emotive funzionali allo sviluppo di competenze che eliminino atteggiamenti negativi indotti da un riconoscimento negato dell'altro.

Le buone pratiche sperimentate saranno riproposte e rimodulate, in coerenza con PTOF.

La scuola si propone di coinvolgere le famiglie nel progetto educativo nella consapevolezza che senza una forte sinergia tra docenti e famiglia non sia possibile agire in modo incisivo sul percorso formativo degli 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 I.C. SPERONE / PERTINI -PA
(PAIC8AT00X)

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

I destinatari saranno alunni della scuola primaria e secondaria di 1° grado. In particolare, saranno coinvolti coloro che sono in situazione di particolare disagio, a rischio di dispersione scolastica, e che necessitano di essere seguiti, incoraggiati e sostenuti nel proprio percorso di formazione. Per loro, si interverrà in modo mirato per riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio, in modo che abbiano l'opportunità di accedere ad iniziative extracurricolari e avere ulteriori stimoli formativi. E' necessario sottolineare che nell'area territoriale deprivata in cui opera l'Istituto, sono assenti spazi e luoghi aggregativi per l'adolescenza, nonché servizi dedicati, con l'eccezione della Scuola. L'Istituzione Scolastica assurge in tale contesto non solo a insostituibile agenzia formativa, ma è un vero avamposto dello Stato di diritto e un Servizio per l'intera comunità. Nello specifico il progetto sarà rivolto a:

- Alunni della scuola primaria di un'età compresa tra i 9 e i 11 anni
- Alunni della scuola secondaria di I grado di un'età compresa tra i 12 e i 13 anni

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.

Elemento caratterizzante della presente proposta è la sua realizzazione oltre l'orario scolastico, anche in considerazione della situazione di povertà educativa del contesto territoriale.

A tale scopo, ci si avvarrà di personale interno ed esterno all'Istituzione Scolastica, secondo le competenze e i ruoli dei differenti soggetti coinvolti.

Nell'ottica di valorizzazione della Scuola come comunità educante attiva, aperta al territorio e capace di fruttuosa interazione con le famiglie e la comunità locale, il Progetto assicura:

- Coinvolgimento di tutta la comunità scolastica (alunni, docenti, personale ATA, genitori)
- Coinvolgimento di differenti soggetti del territorio: esperti esterni, Associazioni
- Apertura al territorio in cui la Scuola opera, con attenzione ai bisogni educativi e formativi emergenti
- Flessibilità organizzativa e didattica
- Articolazione in orario pomeridiano o nel sabato mattina
- Integrazione delle attività progettuali con le attività curricolari della scuola

Considerata la presenza di microcriminalità nel quartiere, e la sua potenziale pericolosità nei confronti dei ragazzi, da tanti punti di vista, l'apertura pomeridiana della scuola costituirebbe un deterrente rispetto ai pomeriggi trascorsi per strada e con cattive compagnie.

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 presente Progetto, coerente con il P.T.O.F. d'Istituto, in continuità e in linea con le attività curricolari ed

extracurricolari svolte, prevede percorsi educativi, formativi, ludici e didattici tesi a coinvolgere gli alunni e i docenti della scuola, avvalendosi dell'apporto sinergico di **soggetti esterni alla Scuola, ma afferenti al territorio.**

Questo aspetto costituisce per noi un elemento determinante per la creazione di una reale comunità educante, insieme, dentro e fuori la scuola.

Per la positiva attuazione dell'attività progettuale è prevista la compresenza di un esperto esterno e di un docente interno in servizio presso la nostra Istituzione.

La compresenza delle due figure garantisce **la continuità e la sostenibilità del percorso** e assicura **che l'attività extracurricolare si integri con le altre discipline scolastiche.**

La progettazione partecipata ed integrata con il contesto territoriale, nonché le azioni messe in atto, saranno adeguatamente **documentate e diffuse** al fine di **condividere buone pratiche educative e didattiche** in un'ottica di investimento ad ampio spettro.

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.

L'integrazione tra culture diverse e la conoscenza dell'altro, si pongono come prerogative assolute da affrontare attraverso un'educazione che mira alla conoscenza dei fenomeni sociali in maniera attiva, promuovendo lo scambio di idee, il dialogo e la riflessione tra gli individui che fanno parte di una comunità globale.

Attraverso la metodologia del Cooperative learning e del Debate verranno affinate le capacità di problem solving. Gli alunni saranno sempre più soggetti attivi che pensano, progettano, costruiscono, provano e verificano.

E' ruolo fondamentale per la scuola elaborare nuovi percorsi e strategie di intervento per costruire un'adeguata politica di accoglienza e di integrazione che educino alla differenza e alla cittadinanza attiva; prerogativa assoluta per una convivenza civile.

L'innovazione progettuale riguarda il binomio che lega l'interculturalità ed accoglienza, rappresentando un punto di partenza per conoscere i nuovi scenari culturali che si presentano come cambiamenti sociali inarrestabili.

L'educazione interculturale, la conoscenza diretta delle diverse culture, l'apprendimento esperienziale sono validi strumenti per creare una visione globale in tutte le sue sfaccettature compiendo un percorso che mira alla conoscenza attiva di ciò che riguarda le culture altre, ponendo anche uno sguardo critico costruttivo verso tutto ciò che rappresenta l'alterità.

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.

Tutta l'attività dell'Istituto è tesa a rispondere ai bisogni del territorio e degli alunni. Tante le attività e i progetti posti in essere dall'Istituto, per fornire opportunità a una comunità contrassegnata da evidente povertà educativa. Tra gli altri, il Progetto dedicato alle "aree a rischio" dal titolo "Insieme, Tutti", e soprattutto il Progetto FARE SCUOLA promosso da "Fondazione Reggio Children" e "Enel Cuore Onlus", che coinvolge a Palermo solo **il nostro Istituto**. Esso si pone l'obiettivo di migliorare la qualità degli ambienti scolastici intesi come contesti di apprendimento e luoghi di relazione. L'azione di un altro Progetto della scuola, "FARE SCUOLA DIGITALE" ha l'obiettivo di creare, all'interno di alcune delle scuole già coinvolte nel progetto, atelier digitali, ovvero luoghi dove gli strumenti digitali e analogici offrano la possibilità a bambini ed adulti di esplorare e attraversare linguaggi espressivi diversi, creando innovativi percorsi didattici. La dotazione digitale dell'istituto è stata integrata grazie alla realizzazione del PON FESR 2016. La presente proposta progettuale, dunque, va vista come un continuum e un ulteriore rilancio dell'attività già svolta dalla scuola come comunità viva e attiva, aperta al territorio anche oltre i tempi classici della didattica.

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.

Le strategie adottate per l'inclusione, soprattutto di coloro in particolare condizione di disagio e svantaggio, sono parte integrante del progetto stesso; in particolare si utilizzerà il peer-tutoring e il cooperative learning.

Le esperienze collaborative si allineano di fatto con i suggerimenti dell'*inclusive education* per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

In particolare, la scuola cercherà di coinvolgere nelle attività alcuni alunni con disabilità non grave e/o con difficoltà di apprendimento anche dovuto a disagio socio-economico-relazionale, al fine di prevenire e arginare fenomeni di abbandono derivanti spesso da dinamiche sociali problematiche.

Come in un bel mosaico, la figura è resa da tantissime tessere ...e nessuna deve venir meno

Giova evidenziare che il nostro Istituto ha condotto con successo precedenti esperienze in analoghi progetti; **le buone pratiche sperimentate saranno riproposte**, in continuità e coerenza con PTOF d'Istituto, modulandole, ove possibile, secondo le necessità emergenti e le risorse disponibili.

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.

Il risultato atteso prevede la realizzazione di un video che testimonia le fasi progettuali vissute passo dopo

passo dai partecipanti e che successivamente verranno condivise con l'intera comunità scolastica.

Gli alunni saranno i nuovi portavoce diretti del concetto di cittadinanza attiva e globale diffondendo

le buone pratiche per la convivenza civile nel territorio palermitano.

E' prevista (all'inizio ad alla fine del modulo) la somministrazione di questionari ai ragazzi

attraverso cui valutare l'impatto delle attività svolte. Alla fine del modulo si prevede la

somministrazione di questionari valutativi sul progetto anche ai docenti coinvolti.

E' ipotizzabile, al termine del modulo, l'organizzazione di un incontro con tutti i soggetti

coinvolti (alunni, scuola, famiglie...) durante il quale dare restituzione delle attività svolte ed

eventualmente animare un confronto sui temi proposti

Alle fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione, sia eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica.

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).

La presente proposta progettuale, oltre ad essere una opportunità educativa e formativa, si pone come modello d'intervento di investimento collettivo e prassi per favorire l'inclusione sociale e la tutela dei diritti costituzionalmente garantiti, argini al degrado sociale e all'illegalità nelle sue diverse forme e manifestazioni.

Il progetto, una volta ammesso a finanziamento, sarà debitamente pubblicizzato e diffuso attraverso incontri con i Docenti dell'Istituto, con i genitori e gli altri stakeholders.

Saranno effettuati incontri, al fine di identificare tempestivamente eventuali difficoltà ed accogliere proposte, tra i seguenti soggetti: Dirigente Scolastico e Gruppo di Progetto - Esperti e docenti – Alunni - Genitori

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
L'ATLANTE DEI GIOCHI	€ 4.873,80
L'ATLANTE DEI GIOCHI - BIS	€ 4.873,80
GIARDINIERI DEL MARE	€ 4.873,80
GIARDINIERI DEL MARE - BIS	€ 4.873,80
Riprendiamoci il nostro quartiere	€ 4.873,80
RIPRENDIAMOCI IL NOSTRO QUARTIERE BIS	€ 4.873,80
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.242,80

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione alimentare, cibo e territorio

Titolo: L'ATLANTE DEI GIOCHI

Dettagli modulo

Titolo modulo	
L'ATLANTE DEI GIOCHI	



**Descrizione
modulo**

Lo scopo è quello di individuare percorsi da attuare nelle classi per il raggiungimento di un clima relazionale positivo e consapevole rispetto alla sensibilizzazione delle tematiche connesse al tema della cittadinanza globale.

Gli obiettivi per il raggiungimento di questa consapevolezza sono:

- sensibilizzare gli alunni alle problematiche relative ai diritti umani
- Educare al valore dell'intercultura, come proposta – azione di intervento mirato alla conoscenza attiva dei fenomeni che riguardano la società multietnica.
- Creare condizioni relazionali ed emotive funzionali allo sviluppo di competenze che eliminino atteggiamenti negativi indotti da un riconoscimento negato dell'altro.

Puntare verso la trasformazione del sé e del concetto stereotipato ed etnocentrico.

I tempi di realizzazione dell'intervento verranno articolate all'interno di giornate formative strutturate in moduli che prevedono:

Attività formativa d'aula, che prevedono incontri-testimonianze di cittadini provenienti da culture differenti che

narreranno agli alunni le loro tradizioni culturali e i giochi che caratterizzano la loro infanzia.

Gli incontri mirano ad approfondire le conoscenze relative al tema dell'integrazione e della multiculturalità

Attività laboratoriale: Prevede la realizzazione di prodotti che abbiano come focus la conoscenza delle culture incontrate durante le attività formative, al fine di costruire un "Atlante dei Giochi" costruito con materiali di riciclo e con elementi caratteristici dei paesi conosciuti.

Attività esperienziale: Prevede "l'apprendimento in situazione" attraverso visite guidate mirate alla conoscenza attiva

del fenomeno affrontato in aula. (Moschea, Sinagoga, centri aggregativi per migranti, asili multietnici, circoli culturali, consolati etc.)

Metodologie e Innovatività: L'integrazione tra culture diverse e la conoscenza dell'altro, si pongono come prerogative assolute da affrontare attraverso un'educazione che mira alla conoscenza dei fenomeni sociali in maniera attiva, promuovendo lo scambio di idee, il dialogo e la riflessione tra gli individui che fanno parte di una comunità globale.

E' ruolo fondamentale per la scuola elaborare nuovi percorsi e strategie di intervento per costruire un'adeguata politica di accoglienza e di integrazione che educino alla differenza e alla cittadinanza attiva; prerogativa assoluta per una convivenza civile.

L'innovazione progettuale riguarda il binomio che lega l'intercultura ed accoglienza, rappresentando un

punto di partenza per conoscere i nuovi scenari culturali che si presentano come cambiamenti sociali

inarrestabili.

L'educazione interculturale, la conoscenza diretta delle diverse culture, l'apprendimento esperienziale

sono validi strumenti per creare una visione globale in tutte le sue sfaccettature compiendo un percorso

che mira alla conoscenza attiva di ciò che riguarda le culture altre, ponendo anche uno sguardo critico

costruttivo verso tutto ciò che rappresenta l'alterità.

Competenze acquisite dal modulo: Gli alunni acquisiranno competenze relative al concetto di cittadinanza globale, abbandonando l'ottica etnocentrica per "accogliere" una visione più ampia del mondo che li circonda.

Modalità di valutazione e di diffusione dei risultati: Verranno somministrate delle schede illustrative, adatte al target di riferimento in fase iniziale del progetto, in fase intermedia e finale, nonché raccolti in un video finale tutti i Feedback e le emozioni provate durante gli incontri, che hanno come obiettivo quello di quantificare l'impatto educativo degli incontri realizzati.

Replicabilità della proposta nel tempo e nel territorio: il prodotto finale (L'Atlante dei Giochi) realizzato in

fase laboratoriale verrà condiviso dagli alunni dell'istituto al fine di testimoniare l'esperienza vissuta dai partecipanti al progetto. Verrà organizzato un evento

multiculturale dove verrà, sia presentato il prodotto realizzato che raccontata l'esperienza



	<p>vissuta dagli stessi protagonisti. Discenti e famiglie verranno coinvolte insieme durante l'evento finale che prevede l'esposizione del prodotto finale e la proiezione del video che documenta tutte le fasi del laboratorio. Il risultato atteso prevede la realizzazione di un video che testimonia le fasi progettuali vissute passo dopo passo dai partecipanti e che successivamente verranno condivise con l'intera comunità scolastica. Gli alunni saranno i nuovi portavoce diretti del concetto di cittadinanza attiva e globale diffondendo le buone pratiche per la convivenza civile nel territorio palermitano.</p>
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	28/06/2019
Tipo Modulo	Educazione alimentare, cibo e territorio
Sedi dove è previsto il modulo	PAEE8AT012
Numero destinatari	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'ATLANTE DEI GIOCHI

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione alimentare, cibo e territorio
Titolo: L'ATLANTE DEI GIOCHI - BIS

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'ATLANTE DEI GIOCHI - BIS
----------------------	----------------------------



**Descrizione
modulo**

Lo scopo è quello di individuare percorsi da attuare nelle classi per il raggiungimento di un clima relazionale positivo e consapevole rispetto alla sensibilizzazione delle tematiche connesse al tema della cittadinanza globale.

Gli obiettivi per il raggiungimento di questa consapevolezza sono:

- sensibilizzare gli alunni alle problematiche relative ai diritti umani
- Educare al valore dell'intercultura, come proposta – azione di intervento mirato alla conoscenza attiva dei fenomeni che riguardano la società multietnica.
- Creare condizioni relazionali ed emotive funzionali allo sviluppo di competenze che eliminino atteggiamenti negativi indotti da un riconoscimento negato dell'altro.

Puntare verso la trasformazione del sé e del concetto stereotipato ed etnocentrico.

I tempi di realizzazione dell'intervento verranno articolate all'interno di giornate formative strutturate in moduli che prevedono:

Attività formativa d'aula, che prevedono incontri-testimonianze di cittadini provenienti da culture differenti che

narreranno agli alunni le loro tradizioni culturali e i giochi che caratterizzano la loro infanzia.

Gli incontri mirano ad approfondire le conoscenze relative al tema dell'integrazione e della multiculturalità

Attività laboratoriale: Prevede la realizzazione di prodotti che abbiano come focus la conoscenza delle culture incontrate durante le attività formative, al fine di costruire un "Atlante dei Giochi" costruito con materiali di riciclo e con elementi caratteristici dei paesi conosciuti.

Attività esperienziale: Prevede "l'apprendimento in situazione" attraverso visite guidate mirate alla conoscenza attiva

del fenomeno affrontato in aula. (Moschea, Sinagoga, centri aggregativi per migranti, asili multietnici, circoli culturali, consolati etc.)

Metodologie e Innovatività: L'integrazione tra culture diverse e la conoscenza dell'altro, si pongono come prerogative assolute da affrontare attraverso un'educazione che mira alla conoscenza dei fenomeni sociali in maniera attiva, promuovendo lo scambio di idee, il dialogo e la riflessione tra gli individui che fanno parte di una comunità globale.

E' ruolo fondamentale per la scuola elaborare nuovi percorsi e strategie di intervento per costruire un'adeguata politica di accoglienza e di integrazione che educino alla differenza e alla cittadinanza attiva; prerogativa assoluta per una convivenza civile.

L'innovazione progettuale riguarda il binomio che lega l'intercultura ed accoglienza, rappresentando un

punto di partenza per conoscere i nuovi scenari culturali che si presentano come cambiamenti sociali

inarrestabili.

L'educazione interculturale, la conoscenza diretta delle diverse culture, l'apprendimento esperienziale

sono validi strumenti per creare una visione globale in tutte le sue sfaccettature compiendo un percorso

che mira alla conoscenza attiva di ciò che riguarda le culture altre, ponendo anche uno sguardo critico

costruttivo verso tutto ciò che rappresenta l'alterità.

Competenze acquisite dal modulo: Gli alunni acquisiranno competenze relative al concetto di cittadinanza globale, abbandonando l'ottica etnocentrica per "accogliere" una visione più ampia del mondo che li circonda.

Modalità di valutazione e di diffusione dei risultati: Verranno somministrate delle schede illustrative, adatte al target di riferimento in fase iniziale del progetto, in fase intermedia e finale, nonché raccolti in un video finale tutti i Feedback e le emozioni provate durante gli incontri, che hanno come obiettivo quello di quantificare l'impatto educativo degli incontri realizzati.

Replicabilità della proposta nel tempo e nel territorio: il prodotto finale (L'Atlante dei Giochi) realizzato in

fase laboratoriale verrà condiviso dagli alunni dell'istituto al fine di testimoniare l'esperienza vissuta dai partecipanti al progetto. Verrà organizzato un evento

multiculturale dove verrà, sia presentato il prodotto realizzato che raccontata l'esperienza



	<p>vissuta dagli stessi protagonisti. Discenti e famiglie verranno coinvolte insieme durante l'evento finale che prevede l'esposizione del prodotto finale e la proiezione del video che documenta tutte le fasi del laboratorio. Il risultato atteso prevede la realizzazione di un video che testimonia le fasi progettuali vissute passo dopo passo dai partecipanti e che successivamente verranno condivise con l'intera comunità scolastica. Gli alunni saranno i nuovi portavoce diretti del concetto di cittadinanza attiva e globale diffondendo le buone pratiche per la convivenza civile nel territorio palermitano.</p>
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	28/06/2019
Tipo Modulo	Educazione alimentare, cibo e territorio
Sedi dove è previsto il modulo	PAEE8AT012
Numero destinatari	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'ATLANTE DEI GIOCHI - BIS

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione ambientale
Titolo: GIARDINIERI DEL MARE

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIARDINIERI DEL MARE
----------------------	----------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto proposto utilizza diverse metodologie della pratica ecomuseale per coinvolgere l'intera comunità educante a partire dai bambini che diventano protagonisti della presa in cura del patrimonio collettivo per ricucire le fratture tra scuola e quartiere e tra la città e il mare della costa sud, dove molti degli utenti risiedono. Il modulo di Educazione ambientale avrà l'obiettivo di formare piccoli "giardinieri del mare", un progetto unico e site-specific di riqualificazione urbana terrestre esottomarina. Attraverso dei visori gli studenti intraprenderanno dei viaggi immersivi di realtà aumentata e realtà virtuale, alla scoperta del mondo marino. Queste spedizioni sono state ricreate grazie alla collezione di panorami VR ripresi a 360° o tramite l'utilizzo di immagini 3D. In questo modo, i ragazzi saranno guidati a prendere consapevolezza del meraviglioso giardino sommerso e dei suoi abitanti ma anche delle aree che sono state trasformate in veri e propri cimiteri subacquei e di come possono essere recuperate attraverso tecniche di riforestazione marina. Questo permetterà di partecipare ad un'esperienza unica di rigenerazione urbana, in modo da formare giovani cittadini consapevoli e suscitare l'impegno a trasformare in meglio il proprio territorio.</p> <p>Metodologie e Innovatività: Utilizzo di metodologie partecipative e didattica informale; uso della multimedialità (audio, video, realtà aumentata, foto, disegni, pittura); avvicinamento, attraverso il gioco, della comunità del territorio con la comunità scuola</p> <p>Competenze acquisite dal modulo: Competenze chiave di cittadinanza (imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione).</p> <p>Modalità di valutazione e di diffusione dei risultati: Oltre alle attività di networking e comunicazione diretta saranno realizzati materiali di promozione (volantini e locandine) e sarà attivata una pagina web e una pagina facebook che raccontano le attività realizzate. I materiali raccolti dalle famiglie e prodotti dagli artisti e dai bambini (video, foto, disegni) saranno anche utilizzati come strumenti di comunicazione del progetto sul web</p> <p>Replicabilità della proposta nel tempo e nel territorio: Le attività del progetto che coinvolgono i bambini, sono facilmente replicabili in altri contesti territoriali</p> <p>Inclusività: Per venire incontro ai vari tipi di disagio nell'apprendimento sarà strategico sia la forma laboratoriale dei moduli, che stimolerà molto la creatività e la scoperta, ma anche l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>Le attività partiranno sempre da una progettazione partecipata degli studenti, stimolata da spunti proposti dall'esperto per un'applicazione concreta dell'uso del robot e della programmazione necessaria.</p> <p>Il lavoro sarà sempre sviluppato in coppia o in assetto di piccolo gruppo, per stimolare il confronto costante, l'interazione ludica e il supporto reciproco.</p> <p>Durante tutto il modulo sarà curata la competenza comunicativa, competenza che risulta trasversale alle attività didattiche di tutte le discipline</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento degli esiti scolastici - Riduzione della dispersione scolastica. - Miglioramento delle competenze logiche e linguistiche - Padronanza di alcune competenze digitali di base - Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo e di organizzare il lavoro <p>Saranno previsti questionari iniziali sulle competenze in entrata degli alunni; questionario intermedio e finale di gradimento; verrà realizzato un digital story telling che illustri il percorso svolto</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>14/05/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>28/06/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Educazione ambientale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>PAEE8AT012</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIARDINIERI DEL MARE

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione ambientale

Titolo: GIARDINIERI DEL MARE - BIS

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	GIARDINIERI DEL MARE - BIS



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto proposto utilizza diverse metodologie della pratica ecomuseale per coinvolgere l'intera comunità educante a partire dai bambini che diventano protagonisti della presa in cura del patrimonio collettivo per ricucire le fratture tra scuola e quartiere e tra la città e il mare della costa sud, dove molti degli utenti risiedono. Il modulo di Educazione ambientale avrà l'obiettivo di formare piccoli "giardinieri del mare", un progetto unico e site-specific di riqualificazione urbana terrestre esottomarina. Attraverso dei visori gli studenti intraprenderanno dei viaggi immersivi di realtà aumentata e realtà virtuale, alla scoperta del mondo marino. Queste spedizioni sono state ricreate grazie alla collezione di panorami VR ripresi a 360° o tramite l'utilizzo di immagini 3D. In questo modo, i ragazzi saranno guidati a prendere consapevolezza del meraviglioso giardino sommerso e dei suoi abitanti ma anche delle aree che sono state trasformate in veri e propri cimiteri subacquei e di come possono essere recuperate attraverso tecniche di riforestazione marina. Questo permetterà di partecipare ad un'esperienza unica di rigenerazione urbana, in modo da formare giovani cittadini consapevoli e suscitare l'impegno a trasformare in meglio il proprio territorio.</p> <p>Metodologie e Innovatività: Utilizzo di metodologie partecipative e didattica informale; uso della multimedialità (audio, video, realtà aumentata, foto, disegni, pittura); avvicinamento, attraverso il gioco, della comunità del territorio con la comunità scuola</p> <p>Competenze acquisite dal modulo: Competenze chiave di cittadinanza (imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione).</p> <p>Modalità di valutazione e di diffusione dei risultati: Oltre alle attività di networking e comunicazione diretta saranno realizzati materiali di promozione (volantini e locandine) e sarà attivata una pagina web e una pagina facebook che raccontano le attività realizzate. I materiali raccolti dalle famiglie e prodotti dagli artisti e dai bambini (video, foto, disegni) saranno anche utilizzati come strumenti di comunicazione del progetto sul web.</p> <p>Replicabilità della proposta nel tempo e nel territorio: Le attività del progetto che coinvolgono i bambini, sono facilmente replicabili in altri contesti territoriali.</p> <p>Inclusività: Per venire incontro ai vari tipi di disagio nell'apprendimento sarà strategico sia la forma laboratoriale dei moduli, che stimolerà molto la creatività e la scoperta, ma anche l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>Le attività partiranno sempre da una progettazione partecipata degli studenti, stimolata da spunti proposti dall'esperto per un'applicazione concreta dell'uso del robot e della programmazione necessaria.</p> <p>Il lavoro sarà sempre sviluppato in coppia o in assetto di piccolo gruppo, per stimolare il confronto costante, l'interazione ludica e il supporto reciproco.</p> <p>Durante tutto il modulo sarà curata la competenza comunicativa, competenza che risulta trasversale alle attività didattiche di tutte le discipline.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento degli esiti scolastici - Riduzione della dispersione scolastica. - Miglioramento delle competenze logiche e linguistiche - Padronanza di alcune competenze digitali di base - Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo e di organizzare il lavoro <p>Saranno previsti questionari iniziali sulle competenze in entrata degli alunni; questionario intermedio e finale di gradimento; verrà realizzato un digital story telling che illustri il percorso svolto</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>28/06/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Educazione ambientale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>PAEE8AT012</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIARDINIERI DEL MARE - BIS

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva
Titolo: Riprendiamoci il nostro quartiere

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Riprendiamoci il nostro quartiere



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo sarà imperniato sulla co-creazione di relazioni tra territorio, scuola, patrimonio e comunità, con l'obiettivo di educare al patrimonio e alla cura dell'ambiente attraverso lo strumento potente delle narrazioni e della mediazione, all'amore per i luoghi di vita e lavoro, alla bellezza che va cercata a partire dalla propria quotidianità e invita al rispetto di se stessi e della propria comunità. Si prevede una prima fase di mappatura che consiste in passeggiate di quartiere per studenti e insegnanti, finalizzate alla mappatura dei beni comuni e alla raccolta di materiale audio-visivo sulla memoria del quartiere. Il ciclo di passeggiate urbane avrà l'obiettivo di stimolare nei ragazzi la conoscenza del quartiere attraverso un'esperienza di learning by doing raccolta partecipata di storie. Durante le passeggiate gli studenti, guidati da operatori esperti in tema di mappature di comunità, conosceranno i beni comuni di interesse artistico, storico e culturale presenti nel quartiere, e i luoghi di interesse sociale, politico, affettivo rilevanti per gli abitanti residenti della zona. La metodologia di mappatura stimola la creatività dei ragazzi e li mette a diretto contatto con il lavoro di creazione degli artisti per la produzione collettiva di materiali audiovisivi (fotografie, testimonianze audio, brevi video, disegni). In questo modo In questa fase i bambini seguiranno un percorso di formazione che li porterà a immaginare e organizzare passeggiate di comunità all'interno del quartiere Brancaccio-Sperone, diventando piccole guide di comunità.</p> <p>La guida di comunità è una figura legata alla fruizione degli ecomusei capace di raccontare il territorio a partire dall'esperienza di mappatura, incontro, osservazione partecipante e rielaborazione creativa. Una guida di comunità sa raccontare il patrimonio culturale nelle sue diverse accezioni, i siti dell'eredità culturale ma anche le storie delle persone, degli spazi, delle memorie.</p> <p>Metodologie e Innovatività: Utilizzo di metodologie partecipative e didattica informale; uso della multimedialità (audio, video, realtà aumentata, foto, disegni, pittura);avvicinamento, attraverso il gioco, della comunità del territorio con la comunità scuola</p> <p>Competenze acquisite dal modulo:Competenze chiave di cittadinanza (imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione).</p> <p>Modalità di valutazione e di diffusione dei risultati: La mappatura di comunità è già in sé uno strumento utile di diffusione su base locale del progetto, durante le passeggiate è infatti distribuito materiale informativo che presenta il progetto e ne diffonde i valori positivi di cittadinanza attiva e coinvolgimento della comunità. In generale nel progetto si farà largo uso di pratiche di outreach ed audience engagement perchè al centro della metodologia educativa ecomuseale c'è la creazione di relazioni fiduciarie e l'agire collettivo che stimola creatività e impegno nel rispetto delle regole del vivere comune. Oltre alle attività di networking e comunicazione diretta saranno realizzati materiali di promozione (volantini e locandine) e sarà attivata una pagina web e una pagina facebook che raccontano le attività realizzate</p> <p>I materiali raccolti dalle famiglie e prodotti dagli artisti e dai bambini durante la mappatura (video, foto, disegni) saranno anche utilizzati come strumenti di comunicazione del progetto sul web</p> <p>Replicabilità della proposta nel tempo e nel territorio:Le attività del progetto che coinvolgono i bambini, come le visite guidate e la mappatura di comunità, sono facilmente replicabili in altri contesti territori.</p> <p>Coinvolgimento dei discenti e delle loro famiglie: La proposta progettuale intende, grazie alle attività appena descritte, coinvolgere la comunità educante (studenti, famiglie e insegnanti) in esperienze di conoscenza e consapevolezza dei beni comuni del quartiere e una presa in cura di questi ultimi da parte della suddetta comunità. Il percorso mira a promuovere il senso di appartenenza e il rispetto verso il proprio territorio che rappresentano la base di ogni percorso promotore di cittadinanza attiva e di legalità.</p> <p>Impatto e sostenibilità: Questionari di valutazione a metà e alla fine di ogni modulo</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>28/06/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva</p>



Sedi dove è previsto il modulo	PAEE8AT012
Numero destinatari	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Riprendiamoci il nostro quartiere

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva

Titolo: RIPRENDIAMOCI IL NOSTRO QUARTIERE BIS

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	RIPRENDIAMOCI IL NOSTRO QUARTIERE BIS



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo sarà imperniato sulla co-creazione di relazioni tra territorio, scuola, patrimonio e comunità, con l'obiettivo di educare al patrimonio e alla cura dell'ambiente attraverso lo strumento potente delle narrazioni e della mediazione, all'amore per i luoghi di vita e lavoro, alla bellezza che va cercata a partire dalla propria quotidianità e invita al rispetto di se stessi e della propria comunità. Si prevede una prima fase di mappatura che consiste in passeggiate di quartiere per studenti e insegnanti, finalizzate alla mappatura dei beni comuni e alla raccolta di materiale audio-visivo sulla memoria del quartiere. Il ciclo di passeggiate urbane avrà l'obiettivo di stimolare nei ragazzi la conoscenza del quartiere attraverso un'esperienza di learning by doing raccolta partecipata di storie. Durante le passeggiate gli studenti, guidati da operatori esperti in tema di mappature di comunità, conosceranno i beni comuni di interesse artistico, storico e culturale presenti nel quartiere, e i luoghi di interesse sociale, politico, affettivo rilevanti per gli abitanti residenti della zona. La metodologia di mappatura stimola la creatività dei ragazzi e li mette a diretto contatto con il lavoro di creazione degli artisti per la produzione collettiva di materiali audiovisivi (fotografie, testimonianze audio, brevi video, disegni). In questo modo In questa fase i bambini seguiranno un percorso di formazione che li porterà a immaginare e organizzare passeggiate di comunità all'interno del quartiere Brancaccio-Sperone, diventando piccole guide di comunità.</p> <p>La guida di comunità è una figura legata alla fruizione degli ecomusei capace di raccontare il territorio a partire dall'esperienza di mappatura, incontro, osservazione partecipante e rielaborazione creativa. Una guida di comunità sa raccontare il patrimonio culturale nelle sue diverse accezioni, i siti dell'eredità culturale ma anche le storie delle persone, degli spazi, delle memorie.</p> <p>Metodologie e Innovatività: Utilizzo di metodologie partecipative e didattica informale; uso della multimedialità (audio, video, realtà aumentata, foto, disegni, pittura);avvicinamento, attraverso il gioco, della comunità del territorio con la comunità scuola</p> <p>Competenze acquisite dal modulo:Competenze chiave di cittadinanza (imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione).</p> <p>Modalità di valutazione e di diffusione dei risultati: La mappatura di comunità è già in sé uno strumento utile di diffusione su base locale del progetto, durante le passeggiate è infatti distribuito materiale informativo che presenta il progetto e ne diffonde i valori positivi di cittadinanza attiva e coinvolgimento della comunità. In generale nel progetto si farà largo uso di pratiche di outreach ed audience engagement perchè al centro della metodologia educativa ecomuseale c'è la creazione di relazioni fiduciarie e l'agire collettivo che stimola creatività e impegno nel rispetto delle regole del vivere comune. Oltre alle attività di networking e comunicazione diretta saranno realizzati materiali di promozione (volantini e locandine) e sarà attivata una pagina web e una pagina facebook che raccontano le attività realizzate</p> <p>I materiali raccolti dalle famiglie e prodotti dagli artisti e dai bambini durante la mappatura (video, foto, disegni) saranno anche utilizzati come strumenti di comunicazione del progetto sul web</p> <p>Replicabilità della proposta nel tempo e nel territorio:Le attività del progetto che coinvolgono i bambini, come le visite guidate e la mappatura di comunità, sono facilmente replicabili in altri contesti territori.</p> <p>Coinvolgimento dei discenti e delle loro famiglie: La proposta progettuale intende, grazie alle attività appena descritte, coinvolgere la comunità educante (studenti, famiglie e insegnanti) in esperienze di conoscenza e consapevolezza dei beni comuni del quartiere e una presa in cura di questi ultimi da parte della suddetta comunità. Il percorso mira a promuovere il senso di appartenenza e il rispetto verso il proprio territorio che rappresentano la base di ogni percorso promotore di cittadinanza attiva e di legalità.</p> <p>Impatto e sostenibilità: Questionari di valutazione a metà e alla fine di ogni modulo</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>28/06/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva</p>



Sedi dove è previsto il modulo	PAEE8AT012
Numero destinatari	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RIPRENDIAMOCI IL NOSTRO QUARTIERE BIS

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	3340 del 23/03/2017 - FSE - Competenze di cittadinanza globale(Piano 996020)
Importo totale richiesto	€ 29.242,80
Massimale avviso	€ 30.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltrato	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione alimentare, cibo e territorio: <u>L'ATLANTE DEI GIOCHI</u>	€ 4.873,80	
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione alimentare, cibo e territorio: <u>L'ATLANTE DEI GIOCHI - BIS</u>	€ 4.873,80	
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione ambientale: <u>GIARDINIERI DEL MARE</u>	€ 4.873,80	
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione ambientale: <u>GIARDINIERI DEL MARE - BIS</u>	€ 4.873,80	
10.2.5A - Competenze trasversali	Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva: <u>Riprendiamoci il nostro quartiere</u>	€ 4.873,80	
10.2.5A - Competenze trasversali	Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva: <u>RIPRENDIAMOCI IL NOSTRO QUARTIERE BIS</u>	€ 4.873,80	
	Totale Progetto "CITTADINI DEL MONDO"	€ 29.242,80	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 29.242,80	€ 30.000,00