

AVVISO PUBBLICO PER L'INDIVIDUAZIONE DI PROPOSTE PROGETTUALI PER LA VALORIZZAZIONE ED IL  
RECUPERO DI AMBIENTI SCOLASTICI E REALIZZAZIONE DI SCUOLE ACCOGLIENTI  
#LAMIASCUOLACCOGLIENTE

SCHEDA TECNICA

Indicazione soggetto e/o soggetti proponenti: I.C. "G.Pagoto"

Anagrafica dell'istituzione scolastica ovvero, in caso di rete, dell'istituzione scolastica capofila:

- Codice meccanografico: TPIC835008
- Codice fiscale: 80008220818
- Numero di conto (utile in caso di ammissione al finanziamento):  
it 51 i 03599 01800 000000135521

Titolo e descrizione progetto (max 30 righe):

**"Scuola, la mia Casa" :**

Il Laboratorio per l'accoglienza, sito in un locale suddiviso in due aree delimitate da separatori componibili mobili, comprende : una digital classroom per la sperimentazione della flipped lesson attraverso la metodologia dell'EAS. L'area sarà aperta all'utenza come spazio per la socialità pre e post scuola con annesso un n.01 servizio igienico-sanitario attiguo al suddetto spazio multimediale.

Descrizione degli spazi disponibili da destinare alla realizzazione di proposte (max 30 righe):

Sono state individuate n.02 aule al primo piano dell'Istituto-Plesso Walt Disney. Per realizzare n.01 laboratorio permanente con annesso n. 01 servizio igienico-sanitario; si interverrà con abbattimento di un muro comune ai due ambienti come si evince dalle planimetrie allegate .

Il Laboratorio permanente verrà ricavato da due ambienti che, dopo gli interventi di ristrutturazione, diverrà un unico spazio. Il servizio igienico-sanitario verrà ricavato dall'unione di tre ambienti che, in seguito agli interventi di ristrutturazione, diverrà un unico ambiente, suddiviso in due tipologie per genere ( maschile e femminile).

Descrizione coerenza del progetto proposto con gli obiettivi di cui all'articolo 1 dell'avviso (max 30 righe):

Il progetto intende promuovere e valorizzare gli spazi comuni presenti nel plesso per la realizzazione di un laboratorio permanente, al fine di abbellire la struttura, renderla un ambiente vivo e laboratoriale, accogliente, aprirla al territorio, per favorire processi di integrazione multiculturale, per coinvolgere alunni e famiglie, contrastare la dispersione scolastica, in quanto, come si evince dai dati anagrafici dell'utenza, la scuola ricade su un'area a forte rischio dispersione.

La proposta progettuale, quindi, prevede la creazione di una *digital classroom* per la sperimentazione della *flipped lesson* attraverso la metodologia dell'EAS che utilizza tablet dotati di software dedicato ed 1 E-board (superficie per la didattica interattiva ) con l'obiettivo di:

- promuovere la diffusione dell'innovazione tecnologica nella didattica;
- sviluppare il proprio stile di apprendimento attraverso momenti ludici interattivi;
- favorire l'inclusività, attraverso un'attenzione particolare alla *disabilità* e al *disagio*;
- condividere esperienze e contenuti;
- sostenere azioni a favore di studenti in situazioni di svantaggio (BES).

La didattica per EAS è una modalità di insegnamento, supportata da tecnologie, necessarie per la realizzazione del lavoro. Grazie alla rete Internet, le risorse e i materiali prodotti vengono resi fruibili e possono essere studiati in forma attiva e/o cooperativa.

Tale proposta garantirebbe un clima di coesione e valorizzazione delle potenzialità creative, recitative, musicali e coreutiche degli alunni. I docenti potrebbero usufruire di un luogo condiviso e partecipativo relativo alle esigenze di team; in linea con i dettami pedagogici del Maragliano , in base ai quali i "discenti come esseri multimediali, sostanziano le dinamiche di apprendimento all'interno di un setting di apprendimento che solleciti le logiche dell'immersione" nei molteplici linguaggi: verbale, iconico, tonico-mimico-gestuale."

Indicazione dei soggetti coinvolti (associazioni, esperti e organismi):

- Ente locale "Comune di Erice"
- Associazione C.E.N.-Erice
- Associazione PROF.AS.S.-Trapani

Descrizione del grado di coinvolgimento degli studenti (in termini di sviluppo della progettazione, partecipazione nella fase attuativa) – max 30 righe

Il grado di coinvolgimento degli alunni, nelle diverse fasi delle multimediali-manipolative-grafiche li renderà 'attori protagonisti e partecipi' di ogni fase attuativa.

La scelta progettuale mira a potenziare gli ambienti didattici per:

- sviluppare la permanenza in ambiente scolastico finalizzata alla riduzione della dispersione scolastica;
- incrementare l'uso di contenuti digitali forniti dai docenti e dagli alunni per

**innovare e rendere più interattiva la didattica;**

- **rafforzare le competenze chiave di base e trasversali per esercitare una cittadinanza attiva e partecipe;**
- **a perfezionare la digitalizzazione in ambiente didattico, in linea con l'Agenda Digitale per l'Europa.**

**Tale scelta promuove una maggiore integrazione dei soggetti diversamente abili, DSA e BES in relazione agli specifici stili cognitivi all'interno del gruppo-classe.**

**In accordo con l'analisi del contesto e con le problematiche relative, gli obiettivi che il nostro Istituto si propone di raggiungere con la realizzazione del progetto sono:**

- **creare una scuola accogliente, ossia un ambiente in cui ogni alunno possa trovare stimoli e strumenti informatici per esprimere al massimo le proprie capacità e creatività;**
- **aprire la scuola al territorio: essere punto di riferimento e modello che offre servizi di formazione e informazione, creando legami strutturali con le realtà formative e produttive.**

**Tale riorganizzazione permetterà di proporre l'aula come ambiente autonomo d'apprendimento, capace di rispondere a esigenze diverse e modificabili nel tempo.**

**Descrizione della capacità del progetto di ridurre la dispersione scolastica (max 20 righe):**

**Lo scopo del progetto è quello di raggiungere primariamente quegli alunni ad "alto rischio" contattandoli attraverso strumenti innovativi, interessanti sia da scoprire che da utilizzare nel ruolo di protagonisti. Il progetto intende introdurre un'educazione alla curiosità, all'indagine, attraverso l'utilizzo di tecnologie informatiche. Gli alunni potranno così acquisire le competenze necessarie a esplorare il mondo attorno scoprendo prospettive diverse rispetto a quelle 'solite', e punti di vista utili a mettere in luce risorse, peculiarità, criticità, riflessioni sui contesti di vita più prossimi, quali la scuola, la famiglia, il quartiere, la comunità in un tempo pre e post scuola.**

**Descrizione della capacità del progetto garantire la coesione sociale, integrazione e multiculturalismo (max 20 righe):**

**Il progetto mira a garantire la coesione sociale di alunni, al fine di coinvolgere coloro che vivono particolari situazioni di disagio o di svantaggio socio-culturale, cognitivo, emotivo, relazionale. Si favorirà la creazione di gruppi eterogenei e bilanciati rispetto al sesso, alla classe frequentata, alle caratteristiche personali e socio-culturali.**

**La diversità, in tal modo, verrebbe valorizzata e presentata come arricchimento per l'intera classe, favorirebbe la strutturazione del senso di appartenenza e costruirebbe relazioni socio-affettive positive, al fine di una progressiva e realizzata integrazione pedagogica e multiculturale.**



Descrizione della qualità, innovatività e fruibilità del progetto, delle attività e delle metodologie proposte, in termini di originalità della proposta sotto il profilo della creatività e dell'innovazione, qualità delle metodologie proposte, carattere esecutivo in termini di concreta realizzabilità della proposta (max 20 righe):

Il progetto esperienziale, che intende creare una 'flipped classroom', risulta innovativo e fruibile per potenziare e sviluppare quelle competenze necessarie, attivare dinamiche di gruppo finalizzate al sollecitare le seguenti abilità: pensiero critico, comunicazione efficace, capacità di auto-consapevolezza, pensiero creativo. La 'classe capovolta' è una modalità di insegnamento supportata da tecnologie in cui si invertono i tempi e i modi di lavoro. Il normale schema didattico viene invertito: in un primo momento viene fornito agli alunni il materiale didattico selezionato e predisposto (video-disegni-power point-frase stimolo) ed essi dovranno studiare e adoperarsi fino a quando il concetto non risulti chiaro. In un secondo momento l'insegnante si troverà un gruppo di alunni già preparati e si preoccuperà di proporre e seguire attività applicative. Le TIC serviranno ad accompagnare allo sviluppo e all'estensione delle conoscenze e alla loro trasformazione in capacità concrete.

La qualità delle metodologie proposte interessano gli obiettivi di processo per implementare azioni di miglioramento attraverso un percorso di ricerca-azione su sperimentazione di strategie didattiche innovative:

1. "Learning by doing" per migliorare le competenze intervenendo sull'imparare a imparare, dove imparare non è memorizzare ma è comprendere;
2. "Problem solving cooperativo" per migliorare la rappresentazione di una situazione problematica e le strategie operative.
3. Cooperative Learning per migliorare la motivazione intrinseca e sviluppare il pensiero critico.

#### Quadro economico di spesa

	Tipologia di spese ammissibili	Spese previste (€)
A	spese generali e tecniche (progettazione, consulenze, testimonial ecc.)	€6.000,00
B	arredi o eventuali lavori edilizi	€25.000,00
C	acquisto di beni di beni e attrezzature;	€18.630,00
D	Totale costi diretti ammissibili (=A+B+C)	€49.630,00

<sup>1</sup> La scheda deve essere sottoscritta dal legale rappresentante dell'istituzione scolastica ovvero, in caso di rete, da tutti i legali rappresentanti delle istituzioni scolastiche facenti parte della rete.

ISTITUTO COMPRENSIVO G. ERICE CASA SANTA  
**IL LEGALE RAPPRESENTANTE DELL'ISTITUZIONE SCOLASTICA**  
**Giorgina Gennuso**  
 FIRMA<sup>1</sup>