



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica 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)



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

"ANTONIO CUSTRA"

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Ambito Territoriale NA/20

cod. mecc. NAIC850002 - c. f. 94065440631

DIREZIONE: VIA EUROPA, 22 - 80040 CERCOLA

(NA) ☎: 081.733.33.74

✉: naic850002@istruzione.it

✉: naic850002@pec.istruzione.it

🌐: www.iccustra.gov.it



FSE POR CAMPANIA
2014 - 2020

Scuola Viva

La scuola aperta a tutti



TRINITY
COLLEGE LONDON

Registered Examination Centre 26962

Registered Exam Centre 62448

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "A. CUSTRA"-CERCOLA
Prot. 0004890 del 04/12/2017
01-08 (Uscita)

CON L'EUROPA INVESTIAMO NEL VOSTRO FUTURO

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

Bando di selezione allievi per l'ammissione al percorso formativo

- 1) *Custra in... girotondo*
- 2) *Plus_Sport: Custra in... campo*
- 3) *Custr@scuolacoding*
- 4) *L@b_Crescere in... italiano: pensieri, parole e narrazioni digitali dalla primaria*
- 5) *L@b_Matematica&ProblemSolving*
- 6) *L@b_Matematica in gioco*
- 7) *Operazione Reporter_Custra News*
- 8) *L@b_Ciak_ti racconto... il mio paese*

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

N. ORDINE : 1	
Tipologia Percorso Formativo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo	Custra in... girotondo
Abstract	<p>Il percorso prevede la realizzazione di attività che mirano al benessere generale del bambino, puntando l'attenzione non solo sull'aspetto motorio, ma anche su quello cognitivo, relazionale e affettivo, sviluppando tutte le aree che influenzano le strutture della personalità: sociale, cognitiva, affettiva e corporea. Attraverso di esso si vuole offrire a tutti i partecipanti la possibilità di vivere un'esperienza aggregativa, ludica ed educativa, in un ambiente sereno ed accogliente.</p> <p>In questo spazio di sport, di giochi didattici e di socializzazione le attività proposte ineriscono percorsi e giochi di psicomotricità, balli, gioco e danze popolari, tornei di pallavolo, pallamano, minibasket, dama</p> <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ sviluppo delle capacità coordinative e condizionali; ✓ sviluppo della Psicomotricità attraverso il gioco e l'attività fisica; ✓ sviluppo e consolidamento dello schema corporeo; ✓ sviluppo e consolidamento degli scherni motori di base; ✓ realizzare e coordinare le azioni motorie attraverso l'uso della musica

AC 'PON 2014-201CS "A. Custra" - Cercola (NA) - www.iccustra.gov.it

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sviluppo del movimento come mezzo sportivo; ✓ sviluppo della socializzazione; ✓ rispetto degli altri, di sé, delle regole. <p>ORGANIZZAZIONE: Il modulo formativo sarà organizzato come campo-scuola nel periodo di chiusura estiva in orario antimeridiano. Sarà proposta una giornata conclusiva delle attività con la partecipazione a tornei e giochi organizzati in strutture comunali.</p>
<i>Data Inizio</i>	11/06/2018
<i>Data Fine</i>	22/06/2018
<i>Ore</i>	30
<i>n. lezioni</i>	n. 10 incontri di tre ore in orario antimeridiano 8.30 - 11.30
<i>Distribuzione ore per modalità didattica</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 27 ore: campo scuola ▪ 3 ore: partecipazione a manifestazioni/eventi
<i>Sede</i>	SCUOLA PRIMARIA cod. mecc. NAEE850014
<i>Destinatari</i>	n. 40 alunni delle classi IV e V

N. ORDINE : 2	
<i>Tipologia Percorso Formativo</i>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<i>Titolo</i>	Plus_Sport: Custra in... campo
<i>Abstract</i>	<p>Il percorso è finalizzato allo sviluppo completo ed armonico della personalità dei preadolescenti, attraverso una pratica sportiva, divertente e sicura, che si configura come:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ percorso di benessere psico-fisico da assumere quale costume culturale permanente; ▪ mezzo per lo sviluppo delle capacità motorie e delle funzioni cognitive; ▪ opportunità di espressione e socializzazione nonché di confronto; ▪ momento di partecipazione attenta, motivata ed impegnata nel pieno rispetto delle regole; ▪ strumento di lotta alla dispersione scolastica ed all'emarginazione <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Acquisire e consolidare gli schemi motori di base statici e dinamici . ✓ Acquisire nuove abilità motorie e consolidare quelle già acquisite. ✓ Favorire l'accesso ad attività fisiche adeguate alle reali abilità dei soggetti. ✓ Implementare abilità motorie utili allo sviluppo dell'autonomia. ✓ Migliorare l'organizzazione spazio temporale; ✓ Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e segmentaria. ✓ Saper relazionarsi <p>ATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Esercizi in forma ludica per la conoscenza del proprio corpo nello spazio, con schemi motori e posturali; ✓ Giochi per la concretizzazione di concetti spaziali, sensoriali e temporali; ✓ Esplorazione e coordinamento nello spazio-tempo; ✓ Evoluzioni ginniche accompagnate dalla musica; ✓ Giochi tradizionali; ✓ Esercizi e giochi con l'introduzione dei fondamentali del calcio a 5, della pallavolo e del basket. ✓ Proposte di formulazione di attività di squadra <p>ORGANIZZAZIONE: Il modulo formativo sarà organizzato come campo-scuola nel periodo di chiusura estiva in orario antimeridiano. Sarà proposta una giornata conclusiva delle attività con la partecipazione a tornei e giochi organizzati in strutture comunali.</p>
<i>Data Inizio</i>	29/06/2018
<i>Data Fine</i>	12/07/2018
<i>Ore</i>	30
<i>n. lezioni</i>	n. 10 incontri di tre ore in orario antimeridiano 9.00 - 12.00
<i>Distribuzione ore per modalità didattica</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 27 ore: campo scuola ▪ 3 ore: partecipazione a manifestazioni/eventi
<i>Sede</i>	SCUOLA SEC. PRIMO GRADO cod. mecc. NAMM850013
<i>Destinatari</i>	n. 30 alunni classi prime e seconde

N. ORDINE : 3	
<i>Tipologia Percorso Formativo</i>	Innovazione didattica e digitale
<i>Titolo</i>	Custr@scuolacoding
<i>Abstract</i>	<p>Il percorso vuole favorire lo sviluppo del pensiero computazionale, come competenza di base, esercitando il pensiero logico e capacità a risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. La tecnologia è alla base della nostra vita, la finalità del percorso è insegnare ai ragazzi a 'fare tecnologia' e non solo ad usarla. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco, stimolando la creatività, la logica, l'autonomia, ma anche la capacità di raggiungere un obiettivo e lavorare in team.</p> <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Favorire lo sviluppo della creatività ▪ Aiutare a padroneggiare la complessità

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare il ragionamento accurato e preciso ▪ Avviare gli alunni all'acquisizione della logica della programmazione, attraverso elaborazione di attività di gioco sempre più complesse <p>ATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Introduzione al Pensiero Computazionale ✓ Completamento dell'Ora del Codice e conseguimento attestato ✓ Utilizzo di strumenti per la programmazione visuale a blocchi ✓ Attività di laboratorio individuale o a gruppi ✓ Creazione di un videogioco
<i>Data Inizio</i>	22/01/2018
<i>Data Fine</i>	07/05/2018
<i>Ore</i>	30
<i>n. lezioni</i>	n. 10 incontri di tre ore in orario extracurricolare 14.00 - 17.00
<i>Distribuzione ore per modalità didattica</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 15 ore: Laboratori con produzione di lavori di gruppo ▪ 12 ore: Laboratori con produzione di lavori individuali ▪ 3 ore: Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
<i>Sede</i>	SCUOLA PRIMARIA cod. mecc. NAEE850014
<i>Destinatari</i>	n. 15 alunni classi seconde e terze

N. ORDINE : 4	
<i>Tipologia Percorso Formativo</i>	Potenziamento delle competenze di base
<i>Titolo</i>	L@b_Crescere in... italiano: pensieri, parole e narrazioni digitali dalla primaria
<i>Abstract</i>	<p>Il percorso si configura come un laboratorio di scrittura creativa e si avvarrà dell'uso delle nuove tecnologie come sussidio al percorso. Seppure il percorso rientra nell'ambito delle azioni tese al potenziamento delle competenze di base in lingua italiana, lo spazio progettuale vuole funzionare da terreno di addestramento esplorazione e sperimentazione; fungere da spazio 'protetto' caratterizzato da un impianto ludico e liberatorio, che favorisce la libera espressione, potenzia le capacità ideative e stimola la spontaneità nei comportamenti.</p> <p>La presente proposta vuole rappresentare, dunque, un'attività che richiede un coinvolgimento globale della personalità del bambino. In questa prospettiva l'intento complessivo dell'azione formativa è quello di offrire stimoli e occasioni culturali che diano spazio alla creatività, all'autonomia, alla gratificazione e al piacere che è proprio del gioco.</p> <p>La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata e stimolata attraverso la tecnica del brain storming. Il percorso vedrà inizialmente un impegno individuale e in un secondo momento la suddivisione in gruppi cooperativi, nell'ambito dei quali saranno messe in risalto le condizioni del "lavorare insieme", ovvero: le tecnologie multimediali interattive stimoleranno l'apprendimento e forniranno l'occasione per gestire situazioni di apprendimento significative e coinvolgenti, la rete Internet consentirà ai bambini partecipanti un accesso più immediato a fonti più ricche di materiali.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stimolare la curiosità nei confronti della comunicazione scritta ▪ Condividere il piacere di leggere ed ascoltare ▪ Saper cogliere nella parola la potenza espressiva ▪ Comprendere il testo e rilevarne la struttura ▪ Fare acquisire atteggiamenti positivi di ascolto ▪ Sviluppare la capacità di esprimere opinioni su quanto letto ▪ Tradurre il contenuto in immagini mentali ▪ Avviare e consolidare la lettura espressiva e saperla approfondire attraverso la comprensione del contenuto ▪ Arricchire il patrimonio di conoscenze e di lessico al fine di una più articolata comunicazione personale ▪ Sviluppare la capacità di produzione
<i>Data Inizio</i>	06/11/2017
<i>Data Fine</i>	05/02/2018
<i>Ore</i>	30
<i>n. lezioni</i>	n. 10 incontri di tre ore in orario extracurricolare 14.00 - 17.00
<i>Distribuzione ore per modalità didattica</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 15 ore: Laboratori con produzione di lavori di gruppo ▪ 12 ore: Laboratori con produzione di lavori individuali ▪ 3 ore: Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
<i>Sede</i>	SCUOLA PRIMARIA cod. mecc. NAEE850014
<i>Destinatari</i>	n. 18 alunni classi V

N. ORDINE : 5	
<i>Tipologia Percorso Formativo</i>	Potenziamento delle competenze di base
<i>Titolo</i>	L@b_Matematica&ProblemSolving

<i>Abstract</i>	<p>Il progetto mira (attraverso attività ludiche e i sistemi costruttivi presenti nelle aule e laboratori dell'IC) al potenziamento delle competenze logico-matematiche per rafforzare un atteggiamento positivo nei confronti della disciplina e per utilizzare concretamente i saperi acquisiti, indispensabili per la risoluzione di problemi quotidiani.</p> <p>Gradualmente, stimolato dalla guida dell'insegnante e dalla discussione con i pari, l'alunna/o imparerà ad affrontare con fiducia e determinazione situazioni problema, rappresentandole in diversi modi, conducendo esplorazioni opportune, dedicando il tempo necessario alla precisa individuazione di ciò che è noto e di ciò che si intende trovare, congetturando soluzioni e risultati, individuando possibili strategie risolutive.</p> <p>L'alunna/o analizza le situazioni per tradurle in termini matematici, riconosce schemi ricorrenti, stabilisce analogie con modelli noti, sceglie le azioni da compiere (operazioni, costruzioni geometriche, grafici, formalizzazioni, scrittura e risoluzione di equazioni,...) e le concatena in modo efficace al fine di produrre una risoluzione del problema. Una particolare attenzione andrà dedicata allo sviluppo della capacità di esporre e di discutere con i compagni le soluzioni e i procedimenti seguiti.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Recuperare conoscenze e abilità di base per ridurre il divario con il gruppo classe ▪ Rafforzare un atteggiamento positivo verso la matematica ▪ Risolvere problemi mantenendo il controllo sul processo risolutivo ▪ Costruire ragionamenti e sostenere le proprie tesi ▪ Confrontare procedimenti diversi ▪ Produrre formalizzazioni che consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi ▪ Sviluppare le capacità di concentrazione, ragionamento e logica ▪ Sviluppare la capacità di pensare con metodo scientifico ▪ Usare il ragionamento aritmetico per risolvere problemi tratti dal mondo reale o interni alla matematica ▪ Usare il ragionamento spaziale e la modellizzazione geometrica per risolvere problemi del mondo reale o interni alla matematica ▪ Riconoscere analogie e differenze
<i>Data Inizio</i>	24/01/2018
<i>Data Fine</i>	18/04/2018
<i>Ore</i>	30
<i>n. lezioni</i>	n. 10 incontri di tre ore in orario extracurricolare 14.10 - 17.10
<i>Distribuzione ore per modalità didattica</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 18 ore: Laboratori con produzione di lavori di gruppo ▪ 12 ore: Laboratori con produzione di lavori individuali
<i>Sede</i>	SCUOLA SEC. PRIMO GRADO cod. mecc. NAMM850013
<i>Destinatari</i>	n. 18 alunni classi seconde

N. ORDINE : 6	
<i>Tipologia Percorso Formativo</i>	Potenziamento delle competenze di base
<i>Titolo</i>	L@b_Matematica in gioco
<i>Abstract</i>	<p>L'azione formativa mira, attraverso attività ludiche e i sistemi costruttivi presenti nelle aule e laboratori dell'IC, al recupero delle competenze logico-matematiche per rafforzare un atteggiamento positivo nei confronti della disciplina e per utilizzare concretamente i saperi acquisiti.</p> <p>Pertanto, il presente modulo intende perseguire le seguenti finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzare la consapevolezza degli apprendimenti e sviluppare attività di matematizzazione, ▪ valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla ▪ maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimento, ▪ incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica, ▪ favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici, ▪ sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo. <p>CONTENUTI:</p> <p>Numeri naturali e decimali e loro rappresentazione. Le operazioni con i numeri naturali e decimali. Semplici problemi della vita quotidiana. Uso ragionato di strumenti di calcolo. Giochi di logica e matematica ricreativa sulle quattro operazioni. Problema diretto e inverso.</p> <p>I contenuti proposti saranno sviluppati attraverso la proposta di giochi e materiali strutturati predisposti alla LIM e/o presenti online.</p> <p>Ogni argomento sarà articolato:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ in una serie di esercizi di autovalutazione per verificare la preparazione iniziale, ▪ percorsi teorici per scoprire la matematica attraverso schede sintetiche e animazioni,

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ schede contenenti attività da stampare o da fare online d) esercizi step by step con la possibilità di consultare la teoria quando serve, ▪ quiz matematici da risolvere con carta e penna, con verifica del punteggio ottenuto <p>Il tutto sarà proposto partendo da situazioni di vita quotidiana al fine di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ potenziare le abilità di calcolo anche con l'uso consapevole di strumenti delle ICT e delle tecnologie digitali; ✓ potenziare le capacità logiche e critiche; ✓ acquisire la capacità di trovare percorsi diversi per la risoluzione dello stesso tipo di problema; ✓ approfondire la conoscenza per migliorare l'uso dei termini, simboli e linguaggi specifici. ✓ migliorare il metodo di lavoro per diventare più autonomi. <p>La metodologia praticata sarà quella del problem solving e della ricerca azione.</p>
Ore	30
n. lezioni	n. 10 incontri di tre ore in orario extracurricolare 14.00 - 17.00
Distribuzione ore per modalità didattica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 18 ore: Laboratori con produzione di lavori di gruppo ▪ 12 ore: Laboratori con produzione di lavori individuali
Data Inizio	24/01/2018
Data Fine	18/04/2018
Sede	SCUOLA PRIMARIA cod. mecc. NAEE850014
Destinatari	n. 18 alunni delle classi terze e quarte

N. ORDINE : 7	
Tipologia Percorso Formativo	Potenziamento delle competenze di base
Titolo	Operazione Reporter_Custra News
Abstract	<p>Il percorso è finalizzato a realizzare un laboratorio ossia un luogo della mente e di uno spazio in cui la scuola diviene connessione col mondo circostante, perché la scuola è rete e nodo. Il modulo si configura quale ambiente di lavoro privilegiato e dedicato alla realizzazione di una redazione giornalistica, concretizza l'opportunità di proporre e rinnovare questa attività collettiva incrementandone l'aspetto cooperativo e comunicativo. Il nostro laboratorio, inoltre, si inserisce in un progetto più ampio che prevede l'uso sempre più diffuso dei mezzi informatici e multimediali. Risultato atteso del percorso è la realizzazione di un N° 0 del Giornale d'Istituto.</p> <p>Il N° 0 sarà destinato a "narrare" tutte le esperienze poste in essere con il nostro Piano PON.</p> <p>Opportunamente divisi in gruppi di lavoro, i nostri giovani giornalisti, provvederanno a</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Definire titolo e logo della testata ✓ Redigere gli articoli ✓ Effettuare riprese fotografiche ✓ Comporre il giornale <p>A tali scopi fini saranno proposti laboratori inerenti le seguenti attività pratiche e/o di approfondimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ la struttura di un giornale quotidiano cartaceo e online ✓ come si stila un articolo (La regola delle 5 W.) ✓ come si documenta ✓ come si intervista ✓ la comunicazione in generale ✓ la comunicazione visiva <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Recuperare, consolidare le abilità di base della lingua italiana (leggere, scrivere, parlare, ascoltare) ✓ Arricchire il lessico passivo e attivo ✓ Educare all'utilizzo di tecniche di utilizzo delle tecnologie per l'informazione e la comunicazione (conoscenza ed uso di editor di testo e immagini; uso di fotocamera digitale...) ✓ Collaborare per la realizzazione di un fine comune ✓ Recupero comportamentale e scolastico ✓ Elevare la stima di sé e la fiducia nelle proprie capacità (autostima, identità) ✓ Incentivare la motivazione a fare e ad apprendere. ✓ Potenziare la capacità di condividere spazi e oggetti ✓ Incentivare un utilizzo positivo del tempo libero
Data Inizio	06/11/2017
Data Fine	05/02/2018
Ore	30
n. lezioni	n. 10 incontri di tre ore in orario extracurricolare 14.10 - 17.10
Distribuzione ore per modalità didattica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 9 ore: Lezioni /seminari tenuti da esperti ▪ 12 ore: Laboratori con produzione di lavori di gruppo ▪ 6 ore: Laboratori con produzione di lavori individuali ▪ 3 ore: Partecipazione a manifestazioni/eventi
Sede	SCUOLA SEC. PRIMO GRADO cod. mecc. NAMM850013
Destinatari	n. 18 alunni classi prime

N. ORDINE : 8	
<i>Tipologia Percorso Formativo</i>	Potenziamento delle competenze di base
<i>Titolo</i>	L@b_Ciak_ti racconto... il mio paese
<i>Abstract</i>	<p>L'intervento formativo ipotizzato intende richiamare il quadro delle competenze chiave e migliorare i livelli di apprendimento di ciascun alunno/a in ambito linguistico -espressivo e informatico -digitale.</p> <p>Come la scrittura, anche le immagini in movimento attraversano ogni terreno della comunicazione. Queste possono essere uno strumento per divulgare delle informazioni, un modo per esprimersi o per documentare degli eventi offrendo alla narrazione nuove potenzialità espressive.</p> <p>Il mondo degli audiovisivi rappresenta un terreno fondamentale per stimolare la curiosità dei ragazzi ed indirizzare piccoli talenti verso percorsi formativi non tradizionali.</p> <p>L'obiettivo fondamentale di questo modulo consiste nel consolidamento delle competenze chiave in lingua madre, in un coinvolgimento attivo degli studenti nella comprensione e creazione dei nuovi linguaggi e nel tentativo di offrire uno spazio di socializzazione ricco, stimolante, non tradizionale. La scelta si muove dunque nell'intento di favorire una crescita culturale che diventi strumento contro ogni forma di degrado e di violenza, operando nell'ottica dell'aggregazione e della socializzazione in uno spazio di condivisione di esperienze comunicative e didattiche.</p> <p>TEMPI E DESTINATARI</p> <p>Il modulo è ideato per un gruppo di alunni di scuola secondaria di I grado e prevede tre distinte fasi, articolate in 10 incontri da 3ore.</p> <p>ATTIVITA'</p> <p>I fase: nasce l'equipe: la pre - produzione – Questa prima fase favorisce la conoscenza, la socializzazione e la creazione di uno spirito di gruppo. I ragazzi saranno stimolati a raccontare esperienze personali, storie che partono dal proprio vissuto quotidiano.</p> <p>In questa fase sarà dato massimo spazio alla creatività dei partecipanti, il lavoro si concluderà con la scelta di un tema. Il tema scelto sarà quindi articolato in una storia, nasce così il soggetto, sotto la guida di un esperto il soggetto verrà trasformato in sceneggiatura. I ragazzi inizieranno a familiarizzare con il linguaggio specifico del mondo del cinema e impareranno a conoscere tecniche e strumenti propri del settore.</p> <p>II fase: Ciak ... si crea!- la pre - produzione – Si tenterà di procedere come per la realizzazione di un vero film. Dovranno essere individuati gli ambienti più idonei per le riprese, saranno raccolti i materiali necessari (dal guardaroba all'oggettistica) e si procederà alla scelta del cast, anche attraverso una selezione rivolta agli altri studenti dell'istituto, i diversi compiti saranno attentamente suddivisi tra i componenti del gruppo. Si procederà così alla ripresa.</p> <p>III fase: nasce il film – la post-produzione – Si tratta del momento decisivo, quello dal quale prenderà forma il prodotto finale. In questa fase si procederà al montaggio, ai titoli di testa e di coda.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>Migliorare le competenze chiave in lingua madre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Favorire il recupero e il consolidamento delle conoscenze e delle competenze linguistiche; ▪ Conoscere, approfondire, saper adoperare nuove tecniche di scrittura; ▪ Stimolare la padronanza dei processi di scrittura creativa; ▪ Valorizzare le potenzialità del linguaggio verbale quale strumento per esprimere le più articolate gamme di significati; ▪ Saper distinguere e saper adoperare i diversi registri linguistici calati nei differenti contesti; <p>Conoscere ed accettare l'altro nello spirito di una pacifica convivenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stimolare all'utilizzo delle conoscenze acquisite per affrontare situazioni problematiche nuove ▪ Motivare la pratica del lavoro di gruppo ▪ Superare il disagio dei ragazzi provenienti da situazioni socio-familiari difficili per farli sentire parte attiva della comunità scolastica ▪ Promuovere l'educazione alla legalità come lotta alle mafie, alla prepotenza, come non cooperazione con l'illegalità <p>Sapersi esprimere attraverso nuovi linguaggi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promuovere l'acquisizione di una consuetudine alle tecnologie più avanzate del laboratorio multimediale ▪ Esprimere le proprie emozioni, raccontare il proprio vissuto attraverso nuovi canali comunicativi. ▪ Contribuire ad elevare il livello del gusto estetico, coltivandone le potenzialità immaginative, espressive e creative
<i>Data Inizio</i>	06/11/2017
<i>Data Fine</i>	05/02/2018
<i>Ore</i>	30
<i>n. lezioni</i>	n. 10 incontri di tre ore in orario extracurricolare 14.10 - 17.10
<i>Distribuzione ore per modalità didattica</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 ore: Visite di scoperta e osservazione del territorio ▪ 15 ore: Laboratori con produzione di lavori di gruppo ▪ 6 ore: Laboratori con produzione di lavori individuali ▪ 3 ore: Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
<i>Sede</i>	SCUOLA SEC. PRIMO GRADO cod. mecc. NAMM850013
<i>Destinatari</i>	n. 16 alunni classi terze

Modalità presentazione domanda

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

- Domanda di ammissione al corso, redatta sull'apposito modello dell'avviso debitamente firmato;
- Fotocopia di un valido documento e codice fiscale.
- Dichiarazione di assunzione di responsabilità e liberatoria, contenuto nella domanda di partecipazione, da parte dei genitori dell'alunno, debitamente firmata e corredata dal documento di identità di almeno uno dei genitori.

La domanda di ammissione, corredata della suddetta documentazione, dovrà essere presentata esclusivamente a mano, presso la segreteria didattica, entro le ore 12.00 del giorno 22/12/2017. Farà fede il protocollo della scuola.

La modulistica è scaricabile dal sito www.iccustra.gov.it nella sezione PON INCLUSIONE 2014/2020

Valutazione delle domande e modalità di selezione

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

- Rispetto dei termini di partecipazione delle domande (farà fede il protocollo di ricezione della scuola);
- Verifica della correttezza della documentazione;

Nel caso in cui il numero delle domande di ammissione al corso superi il numero massimo di posti previsti, saranno assegnati *in concordanza con l'indicatore IGRUE*:

Designazione diretta da parte dell'amministrazione (Cdc.)

La data sarà pubblicata sul sito dell'istituto, insieme all'elenco degli ammessi.

L'elenco dei candidati ammessi al percorso saranno affissi entro 5 giorni dal termine delle selezioni presso la sede dell'istituto e consultabili al sito www.iccustra.gov.it Nella sezione "PON INCLUSIONE 2014/2020"

Sede svolgimento

I.C. "Antonio Custra" plesso Scuola Secondaria di primo grado.

Frequenza al corso

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

Verifica finale e certificazione rilasciata

Saranno ammessi alle valutazioni finali gli allievi che avranno frequentato almeno il 75% delle ore previste del corso.

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Carmela Mosca
Firmato Digitalmente

