

Relazione tecnica e cronoprogramma

SCHEDA INTERVENTO

1	Codice intervento e Titolo	I1 – Sperimentazione di nuovi percorsi didattici e miglioramento delle competenze-chiave degli allievi
2	Costo e copertura finanziaria	295.306,00 Legge di stabilità
3	Oggetto dell'intervento	Potenziamento e ampliamento offerta didattica
4	CUP	
5	Localizzazione intervento	<ul style="list-style-type: none">- Istituto Comprensivo "Montorio Crognaleto"- Istituto Comprensivo di Campli- Istituto Comprensivo di Isola del Gran Sasso-Colledara- Istituto Comprensivo Civitella Torricella- Istituto Comprensivo Pizzoli
6	Coerenza programmatica e contestualizzazione intervento	<p>L'intervento è finalizzato a incrementare il valore in uscita degli esiti formativi, e mira, nel complesso, a consolidare le relative competenze di base, attraverso un'integrazione e rafforzamento dell'offerta curriculare con una maggiore personalizzazione dei percorsi di apprendimento.</p> <p>L'intervento è coerente con le azioni previste in scheda I2 sulla formazione e l'aggiornamento professionale del personale docente.</p>

7	Descrizione dell'intervento (sintesi della relazione tecnica)	<p>L'intervento prevede l'avvio della sperimentazione di percorsi didattici innovativi che facciano ampio ricorso alle nuove TIC e ad approcci didattici fondati sul <i>learning by doing</i>. In particolare, nella prospettiva di consolidare le competenze di base, saranno sperimentate pratiche di didattica attiva focalizzate sui processi cognitivi degli allievi. Nello specifico, tale sperimentazione riguarda in via prioritaria l'ambito delle competenze di base in italiano, matematica e lingua inglese, a partire dalla scuola primaria. L'intervento prevede l'attivazione di moduli da realizzarsi in orario curricolare ed extra-curricolare, rivolti agli alunni di scuola primaria e secondaria di I grado, per un totale di max 20 alunni per target classi, sui seguenti ambiti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Competenze di base in italiano (50 MODULI TOTALI) <ul style="list-style-type: none"> - Moduli di storytelling e di videoediting (classi II e III di scuola primaria) (15) - Moduli di scrittura creativa (classi IV e V di scuola primaria) (15) - Moduli teatrali (dalla sceneggiatura alla messa in scena) (classi I, II e III di scuola secondaria di I grado) (20) 2. Competenze di base in matematica (50 MODULI TOTALI) <ul style="list-style-type: none"> - Moduli di scacchi (classi II e III di scuola primaria) (15) - Moduli di coding e robotica educativa (classi IV e V di scuola primaria) (15) - Moduli di informatica, anche finalizzati al conseguimento di una certificazione EIPASS (classi I, II e III di scuola secondaria di I grado) (20) 3. Competenze nella lingua inglese (24 MODULI TOTALI) <p>Moduli di potenziamento della lingua inglese, anche finalizzati al conseguimento di una certificazione Trinity o Cambridge (dalla classe II di scuola primaria alla classe III di scuola secondaria di I grado).</p> <p>TOTALI DESTINATARI DELL'AZIONE: 2.200 circa</p> <p>Obiettivi trasversali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenziamento della capacità di ascolto e concentrazione; - Potenziamento della capacità di acquisire nuove conoscenze; - Potenziamento della capacità di utilizzare linguaggi verbali e non verbali; - Potenziamento della capacità di lavorare in gruppo per uno scopo comune; - Potenziamento della capacità di risolvere problemi; - Sviluppo delle capacità creative. <p>Obiettivi di area:</p> <p><u>Lingua italiana</u></p> <p><i>Storytelling e videoediting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Sviluppare il pensiero divergente. - Sviluppare la creatività - Sviluppare le capacità di osservazione. -Migliorare le competenze di scrittura e riflessione - Migliorare la capacità di comunicazione -Essere capaci di produrre rappresentazioni iconiche di esperienze, idee e racconti - Essere capaci di associare l'immagine alla parola <p><i>Storytelling, videoediting e scrittura creativa</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Progettare e collaborare all'interno di un gruppo al fine di realizzare un prodotto finale - Ricerare ed utilizzare semplici software ed applicazioni a seconda della -necessità d'uso -Motivare l'interesse nei confronti dei processi di scrittura. - Attivare stimoli e risposte per allargare il bagaglio di conoscenze linguistiche dell'alunno. - Migliorare la padronanza del linguaggio, della comunicazione scritta e del repertorio espressivo. - Esprimere le proprie potenzialità creative utilizzando più codici espressivi <p><i>Teatro</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - sviluppare la fantasia attraverso l'improvvisazione, lettura espressiva, esprimersi in modo personale, orientarsi nello spazio scenico in rapporto a persone, oggetti, luci e suoni, utilizzare materiale non strutturato ai fini di una spettacolarizzazione; - aumentare il controllo e l'espressione della gestualità corporea e della mimica facciale; - sviluppare la conoscenza, il controllo e l'utilizzo della voce scegliendone il tono, il volume, il ritmo per costruire relazioni con gli altri e trasmettere sentimenti, emozioni e sensazioni; - apprendere a conoscere e analizzare i personaggi delle opere letterarie tramite la tipizzazione interiore ed esteriore; - conoscere la strutturazione di uno spazio scenico: oggetti – luci; - apprendere a rielaborare il materiale raccolto ed esaminato in modo creativo; - sperimentare trucchi, costumi, oggetti scenografici, fonti di illuminazione artificiale e luci naturali, rumori, suoni e materiali musicali; - saper cogliere gli elementi essenziali del linguaggio teatrale; - comprendere i valori alla base delle vicende rappresentate. <p><u>Lingua inglese:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - potenziare la conoscenza della lingua inglese - migliorare la comprensione - sviluppare una buona fluidità linguistica e una buona pronuncia
---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - sviluppare un buon livello di comprensione orale - ampliare le competenze comunicative. <p><u>Logico-Matematica</u></p> <p><u>Scacchi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - affrontare e risolvere situazioni problematiche e di presa di decisione; - sviluppare le capacità logiche, di ragionamento e di astrazione; - sviluppare capacità di analisi, sintesi, approfondimento; - rafforzare la memoria in generale, la memoria visiva in particolare e quindi l'attenzione; - sviluppare la creatività, la fantasia; <p><u>Coding e robotica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali) - Elaborare ed eseguire semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/ o scritte e saper dare istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato. <p><u>Coding, robotica educativa e informatica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Sviluppare della creatività per la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema - Aiutare a padroneggiare la complessità: imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree -Sviluppare il ragionamento accurato e preciso: la scrittura dei programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio - Operare scelte - Fornire i primi rudimenti dell'utilizzo del PC e dei suoi componenti hardware - Migliorare e consolidare la conoscenza dei principali software applicativi (Word processor, Foglio di calcolo, Presentazioni, Iptest, Programmi di grafica). <p><u>Metodologia</u></p> <p>La personalizzazione degli interventi sarà realizzata attraverso la diversificazione delle metodologie, dei tempi, degli strumenti nella progettazione del lavoro. Il docente dovrà essere in grado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • di sollecitare processi di apprendimento significativo, • di favorire la ristrutturazione attiva della mappa personale, • di sostenere la disponibilità al compito, • di stimolare il coinvolgimento cognitivo e affettivo degli alunni. adeguando e utilizzando: 1. metodologie didattiche innovative 2. flessibilità didattica 3. apprendimento cooperativo. <p>Le metodologie utilizzate dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sfruttare i punti di forza di ciascun alunno, adattando i compiti agli stili di apprendimento degli studenti e dando varietà e opzioni nei materiali e nelle strategie d'insegnamento; - stimolare il recupero delle informazioni tramite il brainstorming; - collegare l'apprendimento alle esperienze e alle conoscenze pregresse degli studenti; - favorire l'utilizzazione immediata e sistematica delle conoscenze e abilità, mediante attività di tipo laboratoriale; - Sollecitare la motivazione nello studente, facendogli percepire di avere la capacità di raggiungere un obiettivo e di poter svolgere un compito. <p>La metodologia privilegiata individuata dai moduli sarà la didattica attiva del Learning by doing, esperita attraverso la valorizzazione del gioco, l'esplorazione e la ricerca, l'attenzione alla vita di relazione, l'organizzazione di spazi funzionali e invitanti e l'organizzazione di tempi distesi. Tali metodologie saranno specifico oggetto di formazione con le azioni previste nella scheda 5.1.</p> <p><u>Metodologie innovative utilizzate</u></p> <p><u>Italiano</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - COOPERATIVE LEARNING: ogni attività di apprendimento si trasforma in un processo di problem solving di gruppo. - PEER TUTORING - FACILITAZIONE: uso di tecnologie motivanti (PC, LIM, applicazioni e software specifici) in contesti didattici interattivi (cooperative learning, tutoring, laboratorio); - METACOGNIZIONE: consapevolezza di ciò che avviene nella mente mentre si legge, si studia, si risolve un problema. <p><u>Matematica</u></p> <p><u>Metodo collaborativo/problem solving</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Attività di tipo ludico • Tutoring tra pari <p><u>Lingua inglese:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Laboratorio espressivo (music-drama and performance) e sviluppo di abilità integrate - Cooperative learning - Role-play - interazione classi miste in verticale - metodologia CLIL <p><u>VERIFICA E VALUTAZIONE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Confronto di test paralleli pre e post attività, da realizzarsi all'interno delle classi dagli insegnanti del team/consiglio di classe - Valutazione dell'efficacia di compiti autentici attraverso rubriche valutative somministrate dai docenti responsabili delle attività
--	--	--

		<p>- Questionario sul livello di autonomia e autostima percepita dagli alunni (da realizzarsi al termine dei moduli dai docenti responsabili delle attività)</p> <p>Modalità di realizzazione</p> <p>I moduli avranno una durata di 20 h e saranno realizzati in numero di circa 2 per classi target per plesso o ordine di scuola (primaria e secondaria) in modalità classi aperte e in verticale.</p> <p>Criteri di selezione</p> <p>I moduli di italiano e matematica hanno come obiettivi l'accrescimento di un atteggiamento positivo nei confronti delle competenze di base, delle capacità di collaborazione tra pari, dell'autostima degli alunni, nonché di un recupero e consolidamento delle abilità e competenze delle discipline di italiano e matematica pertanto, in caso superamento del numero di partecipanti previsto, sarà stilata una graduatoria, tenendo conto in prima istanza delle seguenti indicazioni: - alunni con valutazioni non sufficienti nell'area linguistica e logico-matematiche e relative competenze di base ancora non sviluppate - alunni a rischio dispersione per elevato numero di assenze o demotivazione allo studio - alunni con esiti scolastici positivi e problemi relazionali.</p> <p>Per i moduli di lingua inglese, finalizzati al conseguimento di una certificazione (Trinity o Cambridge), saranno effettuati dei test per valutare le conoscenze in ingresso degli alunni e saranno create delle classi per gruppi di livello. In caso di superamento del numero di partecipanti previsto sarà stilata una graduatoria, tenendo conto in prima istanza delle seguenti indicazioni: - alunni con valutazioni scolastiche pari o superiori all'8 - alunni con spiccato interesse e predisposizione per lo studio delle lingue.</p> <p>La Rete scolastica di scopo "Alto Aterno-Gran Sasso Laga" si occuperà di decidere gli aspetti relativi alla distribuzione dei moduli per istituti e classi, in funzione delle esigenze dei singoli IC interessati dall'intervento in oggetto.</p> <p>La stessa Rete scolastica sarà responsabile di garantire la sostenibilità delle azioni formative grazie agli interventi di formazione docenti previsti in scheda I2 (da integrare annualmente per far fronte al turnover), alla programmazione condivisa dai singoli istituti nel PTOF, e il reperimento di ulteriori fondi per proseguire le attività al termine della sperimentazione SNAI.</p>
--	--	---

8	Risultati attesi	Potenziamento delle competenze di base, tecnologiche, linguistiche e trasversali della popolazione studentesca, contribuisce
9	Indicatori di realizzazione e risultato	<p>Numero di moduli formativi attivati Baseline: 0 Target: 124</p> <p>Miglioramento esiti test Invalsi: punteggio medio del test di Italiano Classe V primaria Baseline: 54,2 - Target: 56,7 Fonte dati: MIUR</p> <p>Miglioramento esiti test Invalsi: punteggio medio del test di Matematica Classe V primaria Baseline: 54,5 - Target: 57 Fonte dati: MIUR</p> <p>Miglioramento esiti test Invalsi: punteggio medio del test di Italiano Classe III secondaria Baseline: 62,7 - Target: 65,2 Fonte dati: MIUR</p> <p>Miglioramento esiti test Invalsi: punteggio medio del test di Matematica Classe III secondaria Baseline: 51,6 - Target: 54,1 Fonte dati: MIUR</p>
10	Modalità previste per l'attivazione del cantiere	Procedura ad evidenza pubblica ai sensi del vigente Codice dei Contratti
11	Progettazione necessaria per l'avvio dell'affidamento	Livello unico di progettazione
12	Progettazione attualmente disponibile	Calcolo della spesa per l'acquisizione del bene/servizio
13	Soggetto attuatore	Rete scolastica "Alto Aterno-Gran Sasso Laga"
14	Responsabile dell'attuazione/RUP	Dirigenti scolastici della Rete scolastica "Alto Aterno-Gran Sasso Laga"

TIPOLOGIA DI SPESA

Voci di spesa	Descrizione	Costo
Costi del personale: coordinamento, docenti, tutor, personale ATA, segreteria	<p>n. 1 Collaboratore scolastico (orario extra-scolastico) 15,00 h x 16,60€/h 249,00 €</p> <p>Spese generali 500,00 €</p> <p>n. 1 Tutor 10,00 h x 23,25€/h 232,50 €</p> <p>TOTALE PER MODULO: Euro 981,50</p>	<p>TOTALE n. 124 moduli</p> <p>121.706,00</p>
Spese notarili		

Spese tecniche		
Opere civili		
Opere di riqualificazione ambientale		
Imprevisti		
Oneri per la sicurezza		
Acquisti terreni		
Acquisto beni/forniture		
Acquisizione servizi	VALORE PER MODULO: n. 1 formatore esperto: 20h x 70€: 1.400€	173.600,00
Concessione contributi		
Spese pubblicità		

CRONOPROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ

Fasi	Data inizio prevista	Data fine prevista
Fattibilità tecnica ed economica/Livello unico di progettazione		
Progettazione definitiva		
Progettazione esecutiva	01/09/2021	31/10/2021
Pubblicazione bando/Affidamento lavori/servizi	01/11/2021	31/12/2021
Esecuzione	01/01/2022	31/12/2023
Collaudo/Funzionalità	01/04/2023	30/04/2023

CRONOPROGRAMMA FINANZIARIO

Anno	Costo
2021	98.435,00
2022	98.435,00
2023	98.436,00
Costo totale	295.306,00