



## Candidatura N. 993942

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

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	SOMMA VES. 3 -
<b>Codice meccanografico</b>	NAEE33500L
<b>Tipo istituto</b>	SCUOLA PRIMARIA
<b>Indirizzo</b>	VIA S.MARIA DEL POZZO 101
<b>Provincia</b>	NA
<b>Comune</b>	Somma Vesuviana
<b>CAP</b>	80049
<b>Telefono</b>	0818939224
<b>E-mail</b>	NAEE33500L@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.terzodisomma.it
<b>Numero alunni</b>	722
<b>Plessi</b>	NAAA33501C - SOMMA VES. III - S.M.DEL POZZO NAAA33503E - SOMMA VESUVIANA III - MATARAZZO NAAA33506N - SOMMA VESUVIANA 3- FIORDALISO NAEE33500L - SOMMA VES. 3 - NAEE33501N - SOMMA VES. 3 S.M. DEL POZZO 81 NAEE33502P - SOMMA VES. 3 S.M. DEL POZZO 101 NAEE33504R - SOMMA VES. 3 - TERMINI NAEE33506V - I.C.SUMMA VILLA SOMMA VES.FIORD



## 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	<p>Acquisizione del concetto di cittadinanza globale, aumento della conoscenza delle interconnessioni globali e della consapevolezza del rapporto tra scelte locali e sfide globali</p> <p>Miglioramento degli esiti negli scrutini finali</p> <p>Potenziamento delle capacità relazionali e delle abilità comunicative/empatiche per interagire con persone con differenti opinioni e provenienti da culture diverse</p> <p>Valorizzazione del ruolo attivo degli studenti, della problematizzazione e della capacità di individuare soluzioni attraverso la riflessione collettiva</p>



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 993942 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione alimentare, cibo e territorio	CIBO E TRADIZIONI 1	€ 5.011,50
Educazione alimentare, cibo e territorio	CIBO E TRADIZIONI 2	€ 5.011,50
Educazione ambientale	AMBIENTAL/MENTE 1	€ 5.011,50
Educazione ambientale	AMBIENTAL/MENTE 2	€ 4.561,50
Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva	SONO STATO IO 1	€ 5.011,50
Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva	SONO STATO IO 2	€ 5.011,50
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.619,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.5 - Competenze trasversali

#### 10.2.5A - Competenze trasversali

##### Sezione: Progetto

#### Progetto: CRESCERE SANI E BELLI

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto "CRESCERE SANI E BELLI" è ancorato al PTOF della scuola ed intende contribuire alla diversificazione degli interventi formativi che mirano al soddisfacimento dei bisogni di ciascun allievo, con riferimento specifico al potenziamento delle competenze di cittadinanza globale.</p> <p>La scelta del titolo è motivata dalla volontà di concorrere alla educazione e formazione globale del bambino passando attraverso alcuni ambiti specifici che ne riguardano la vita ordinaria: l'educazione alimentare, l'educazione ambientale e l'educazione alla cittadinanza.</p> <p>Le tre educazioni, affrontate e sviluppate in tre specifici moduli, si intrecciano e si richiamano continuamente, sia nella gestione complessiva del progetto, sia con riferimento al discorso integrato che la scuola persegue e promuove attraverso la sua attività esplicitata trasversalmente ai percorsi curriculari ed extracurriculari (come descritto nel PTOF) ed attraverso collaborazioni con altre scuole enti associativi e organismi istituzionali del territorio.</p> <p>Gli interventi sono finalizzati al potenziamento delle competenze di cittadinanza dei ragazzi, attraverso la acquisizione di conoscenze e saperi, il recupero e la contemperazione delle situazioni di difficoltà e debolezza, con una attenzione particolare ai diversamente abili e ai loro peculiari bisogni di inclusione e integrazione. Le azioni sono sviluppate anche in luoghi aperti e aggreganti, dove i saperi sono costruiti in forme collaborative, flessibili e dinamiche, attraverso sinergie tra contesti formali e non formali.</p> <p>Con i moduli extracurriculari si offrono ai ragazzi attività formative nel tempo libero che possono concorrere a contrastare e prevenire la devianza, l'abbandono e la dispersione scolastica. Le attività sono caratterizzate da una didattica laboratoriale, da metodologie sperimentali ed innovative, da percorsi di orientamento e continuità, volte al consolidamento/arricchimento di buone pratiche che concorrono a qualificare l'offerta formativa della scuola.</p> <p>Le interazioni/connessioni con realtà significative della comunità locale (Ente Parco Nazionale del Vesuvio, Comune e Scuole di Somma Vesuviana, Legambiente, Associazione Culturale di promozione sociale d'arte contadina, Cooperativa Sociale Irene 95) mirano anche a far sì che i percorsi esperienziali, culturali e di apprendimento proposti promuovano il radicamento sul territorio e la conoscenza delle sue tradizioni, nella prospettiva di un benessere globale e contestualizzato della persona.</p> <p>Il progetto, facendo massa critica tra comunità e scuola, concorre a rendere la scuola stessa luogo di incontro e catalizzatore di processi di accrescimento culturale e di partecipazione democratica.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

## Contesto di riferimento

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

La nostra scuola opera a valle del monte Somma, in una realtà geografica e umana variegata, con tensioni territoriali ed ambientali (rischio Vesuvio, disordine urbanistico, carenza di strutture), economiche ed occupazionali (crisi e chiusura di aziende) e da situazioni sociali complesse e con criticità in alcuni casi rilevanti (insediamento ex I.219). Il background culturale delle famiglie è medio-basso e questo, anche se non agevola il lavoro della scuola, ne afferma implicitamente la centralità rispetto alle dinamiche ed esperienze educativo/formative proposte/proponibili ai ragazzi. I riflessi sono evidenti: le competenze di cittadinanza globale sono deboli; gli esiti scolastici non sono brillanti e risentono di carenze di tipo linguistico-espressivo; alcuni alunni hanno comportamenti che presentano criticità dal punto di vista del corretto relazionarsi e del rispetto delle normali regole del vivere; sono presenti diversi alunni con bisogni educativi speciali e varie forme di disabilità. In questa realtà complessa la Scuola rappresenta per i bambini un solido punto di riferimento, dove si sentono accolti e protetti, ascoltati e valorizzati; è quanto mai necessario e doveroso moltiplicare gli sforzi per offrire modelli positivi e mostrare quanto sia bella la vita che si apre oltre le circoscritte esperienze individuali, e quali sono le dinamiche che regolano la società e l'abbondanza di modelli positivi che il tessuto sociale offre.

## 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.

La proposta progettuale in oggetto è strutturata tenendo conto delle necessità e dei fabbisogni della platea scolastica indicati all'interno del RAV, del Piano di Miglioramento e del PTOF ed è posta in linea di continuità rispetto alle attività della nostra scuola. Il percorso educativo proposto intende sviluppare le competenze di cittadinanza globale con l'apporto di competenze interdisciplinari, trattando aspetti legati ai comportamenti, agli stili di vita e al benessere. Su questi principi base si snoderanno i vari interventi che spesso confluiranno in eventi finali comuni. In particolare il presente intervento troverà una serie di punti di connessione e di collaborazioni tra i moduli di "educazione ambientale" e di "educazione alimentare" sui temi del consumo consapevole e sulle tradizioni enogastronomiche locali. Mentre le forme di partecipazione attiva e responsabile alla vita pubblica, esplicate attraverso il modulo di educazione alla cittadinanza contribuiranno a sviluppare il concetto di "gruppo" e di "comunità", dell'essere "cittadino" e "cittadini del mondo". Da tali valori e principi fondamentali derivano le garanzie di piena uguaglianza delle opportunità e dei diritti e, conseguentemente, le regole che orientano e guidano ogni convivenza civile.

### **Caratteristiche dei destinatari**

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

L'analisi dei bisogni è passata attraverso una considerazione puntuale dei risultati degli allievi effettuata nei consigli di interclasse e negli ambiti della progettazione didattica.

Essa afferisce alle caratteristiche della popolazione studentesca e delle famiglie che presentano un background socio-culturale medio-basso; alla necessità di fornire agli studenti stimoli e strumenti per interagire efficacemente con la nostra società in un contesto socio-ambientale che ne fornisce sicuramente pochi.

Soprattutto per gli alunni che provengono da nuclei familiari con bassi livelli culturali, povertà di strumenti, forte precarietà lavorativa, questa azione della scuola si configura come essenziale per promuovere opportunità di crescita che diversamente resterebbero disattese.

In linea con l'offerta formativa generale e con riferimento a quanto detto, il progetto sarà in particolare rivolto agli studenti della scuola primaria, con l'obiettivo di sviluppare e potenziare le competenze di cittadinanza globale e prevenire l'abbandono scolastico precoce.

### **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.

La comunità scolastica, in tutte le sue componenti, ha condiviso e sollecitato l'ampliamento dell'offerta formativa, consapevole dello stato di deprivazione culturale del territorio su cui opera la scuola. Il progetto, coerente e sinergico con il PTOF della scuola, risponde ai bisogni e agli interessi dei destinatari. Tutto il personale ha dato la massima disponibilità ad assumere gli incarichi necessari per il miglior svolgimento dei moduli richiesti, oltre il normale orario di servizio e in orario pomeridiano.

La scuola resterà aperta di pomeriggio oltre i normali tempi di lezioni; la programmazione definitiva delle attività potrà anche prevedere il prolungamento delle stesse in periodo estivo. Ciò per aumentare i tempi di formazione e socializzazione, per costruire uno spazio e un tempo che favorisca un percorso di crescita e di maturazione di ciascun alunno e, nel contempo, consenta di sviluppare strategie per favorire il superamento delle difficoltà tipiche dell'età evolutiva (relazioni con i compagni e gli adulti, incertezze, paure, consigli orientativi, ecc). Si coinvolgeranno le famiglie per momenti di condivisione e di confronto.

La prospettiva è che anche attraverso questa esperienza la scuola diventi un significativo punto di riferimento e di aggregazione per il territorio e per la comunità.

### **Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni**

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

Il progetto coinvolge partner locali e nazionali per avere un respiro più ampio e una più efficace articolazione ed estrinsecazione.

Con il Comune di Somma Vesuviana è stata sottoscritta una convenzione di partenariato per garantire servizi logistici e di supporto alle attività.

Con i Circoli Didattici e la Scuola Secondaria di I grado è stato sottoscritto un accordo di collaborazione per stabilire un tavolo di confronto permanente finalizzato a creare sinergie e condivisione di buone pratiche.

Con l'Ente Parco Nazionale del Vesuvio è stata sottoscritta una convenzione (che coinvolge 24 scuole del Parco) per sensibilizzare all'educazione ambientale, alla legalità, alla valorizzazione dei beni paesaggistici e culturali del territorio.

Gli accordi di partenariato con Museo di arte e civiltà contadina e Legambiente per la coprogettazione e realizzazione dei moduli Area 1-3 intendono anche continuare e consolidare una proficua collaborazione già avviata nell'ambito del POR Campania 'Scuola Viva'.

L'accordo di partenariato con la Cooperativa sociale Irene '95 per la coprogettazione e realizzazione del modulo Area 5 intende tesaurizzare le esperienze pluriennale che la cooperativa ha maturato in molteplici attività riguardanti la legalità e i diritti dei bambini.

Tutti i soggetti coinvolti, con le loro esperienze, costituiscono un punto di forza importante per il progetto e ne accrescono il 'valore di comunità'.

## 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.

Per realizzare le attività didattiche ed educative previste dal progetto si prevede l'utilizzo di metodologie che si prestino nel favorire l'apprendimento degli allievi, superando la metodologia formativa tradizionale ed abbracciando approcci innovativi.

In particolare, dato che il bambino nella fascia d'età di interesse apprende attraverso esperienze vissute in prima persona, si prediligerà la realizzazione di interventi integrati e di una metodologia esperienziale capaci di favorire un apprendimento di tipo olistico in base al quale l'allievo apprende utilizzando tutti i suoi canali – cognitivo, emotivo e fisico.

Le principali metodologie utilizzate nel progetto sono:

- learning by doing: imparare per comprendere le azioni mettendo in pratica le attitudini, le inclinazioni individuali e le conoscenze acquisite nel corso di studi, sperimentando direttamente le conseguenze delle singole azioni;
- Experiential Learning: costituisce un modello che si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione diretta di situazioni, compiti e ruoli, favorendo l'emergere di vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzando le inclinazioni personali, sviluppando abilità di problem solving.
- Cooperative Learning: costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso.





### 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.

La scuola, attraverso il PTOF, offre proposte educative e didattiche accattivanti e stimolanti, mettendo in campo attività sempre nuove e diversificate, in grado di interessare e coinvolgere costantemente gli alunni.

Questo progetto mira a potenziare le competenze di cittadinanza globale con riferimento specifico alle aree 1-3-5 e ad esso sono sicuramente collegabili e sinergiche i progetti del PTOF:

- Crescere felix - Frutta nelle scuole (stili di vita salutari ed educazione alimentare);
- A spasso per la natura - Alla scoperta del mio paese - Il mondo intorno a noi (conoscenza e rispetto dell'ambiente e del territorio);
- A passo sicuro - In viaggio verso la democrazia - Io cittadino del mondo (civismo, rispetto delle diversità, cittadinanza attiva);
- C'era una volta il Regno delle due Sicilie (consapevolezza della propria storia e delle proprie radici).

La proposta progettuale si pone anche in continuità e sviluppo con l'esperienza in atto di "SCUOLA VIVA" (POR Campania FSE 2014-2020) e in particolare con i moduli "Saperi e sapori" (educazione alimentare, cibo e territorio), "I frutti d'oro del Vesuvio" (educazione alimentare ed ambientale), "Vesuvio parco di biodiversità e tipicità" (educazione ambientale e cittadinanza attiva).



## 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 attività prevedono di coinvolgere soprattutto gli alunni che vivono difficoltà di carattere socio-culturale, coerentemente con l'analisi del contesto territoriale e i bisogni emergenti rilevati. La partecipazione è organizzata per gruppi omogenei rispetto ai livelli di competenze in ingresso e trasversale rispetto alle classi coinvolte e ai bisogni formativi. La contemperazione delle difficoltà sarà 'diluata' nei vari moduli, in modo da favorire un rapporto che promuova forme di tutoraggio tra pari. Gli interventi saranno implementati creando ambienti di apprendimento inclusivi secondo le esigenze ed i bisogni specifici. Si utilizzeranno materiali didattici personalizzati, anche open source, che possano fungere da compensazione per le difficoltà riscontrate a vari livelli: cognitivi, di apprendimento e di svantaggio socio-culturale –linguistico. Attraverso l'utilizzo di opportune metodologie si valorizzeranno in maniera positiva le differenti peculiarità e caratteristiche degli alunni mirando al raggiungimento, per tutti, dei massimi risultati di apprendimento e partecipazione. Durante lo svolgimento delle attività si cercherà di creare un ambiente disteso e stimolante, incentivando gli alunni ad agire e lavorare in collaborazione e condivisione tra loro. Ciascun allievo sarà stimolato nell'acquisire consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza e delle proprie capacità, favorendo lo sviluppo di processi di autovalutazione e conoscenza del sé e degli altri.

## 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.

L'impatto del progetto ed il suo corretto sviluppo sarà monitorato attraverso diverse azioni di monitoraggio, controllo, valutazione.

Rubrica di osservazione: attraverso la quale esperto e tutor segnaleranno l'andamento del gruppo classe, del programma didattico, le fasi di apprendimento, al termine di ogni incontro.

Somministrazione di questionari: agli studenti partecipanti al progetto in fase intra e post, per testare l'indice di gradimento degli stessi.

Questionari di valutazione qualitativa: da somministrare ai docenti del corso ed ai docenti di classe degli studenti coinvolti per comprendere la ricaduta delle azioni laboratoriali all'interno del contesto didattico tradizionale.

Inoltre, ogni studente sarà dotato di una scheda di valutazione/dossier personale che riporterà il grado di partecipazione e la rilevazione delle competenze da monitorare in tre fasi strategiche (pre-intra-post)

L'esperto esterno insieme al tutor collaboreranno per fornire valutazioni e monitoraggi costanti e quanto più possibili vicini alla realtà.

### **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).

Il progetto sarà diffuso a tutti gli stakeholder della scuola. I canali privilegiati saranno il sito, i social, i canali web e testate locali on line. La comunicazione con/tra famiglie e docenti prevede incontri, avvisi, locandine, manifesti, materiali di lavoro, opuscoli, questionari di monitoraggio. A fine percorso tutti saranno coinvolti in un evento per condividere esiti del progetto e prodotti degli studenti.

Il progetto si proietta su collaborazioni future: con Ente Parco Vesuvio e Legambiente continuerà l'educazione ambientale; con il Comune si svilupperà l'educazione alla raccolta differenziata e alla protezione civile; con la Cooperativa Irene 95 continuerà la collaborazione sui diritti dei bambini e l'educazione alla legalità; con l'Associazione di civiltà contadina continuerà l'azione di conoscenza della storia, tradizioni e peculiarità culinarie del territorio; con le scuole continuerà la collaborazione sui temi della legalità ed educazione ambientale e la condivisione di buone pratiche per il miglioramento dell'offerta formativa alla città.

Ogni modulo del progetto prevede la elaborazione di un prodotto (opuscolo, video, cartellonistica) da utilizzare successivamente per esperienze simili o complementari. I materiali saranno anche resi disponibili on line per il più vasto utilizzo possibile. Una sintesi finale del progetto sarà prodotta utilizzando diversi canali di comunicazione e sarà anch'essa socializzata ampiamente ad intra ed extra scuola.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
A PASSO SICURO	Aggiornamento pof pag.17	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
A SPASSO NELLA NATURA	Aggiornamento pof pag.17	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
CONCORSO LA MONTAGNA CHE CRESCE-COMUNE di Somma Vesuviana	Aggiornamento pof pag.22	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
C'ERA UNA VOLTA...IL REGNO DELLE DUE SICILIE	Aggiornamento pof pag.18	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
FRUTTA NELLE SCUOLE_ MIUR	Aggiornamento pof pag.22	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
IL MONDO INTORNO A NOI	Aggiornamento pof pag.12	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
IN VIAGGIO VERSO LA DEMOCRAZIA	Aggiornamento pof pag.16	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
IO CITTADINO DEL MONDO	Aggiornamento pof pag.12	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
PROGETTO SICUREZZA	Aggiornamento pof pag.10	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
PULIAMO IL MONDO/FESTA DELL'ALBERO_ LEGAMBIENTE	Aggiornamento pof pag.22	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
STRAMPALAT_ MIUR	Aggiornamento pof pag.22	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
SUMMANDO: CULTURA E TRADIZIONE (PROGETTO SCUOLA VIVA _POR)	Aggiornamento pof pag.21	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
"ALLA SCOPERTA DEL MIO PAESE"	Aggiornamento pof pag.17	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
"CRESCERE FELIX"	Aggiornamento pof pag.20	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>
"UN TAPPO PER AMARE"	Aggiornamento pof pag.18	<a href="http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf">http://www.terzodisomma.it/wp-content/uploads/2016/01/aggiornamento.pof_1.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
------------------------------	--------------	--------------------	--------------	------------------	-----------------	------------



Accordo di partenariato con il Comune di Somma Vesuviana il quale si impegna a sostenere le attività progettuali con supporto, sostegno e patrocinio	1	Comune di Somma Vesuviana	Accordo	1232/1	20/04/2017	Si
Accordo di partenariato con la cooperativa sociale 'Irene '95' per collaborare alla stesura generale del progetto, in particolare alla definizione del modulo afferente all'area 5 dal titolo 'Sono stato io'; la collaborazione è mirata a qualificare la proposta progettuale e modulare alla luce delle numerose e significative esperienze maturate dalla cooperativa nel campo dell'legalità e dei diritti dei bambini. L'accordo prevede anche un tavolo di confronto permanente per il trasferimento delle buone prassi e per la condivisione di buone pratiche.	1	Irene 95	Accordo	1685/06-01	29/05/2017	Si
Accordo di partenariato con l'Associazione di Promozione Sociale d'Arte Contadina "Michele Russo" in cui le parti concordano di collaborare alla stesura generale del progetto ed in particolare alla definizione del modulo afferente all'area 1 'Cibo e tradizioni'. La collaborazione mira a qualificare la proposta progettuale/modulare valorizzando le ampie esperienze maturate dall'Associazione nell'ambito della gastronomia e delle tradizioni culinarie del territorio. Si prevede anche di stabilire un tavolo di confronto permanente per il trasferimento delle buone prassi e per la condivisione di buone pratiche.	1	Associazione di Promozione Sociale d'Arte Contadina "Michele Russo" "Michele Russo"	Accordo	1705/06-01	30/05/2017	Si



<p>Accordo di partenariato con Legambiente di Somma Vesuviana in cui le parti concordano di collaborare alla stesura generale del progetto ed in particolare alla definizione del modulo afferente all'area 3 'Ambiental/Mente'. La collaborazione mira a qualificare la proposta progettuale/modulare valorizzando le ampie esperienze maturate da Legambiente nell'ambito dell'educazione ambientale, della legalità e della conoscenza e promozione del territorio. Si prevede anche di stabilire un tavolo di confronto permanente per il trasferimento delle buone prassi e per la condivisione di buone pratiche.</p>	1	<p>Circolo volontariato Matese Legambiente - onlus</p>	Accordo	1684/06-01	29/05/2017	Sì
<p>Convenzione con l'Ente Parco Nazionale del Vesuvio e con 24 scuole del territorio del Parco in cui le parti concordano di collaborare, condividere, promuovere, programmare, attuare e realizzare progetti ed attività che sensibilizzino i bambini all'educazione ambientale, alla conoscenza e alla valorizzazione del territorio. La collaborazione qualifica tutto il progetto perchè lo inserisce in una azione sistemica portata avanti, almeno per un triennio, da molteplici e autorevoli soggetti che hanno convenuto di procedere non "in ordine sparso" ma sinergicamente sui temi dell'educazione ambientale, della legalità, della conoscenza sviluppo e promozione del territorio. La convenzione prevede un tavolo di confronto permanente per il trasferimento per l'attuazione delle iniziative concordate e per la condivisione delle buone prassi e di buone pratiche.</p>	1	<p>ENTE PARCO NAZIONALE DEL VESUVIO</p>	Accordo	1726/6	01/06/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato



Accordo di collaborazione per stabilire opportune sinergie progettuali e stabilire un tavolo di confronto permanente per il trasferimento e la condivisione di buone pratiche ed una efficace ricaduta su tutta la comunità scolastica	NAMM488001 S.G.BOSCO-SUMMA VILLA-SOMMA VES NAEE18500X SOMMA VES. 1 - RAFFAELE ARFE NAEE21400P SOMMA VES. 2 - DON MINZONI	1136/01	12/04/20 17	Si
--	--	---------	----------------	----

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
CIBO E TRADIZIONI 1	€ 5.011,50
CIBO E TRADIZIONI 2	€ 5.011,50
AMBIENTAL/MENTE 1	€ 5.011,50
AMBIENTAL/MENTE 2	€ 4.561,50
SONO STATO IO 1	€ 5.011,50
SONO STATO IO 2	€ 5.011,50
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.619,00</b>

### Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione alimentare, cibo e territorio**  
**Titolo: CIBO E TRADIZIONI 1**

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	
CIBO E TRADIZIONI 1	





## Descrizione modulo

### Descrizione e obiettivi

Obiettivi principali del modulo sono quelli di educare al gusto, in modo leggero e divertente, puntando a far conoscere attraverso i diversi sensi (vista, olfatto, tatto, gusto) i prodotti alimentari, con particolare attenzione alle tipicità del territorio. Imparare un corretto rapporto con il cibo, conoscere gli alimenti e le loro differenze, apprezzare il mangiare sano, pulito (a basso impatto ambientale) e naturale, ridurre gli sprechi e comprendere la biodiversità.

L'alimentazione, nei suoi aspetti qualitativi e quantitativi, costituisce uno dei più importanti determinanti dello stato di salute. Il modulo parte dall'alimentazione e dall'assunto che siamo ciò che mangiamo. Si parte da nozioni scientifiche sulle proprietà del cibo, per arrivare a parlare di argomenti quali la sostenibilità ambientale, consumo etico, chilometro zero, commercio equo e solidale, il tutto calibrato al target di riferimento e con l'ausilio di supporti ludici e multimediali.

Lo sfondo culturale comune del modulo saranno le tradizioni, il legame con il territorio e la vita contadina.

### Destinatari

Questo percorso viene proposto agli studenti della primaria, attraverso modalità di apprendimento adatte alle specifiche fasce di età utilizzando differenti strumenti: giochi di ruolo, rappresentazione simboliche (disegni), video, laboratori esperienziali.

Dopo brevi ma fondamentali nozioni di educazione alimentare, ci inoltreremo nel mondo delle proprietà degli alimenti e delle loro peculiarità. Il tutto verrà scoperto attraverso giochi interattivi che coinvolgeranno il gruppo con la manualità, la creatività ed il movimento. E come in ogni storia che ha il suo finale di festa, imbandiremo una tavola del tutto artistica, in cui gli alunni saranno chiamati a realizzare un proprio piatto senza nessuno spreco di cibo.

Per ampliare la platea di utenza si propone di replicare in più edizioni il modulo.

### Fasi realizzative

Il modulo di educazione alimentare è proposto e articolato con iniziative e interventi didattici di esperti e docenti. Gli interventi saranno condotti in forma sinergica da un team comprendente insegnanti, esperti alimentari e etno antropologi con l'intento di promuovere abitudini alimentari corrette e una coscienza nutrizionale che possa sviluppare scelte alimentari consapevoli, attraverso tradizioni e vita contadina.

L'attività sarà strutturata in incontri e laboratori che forniranno conoscenze e spunti:

- sulle tradizioni alimentari del territorio e delle famiglie nonché sulla storia di alcuni alimenti e delle loro trasformazioni (grano, latte, ecc.);
- sulle relazioni tra cibo salute e ambiente, sulla comprensione delle etichette alimentari, informazioni sugli effetti di una alimentazione non corretta (temi correlati: obesità, diabete, ecc.), sulle altre realtà culturali, etniche e religiose in relazione all'alimentazione;
- sulla conoscenza di luoghi e di metodi di produzione, informazione sugli aspetti che connettono i luoghi, le tradizioni, la produzione e i relativi strumenti.

Il programma didattico sarà articolato su lezioni e servizi culturali, dando così la possibilità di conoscere e di apprendere i vari aspetti connessi all'alimentazione ed il legame con le tradizioni della vita contadina di un tempo e dei valori di cui è portatrice. Nei laboratori didattici inoltre, gli alunni, attraverso una divertente e coinvolgente manipolazione di materiali acquisiranno conoscenze sull'artigianato, i mestieri fabbrili e sul "sapere del gesto e della mano" come un tempo era di comune uso praticare. Tra i principali percorsi e laboratori didattici, si propone il ciclo del mais, il percorso della mela Annurca Campana DOP, dal grano alla pagnotta, il laboratorio della pasta fresca e il laboratorio della marmellata o confettura.

L'obiettivo di tali incontri è quello di far conoscere agli alunni le tradizioni e quindi il territorio di appartenenza e la funzione e importanza, anche attraverso il racconto di favole, dei vari alimenti; di sensibilizzare i discenti attraverso l'informazione e la discussione sulle problematiche connesse con l'alimentazione.

Tra gli obiettivi attesi è principalmente l'acquisizione di nuove consapevolezze e competenze orientate al loro uso sociale e finalizzate alla promozione di comportamenti responsabili in campo alimentare, nonché la conoscenza del proprio territorio e delle tradizioni passate: in uno amore per la propria terra.

### Durata e articolazione temporale

Il modulo si snoderà su 30 ore replicabili, suddivise in:





- obiettivi Generali, di carattere teorico e illustrativo
- obiettivi specifici, di carattere pratico, laboratoriale ed esperienziale, in esterna presso il Museo della Civiltà Contadina di Somma Vesuviana
- obiettivi di approfondimento, con l'elaborazione di un evento finale.

L'attività laboratoriale, svolta spesso in spazi aperti, si svolgerà prevalentemente nei periodi dell'anno scolastico più miti.

Beni e attrezzature

Il modulo usufruirà degli attrezzi e utensili storici presenti nel Museo della Civiltà Contadina di Somma Vesuviana (oltre 3000 oggetti). Per le attività laboratoriali saranno necessari prodotti della terra, utensili e materiale di consumo oltre a supporti audiovisivi, materiale divulgativo e dispense.

Originalità delle attività ed approcci metodologici innovativi

Il modulo proposto poggia su attività educative che coinvolgono attivamente bambini e ragazzi, favorendo lo sviluppo della conoscenza dell'ambiente rurale, dell'origine degli alimenti, delle tecniche di lavorazione dei prodotti tipici, attraverso il contatto diretto con la campagna, gli animali e la vita contadina. Apprendimento coniugato con il divertimento e l'esperienza diretta nei contesti appropriati: i discenti giocano e si divertono con originalità e creatività.

La metodologia si basa sulla sperimentazione e sul gioco che hanno come obiettivo il coinvolgimento dei diversi livelli di apprendimento, non solo quello razionale, ma anche quello fisico, affettivo ed emotivo. La conoscenza non avviene solamente attraverso il passaggio di informazioni, ma anche e soprattutto attraverso l'esperienza concreta che nel caso specifico parte della materie prime, farina, frutta, ecc., per arrivare al prodotto finito, il pane, la pasta, i dolci, marmellata, ecc.

I gruppi si alterneranno tra laboratori e giochi di socializzazione.

Tra gli aspetti più innovativi si segnalano: le strategie didattiche evocative per far emergere rappresentazioni e stereotipi, a partire dai quali sono stati costruiti percorsi significativi per i discenti; le metodologie didattiche attive (approccio attivo ed esperienziale, brainstorming, discussione, esperienze percettive sensoriali) e gli strumenti (utensili antichi, filmati, quadri, immagini) che favoriscono la collaborazione tra i soggetti coinvolti.

Gruppo di lavoro

L'APS "Michele Russo" di Somma Vesuviana e il Museo della Civiltà Contadina coniugano una consolidata ventennale preparazione nel campo culturale, etno antropologico e rurale, con quello pedagogico, laboratoriale e esperienziale. In qualità di Fattoria Didattica, iscritta come prima all'Albo regionale, infatti, ha un gruppo di lavoro con documentate conoscenze nel settore della produzione e dell'educazione alimentare, vantando un'esperienza curricolare in percorsi didattici e programmi di elevato interesse formativo in campo agroalimentare e ambientale. Come museo di interesse regionale dal 2009 possiede un organigramma composto da un direttore dell'istituzione, esperto di etnoantropologia, ed una serie di figure professionali impegnate negli anni in attività didattiche. Sarà dedicato all'attività uno staff composto da un esperto di etno antropologia, uno di alimentazione, uno di produzione alimentare e uno storico di tradizioni locali e vita contadina, diretti dal direttore del Museo

<b>Data inizio prevista</b>	16/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione alimentare, cibo e territorio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE33500L
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



**Scheda dei costi del modulo: CIBO E TRADIZIONI 1**

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.011,50 €</b>

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Educazione alimentare, cibo e territorio**

**Titolo: CIBO E TRADIZIONI 2**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	
Titolo modulo	CIBO E TRADIZIONI 2



**Descrizione  
modulo**

**Descrizione e obiettivi**

Obiettivi principali del modulo sono quelli di educare al gusto, in modo leggero e divertente, puntando a far conoscere attraverso i diversi sensi (vista, olfatto, tatto, gusto) i prodotti alimentari, con particolare attenzione alle tipicità del territorio. Imparare un corretto rapporto con il cibo, conoscere gli alimenti e le loro differenze, apprezzare il mangiare sano, pulito (a basso impatto ambientale) e naturale, ridurre gli sprechi e comprendere la biodiversità.

L'alimentazione, nei suoi aspetti qualitativi e quantitativi, costituisce uno dei più importanti determinanti dello stato di salute. Il modulo parte dall'alimentazione e dall'assunto che siamo ciò che mangiamo. Si parte da nozioni scientifiche sulle proprietà del cibo, per arrivare a parlare di argomenti quali la sostenibilità ambientale, consumo etico, chilometro zero, commercio equo e solidale, il tutto calibrato al target di riferimento e con l'ausilio di supporti ludici e multimediali.

Lo sfondo culturale comune del modulo saranno le tradizioni, il legame con il territorio e la vita contadina.

**Destinatari**

Questo percorso viene proposto agli studenti della primaria, attraverso modalità di apprendimento adatte alle specifiche fasce di età utilizzando differenti strumenti: giochi di ruolo, rappresentazione simboliche (disegni), video, laboratori esperienziali.

Dopo brevi ma fondamentali nozioni di educazione alimentare, ci inoltreremo nel mondo delle proprietà degli alimenti e delle loro peculiarità. Il tutto verrà scoperto attraverso giochi interattivi che coinvolgeranno il gruppo con la manualità, la creatività ed il movimento. E come in ogni storia che ha il suo finale di festa, imbandiremo una tavola del tutto artistica, in cui gli alunni saranno chiamati a realizzare un proprio piatto senza nessuno spreco di cibo.

Per ampliare la platea di utenza si propone di replicare in più edizioni il modulo.

**Fasi realizzative**

Il modulo di educazione alimentare è proposto e articolato con iniziative e interventi didattici di esperti e docenti. Gli interventi saranno condotti in forma sinergica da un team comprendente insegnanti, esperti alimentari e etno antropologi con l'intento di promuovere abitudini alimentari corrette e una coscienza nutrizionale che possa sviluppare scelte alimentari consapevoli, attraverso tradizioni e vita contadina.

L'attività sarà strutturata in incontri e laboratori che forniranno conoscenze e spunti:

- sulle tradizioni alimentari del territorio e delle famiglie nonché sulla storia di alcuni alimenti e delle loro trasformazioni (grano, latte, ecc.);
- sulle relazioni tra cibo salute e ambiente, sulla comprensione delle etichette alimentari, informazioni sugli effetti di una alimentazione non corretta (temi correlati: obesità, diabete, ecc.), sulle altre realtà culturali, etniche e religiose in relazione all'alimentazione;
- sulla conoscenza di luoghi e di metodi di produzione, informazione sugli aspetti che connettono i luoghi, le tradizioni, la produzione e i relativi strumenti.

Il programma didattico sarà articolato su lezioni e servizi culturali, dando così la possibilità di conoscere e di apprendere i vari aspetti connessi all'alimentazione ed il legame con le tradizioni della vita contadina di un tempo e dei valori di cui è portatrice. Nei laboratori didattici inoltre, gli alunni, attraverso una divertente e coinvolgente manipolazione di materiali acquisiranno conoscenze sull'artigianato, i mestieri fabbrili e sul "sapere del gesto e della mano" come un tempo era di comune uso praticare. Tra i principali percorsi e laboratori didattici, si propone il ciclo del mais, il percorso della mela Annurca Campana DOP, dal grano alla pagnotta, il laboratorio della pasta fresca e il laboratorio della marmellata o confettura.

L'obiettivo di tali incontri è quello di far conoscere agli alunni le tradizioni e quindi il territorio di appartenenza e la funzione e importanza, anche attraverso il racconto di favole, dei vari alimenti; di sensibilizzare i discenti attraverso l'informazione e la discussione sulle problematiche connesse con l'alimentazione.

Tra gli obiettivi attesi è principalmente l'acquisizione di nuove consapevolezza e competenze orientate al loro uso sociale e finalizzate alla promozione di comportamenti responsabili in campo alimentare, nonché la conoscenza del proprio territorio e delle tradizioni passate: in uno amore per la propria terra.

**Durata e articolazione temporale**

Il modulo si snoderà su 30 ore replicabili, suddivise in:



- obiettivi Generali, di carattere teorico e illustrativo
- obiettivi specifici, di carattere pratico, laboratoriale ed esperienziale, in esterna presso il Museo della Civiltà Contadina di Somma Vesuviana
- obiettivi di approfondimento, con l'elaborazione di un evento finale.

L'attività laboratoriale, svolta spesso in spazi aperti, si svolgerà prevalentemente nei periodi dell'anno scolastico più miti.

Beni e attrezzature

Il modulo usufruirà degli attrezzi e utensili storici presenti nel Museo della Civiltà Contadina di Somma Vesuviana (oltre 3000 oggetti). Per le attività laboratoriali saranno necessari prodotti della terra, utensili e materiale di consumo oltre a supporti audiovisivi, materiale divulgativo e dispense.

Originalità delle attività ed approcci metodologici innovativi

Il modulo proposto poggia su attività educative che coinvolgono attivamente bambini e ragazzi, favorendo lo sviluppo della conoscenza dell'ambiente rurale, dell'origine degli alimenti, delle tecniche di lavorazione dei prodotti tipici, attraverso il contatto diretto con la campagna, gli animali e la vita contadina. Apprendimento coniugato con il divertimento e l'esperienza diretta nei contesti appropriati: i discenti giocano e si divertono con originalità e creatività.

La metodologia si basa sulla sperimentazione e sul gioco che hanno come obiettivo il coinvolgimento dei diversi livelli di apprendimento, non solo quello razionale, ma anche quello fisico, affettivo ed emotivo. La conoscenza non avviene solamente attraverso il passaggio di informazioni, ma anche e soprattutto attraverso l'esperienza concreta che nel caso specifico parte della materie prime, farina, frutta, ecc., per arrivare al prodotto finito, il pane, la pasta, i dolci, marmellata, ecc.

I gruppi si alterneranno tra laboratori e giochi di socializzazione.

Tra gli aspetti più innovativi si segnalano: le strategie didattiche evocative per far emergere rappresentazioni e stereotipi, a partire dai quali sono stati costruiti percorsi significativi per i discenti; le metodologie didattiche attive (approccio attivo ed esperienziale, brainstorming, discussione, esperienze percettive sensoriali) e gli strumenti (utensili antichi, filmati, quadri, immagini) che favoriscono la collaborazione tra i soggetti coinvolti.

Gruppo di lavoro

L'APS "Michele Russo" di Somma Vesuviana e il Museo della Civiltà Contadina coniugano una consolidata ventennale preparazione nel campo culturale, etno antropologico e rurale, con quello pedagogico, laboratoriale e esperienziale. In qualità di Fattoria Didattica, iscritta come prima all'Albo regionale, infatti, ha un gruppo di lavoro con documentate conoscenze nel settore della produzione e dell'educazione alimentare, vantando un'esperienza curricolare in percorsi didattici e programmi di elevato interesse formativo in campo agroalimentare e ambientale. Come museo di interesse regionale dal 2009 possiede un organigramma composto da un direttore dell'istituzione, esperto di etnoantropologia, ed una serie di figure professionali impegnate negli anni in attività didattiche. Sarà dedicato all'attività uno staff composto da un esperto di etno antropologia, uno di alimentazione, uno di produzione alimentare e uno storico di tradizioni locali e vita contadina, diretti dal direttore del Museo.

<b>Data inizio prevista</b>	16/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione alimentare, cibo e territorio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE33500L
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



**Scheda dei costi del modulo: CIBO E TRADIZIONI 2**

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.011,50 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione ambientale**  
**Titolo: AMBIENTAL/MENTE 1**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	AMBIENTAL/MENTE 1



**Descrizione  
modulo**

modulo verte sulla valorizzazione e tutela della Biodiversità del Parco del Vesuvio con lo scopo di favorire la conoscenza del territorio e di riportare in natura le nuove generazioni, permettendo loro di toccare con mano la bellezza dei territori, coinvolgendoli in azioni di tutela attraverso l'individuazione di percorsi di conoscenza e salvaguardia del patrimonio di Biodiversità, con uno sguardo attento alla Biodiversità Antropica, e quindi all'opera dell'Uomo che con il proprio lavoro e fatica ha "modificato" – in senso positivo il territorio rendendolo ricco e Biodiverso. Saranno indagate e studiate le tipicità e le tradizioni del territorio per una loro genuina riscoperta e valorizzazione. Obiettivi principali del modulo sono quelli di favorire l'identità locale, il legame con il territorio e la conoscenza dello stesso; creare una sorta di "sentinelle del territorio", grazie all'ausilio degli esperti educatori di Legambiente Somma Vesuviana, favorendo, specialmente tra i più giovani, la diffusione della cultura della cittadinanza attiva e della tutela del patrimonio umano.

**Obiettivi:**  
Prendere coscienza delle "dicotomie" che bloccano uno sviluppo ecosostenibile del territorio: dalle criticità si deve far intravedere la possibilità di riscatto che è insita nelle caratteristiche naturali del territorio vesuviano.  
Creare e promuovere un modello di fruizione consapevole, delle risorse naturali, superare l'indifferenza verso il Parco. Le bellezze ambientali, il paesaggio vesuviano, l'intreccio tra biodiversità, geologia e agricoltura tipica, ampiamente trascurate e maltrattate, in lunghi tratti del Somma Vesuvio, possono diventare un'occasione di sviluppo responsabile, grazie al coinvolgimento delle nuove generazioni che devono essere formati a diventare dei veri e propri custodi del territorio.  
La forte valenza territoriale progettuale è data dalla collaborazione con le più diverse realtà: Ente Parco Nazionale del Vesuvio e associazioni ambientaliste e culturali di vario genere. Grazie ai moduli extracurricolari, l'intenzione è quella di offrire ai bambini attività formative nel tempo libero che costituiscano un modo per contrastare e prevenire la devianza e un'occasione in più di crescita e confronto per acquisire i valori e le regole del vivere civile e formare coscienza sensibili alle problematiche ambientali e ai valori della legalità e della sicurezza, contrastando o prevenendo il legame morboso che ormai è presente in gran parte dei minori, ovvero il rapporto con strumenti informatici. Concetti di legalità, ambiente e sicurezza, costituiscono il collante di tutte le attività progettuali, volte alla formazione integrale dell'uomo e del cittadino. Il progetto, pertanto, facendo massa critica tra comunità e scuola, punta stabilmente a far sì che la scuola stessa diventi luogo di incontro e catalizzatore di processi di partecipazione democratica e di accrescimento culturale. Si prevede la scoperta di antichi giochi da cortile, che aiuta i ragazzi ad allontanarsi dal luogo che li porta ad essere frenetici, aggressivi e disorganizzati (vedi gli strumenti informatici). Il gioco di gruppo, con le regole li aiuta anche a modulare il loro comportamento e contrastare atteggiamenti di bullismo o devianza in generale. Così come i laboratori creativi.  
Inoltre si punterà alla scoperta/riscoperta del territorio, organizzando percorsi pedonali sul territorio, da attivarsi in collaborazione con l'amministrazione locale per facilitare la percorribilità e la sicurezza nelle uscite. (si può prevedere come prima uscita, la visita alla casa comunale, dove i bambini chiedono all'amministrazione di attivarsi nell'organizzazione dei percorsi pedonali tematici )

**Obiettivo specifico**  
Gli obiettivi specifici che concorrono alla realizzazione della finalità sono molteplici:

- Conoscere il proprio territorio
- Comprendere il proprio territorio
- Trasferire le conoscenze acquisite a nuovi modelli comportamentali
- Trasferire l'esperienza di vita al proprio contesto sociale.

Conoscere il proprio territorio ha come risultato atteso quello che ciascun partecipante possa riconoscere i tratti distintivi dell'ambiente naturale e del contesto sociale vesuviano, scoprire l'unicità della natura vesuviana, conoscerne i rischi, capirne la storia e, dunque, essere in grado di assegnare un valore al territorio stesso.  
Comprendere il proprio territorio ha come risultato atteso quello di promuovere l'impegno civile e sociale nei confronti della tutela e della valorizzazione del proprio territorio in quanto sintesi di risorse naturali, culturali, sociali e storiche, attraverso l'assunzione da parte dei minori di comportamenti socialmente, culturalmente ed ecologicamente corretti.  
Il passaggio dalla conoscenza alla comprensione è la finalità più alta dell'educazione





civica: il giovane non è più un osservatore di fenomeni, ma è colui che, attraverso la sperimentazione e la capacità acquisita di risolvere problemi complessi, legge l'ambiente che lo circonda con un approccio sistemico.

Trasferire le conoscenze in nuovi modelli comportamentali ha come risultato quello di Ricostruire un sistema di relazioni 'positive'. Con questo obiettivo si intende supportare il minore nella riproposizione del 'modello di vita' in un contesto guidato quale quello delle attività di educazione che lo stesso ha imparato a conoscere e comprendere attraverso l'approccio sistemico che consente di cogliere i legami logici e le relazioni tra le parti. L'occasione offerta dal progetto è quella di impegnare del tempo in attività ludiche che, da un lato, contribuiscano a valorizzare le individualità e le potenzialità dei ragazzi, e, dall'altro, proponano agli stessi un micro-contesto di vita fondato sul confronto, sul rispetto delle regole e dei ruoli, e su una collaborazione positiva nella competitività.

Trasferire l'esperienza di vita del progetto al proprio contesto sociale ha come risultato quello di passare dalla logica dell'ecosistema a quello dell'eco-socio sistema. L'esperienza di vita realizzata dai giovani partecipanti, per essere efficace, deve poter essere trasferita dal micro-contesto nel quale si è realizzata ad un contesto più ampio che coinvolge tutta la sfera sociale del partecipante. Questo affinché la formazione-educazione fondata sul gioco e sulla creatività costituisca non un momento isolato nella vita del partecipante, ma uno strumento attraverso il quale individuare sempre un'alternativa alle sollecitazioni negative che possono venire dal proprio contesto di disagio. Questo obiettivo rappresenta il tassello chiave del progetto perché, in prospettiva futura, contribuisce alla costruzione della nuova classe di attori locali le cui scelte strategiche per lo sviluppo territoriale sostenibile saranno nell'ottica di conservazione della natura e nel senso della legalità.

#### Metodologie

La metodologia è quella dell'osservazione partecipante, tipica della Ricerca/azione. È un modo di concepire la ricerca che si pone l'obiettivo non tanto di approfondire determinate conoscenze teoriche, ma di analizzare una pratica relativa ad un campo di esperienza (ad esempio la pratica educativa) da parte di un attore sociale, con lo scopo di introdurre, nella pratica stessa dei cambiamenti migliorativi, in un'ottica sistemica. Nell'ambito del processo/progetto educativo, la prospettiva della ricerca-azione si è rivelata produttiva anche in campo formativo, in quanto permette ai soggetti in formazione di essere "attori" del processo formativo. Questa modalità vale soprattutto per minori a rischio di devianza che diventano attori principali del percorso formativo da attivarsi.

In coerenza con le finalità il progetto svilupperà un articolato programma di educazione ambientale, attraverso attività di sensibilizzazione, rivolte agli alunni della scuola, ponendosi al fianco dei docenti nella realizzazione di originali percorsi di apprendimento. Il lavoro che si intende svolgere spazierà dagli incontri nella scuola, a diverse azioni di coinvolgimento di tutti i protagonisti del progetto che saranno coinvolti in diversi momenti di aggregazione che andranno dalle visite di apprendimento in situazione nei presidi di Biodiversità, alle diverse campagne di Legambiente da svolgersi nei territori che diventerebbero luoghi catalizzatori di Biodiversità in tutte le sue forme.

Le attività proposte si baseranno su modalità di didattica "attiva" attraverso attività laboratoriali e di apprendimento in situazione durante le quali i beneficiari diventeranno dei veri reporter dello stato di conservazione e salvaguardia della natura, grazie anche ai materiali didattici che saranno loro distribuiti e che gli permetteranno di divenire attori protagonisti nella fase finale del progetto quando tutti i loro lavori saranno esposti in una mostra finale al fine di testimoniare l'esperienza vissuta che potrebbe in questo modo avere una replicabilità futura.

La metodologia si basa sulla sperimentazione e sul gioco che hanno come obiettivo il coinvolgimento dei diversi livelli di apprendimento, non solo quello razionale, ma anche quello fisico, affettivo ed emotivo. I gruppi si alterneranno tra laboratori e giochi di socializzazione.

Tra gli aspetti più innovativi si segnalano: le strategie didattiche evocative per far emergere rappresentazioni e stereotipi, a partire dai quali sono stati costruiti percorsi significativi per i discenti; le metodologie didattiche attive (approccio attivo ed esperienziale, brainstorming, discussione, esperienze percettive sensoriali) e gli strumenti (filmati, quadri, immagini, osservazione diretta) che favoriscono la collaborazione tra i soggetti coinvolti.

Il bisogno di attivarsi in tale direzione, nasce dalla precedente progettualità. In



quell'occasione si è affrontato il tema della biodiversità, ma ci si è attivati in un territorio più vasto, quale il PNV, introducendo delle uscite in cui si andava verificare quanto appreso nelle ore in aula. Ebbene proprio da lì nasce l'esigenza di addentrarsi nel territorio di residenza per rispolverare tradizioni, ma soprattutto per imparare a viverlo il territorio, percorrerlo a piedi, e allo stesso tempo introdurre il gioco, avendo verificato, nelle precedenti attività, il rapporto morboso dei minori, durante le uscite, con telefonini, che invece di fargli vivere il presente li lega allo strumento, distogliendoli dal contesto educativo/formativo nel quale dovrebbero essere "presenti". Oltretutto si è constatato che si è giunti ad un concetto distorto del gruppo (per alcuni minori), dove per gruppo si intende quello di whatsapp, arrivando ad escludere il bambino "virtuoso" che non avendo giustamente il telefonino viene escluso dalla foto di gruppo, individuando come più forte l'adesione al gruppo virtuale che al gruppo vero.

Verranno effettuati inoltre, dei laboratori creativi, con materiale da riciclo, dei manufatti che resteranno a scuola, potrebbero essere oggetti di arredo o anche giochi. Il laboratorio, da una parte serve a testare la loro abilità al lavoro di gruppo, quindi coinvolgendoli nel gruppo vero, e dall'altra si contestualizzerà la tematica ambientale, ovvero il rifiuto, che da tale diventa risorsa, creatività. (creazione di un parco giochi all'interno delle aiuole della scuola)

Il progetto, non prevede lezioni frontali, ma solo giochi, uscite e azioni di educazione civica e ambientale. Pertanto i soggetti svantaggiati, saranno anch'essi attori di tali attività, ai quali si darà il compito di trainer nelle varie iniziative che verranno effettuate.

L'attività didattica sarà basata su un modello replicabile sia per il discente come consumatore nella propria vita quotidiana, sia per l'intero gruppo come cittadini responsabili e informati della propria realtà territoriale. Inoltre, i protagonisti delle attività conserveranno nozioni e conoscenze di manualità continuative che potranno porre in essere anche in futuro.

Le attività formative di carattere laboratoriale usufruiranno di un contesto ambientale e culturale vario, offerto dal PARCO NAZIONALE DEL VESUVIO e dalle aziende locali. La sostenibilità del modulo è garantita dalla totale gratuità degli spazi.

Monitoraggio e valutazione

Il Quadro Logico di intervento, si articola in livelli legati tra loro da un rapporto causa/effetto secondo una logica per cui le attività portano ai risultati, i risultati agli obiettivi specifici di progetto contribuendo al raggiungimento degli obiettivi generali. Per ciascuna attività si individuano degli indicatori di raggiungimento quantitativi e qualitativi che favoriscono la definizione degli strumenti per il monitoraggio in itinere e della valutazione finale

Il monitoraggio in itinere prevede la raccolta, l'analisi e l'uso sistematico delle informazioni necessarie alla gestione e verifica dell'andamento del progetto;

Gran parte dei dati e delle informazioni necessarie per la valutazione proviene dal monitoraggio e, di fatto, il suo esercizio si fonde strettamente con il monitoraggio.

La fase di valutazione finale consiste nella verifica della capacità del piano progettuale di raggiungere gli obiettivi e soprattutto i risultati attesi ed evidenziare le buone prassi utili all'elaborazione di future strategie. L'analisi si concentra sui fattori di successo ed insuccesso registrati nel corso dell'attuazione.

<b>Data inizio prevista</b>	16/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione ambientale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE33500L
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30





**Scheda dei costi del modulo: AMBIENTAL/MENTE 1**

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.011,50 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione ambientale**  
**Titolo: AMBIENTAL/MENTE 2**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	AMBIENTAL/MENTE 2



**Descrizione  
modulo**

Il modulo verte sulla valorizzazione e tutela della Biodiversità del Parco del Vesuvio con lo scopo di favorire la conoscenza del territorio e di riportare in natura le nuove generazioni, permettendo loro di toccare con mano la bellezza dei territori, coinvolgendoli in azioni di tutela attraverso l'individuazione di percorsi di conoscenza e salvaguardia del patrimonio di Biodiversità, con uno sguardo attento alla Biodiversità Antropica, e quindi all'opera dell'Uomo che con il proprio lavoro e fatica ha "modificato" – in senso positivo il territorio rendendolo ricco e Biodiverso. Saranno indagate e studiate le tipicità e le tradizioni del territorio per una loro genuina riscoperta e valorizzazione. Obiettivi principali del modulo sono quelli di favorire l'identità locale, il legame con il territorio e la conoscenza dello stesso; creare una sorta di "sentinelle del territorio", grazie all'ausilio degli esperti educatori di Legambiente Somma Vesuviana, favorendo, specialmente tra i più giovani, la diffusione della cultura della cittadinanza attiva e della tutela del patrimonio umano.

**Obiettivi:**

Prendere coscienza delle "dicotomie" che bloccano uno sviluppo ecosostenibile del territorio: dalle criticità si deve far intravedere la possibilità di riscatto che è insita nelle caratteristiche naturali del territorio vesuviano.

Creare e promuovere un modello di fruizione consapevole, delle risorse naturali, superare l'indifferenza verso il Parco. Le bellezze ambientali, il paesaggio vesuviano, l'intreccio tra biodiversità, geologia e agricoltura tipica, ampiamente trascurate e maltrattate, in lunghi tratti del Somma Vesuvio, possono diventare un'occasione di sviluppo responsabile, grazie al coinvolgimento delle nuove generazioni che devono essere formati a diventare dei veri e propri custodi del territorio.

La forte valenza territoriale progettuale è data dalla collaborazione con le più diverse realtà: Ente Parco Nazionale del Vesuvio e associazioni ambientaliste e culturali di vario genere. Grazie ai moduli extracurricolari, l'intenzione è quella di offrire ai bambini attività formative nel tempo libero che costituiscano un modo per contrastare e prevenire la devianza e un'occasione in più di crescita e confronto per acquisire i valori e le regole del vivere civile e formare coscienza sensibili alle problematiche ambientali e ai valori della legalità e della sicurezza, contrastando o prevenendo il legame morboso che ormai è presente in gran parte dei minori, ovvero il rapporto con strumenti informatici. Concetti di legalità, ambiente e sicurezza, costituiscono il collante di tutte le attività progettuali, volte alla formazione integrale dell'uomo e del cittadino. Il progetto, pertanto, facendo massa critica tra comunità e scuola, punta stabilmente a far sì che la scuola stessa diventi luogo di incontro e catalizzatore di processi di partecipazione democratica e di accrescimento culturale. Si prevede la scoperta di antichi giochi da cortile, che aiuta i ragazzi ad allontanarsi dal luogo che li porta ad essere frenetici, aggressivi e disorganizzati (vedi gli strumenti informatici). Il gioco di gruppo, con le regole li aiuta anche a modulare il loro comportamento e contrastare atteggiamenti di bullismo o devianza in generale. Così come i laboratori creativi.

Inoltre si punterà alla scoperta/riscoperta del territorio, organizzando percorsi pedonali sul territorio, da attivarsi in collaborazione con l'amministrazione locale per facilitare la percorribilità e la sicurezza nelle uscite. (si può prevedere come prima uscita, la visita alla casa comunale, dove i bambini chiedono all'amministrazione di attivarsi nell'organizzazione dei percorsi pedonali tematici )

**Obiettivo specifico**

Gli obiettivi specifici che concorrono alla realizzazione della finalità sono molteplici:

- Conoscere il proprio territorio
- Comprendere il proprio territorio
- Trasferire le conoscenze acquisite a nuovi modelli comportamentali
- Trasferire l'esperienza di vita al proprio contesto sociale.

Conoscere il proprio territorio ha come risultato atteso quello che ciascun partecipante possa riconoscere i tratti distintivi dell'ambiente naturale e del contesto sociale vesuviano, scoprire l'unicità della natura vesuviana, conoscerne i rischi, capirne la storia e, dunque, essere in grado di assegnare un valore al territorio stesso.

Comprendere il proprio territorio ha come risultato atteso quello di promuovere l'impegno civile e sociale nei confronti della tutela e della valorizzazione del proprio territorio in quanto sintesi di risorse naturali, culturali, sociali e storiche, attraverso l'assunzione da parte dei minori di comportamenti socialmente, culturalmente ed ecologicamente corretti.

Il passaggio dalla conoscenza alla comprensione è la finalità più alta dell'educazione



civica: il giovane non è più un osservatore di fenomeni, ma è colui che, attraverso la sperimentazione e la capacità acquisita di risolvere problemi complessi, legge l'ambiente che lo circonda con un approccio sistemico.

Trasferire le conoscenze in nuovi modelli comportamentali ha come risultato quello di Ricostruire un sistema di relazioni 'positive'. Con questo obiettivo si intende supportare il minore nella riproposizione del 'modello di vita' in un contesto guidato quale quello delle attività di educazione che lo stesso ha imparato a conoscere e comprendere attraverso l'approccio sistemico che consente di cogliere i legami logici e le relazioni tra le parti. L'occasione offerta dal progetto è quella di impegnare del tempo in attività ludiche che, da un lato, contribuiscano a valorizzare le individualità e le potenzialità dei ragazzi, e, dall'altro, proponano agli stessi un micro-contesto di vita fondato sul confronto, sul rispetto delle regole e dei ruoli, e su una collaborazione positiva nella competitività.

Trasferire l'esperienza di vita del progetto al proprio contesto sociale ha come risultato quello di passare dalla logica dell'ecosistema a quello dell'eco-socio sistema. L'esperienza di vita realizzata dai giovani partecipanti, per essere efficace, deve poter essere trasferita dal micro-contesto nel quale si è realizzata ad un contesto più ampio che coinvolge tutta la sfera sociale del partecipante. Questo affinché la formazione-educazione fondata sul gioco e sulla creatività costituisca non un momento isolato nella vita del partecipante, ma uno strumento attraverso il quale individuare sempre un'alternativa alle sollecitazioni negative che possono venire dal proprio contesto di disagio. Questo obiettivo rappresenta il tassello chiave del progetto perché, in prospettiva futura, contribuisce alla costruzione della nuova classe di attori locali le cui scelte strategiche per lo sviluppo territoriale sostenibile saranno nell'ottica di conservazione della natura e nel senso della legalità.

#### Metodologie

La metodologia è quella dell'osservazione partecipante, tipica della Ricerca/azione. È un modo di concepire la ricerca che si pone l'obiettivo non tanto di approfondire determinate conoscenze teoriche, ma di analizzare una pratica relativa ad un campo di esperienza (ad esempio la pratica educativa) da parte di un attore sociale, con lo scopo di introdurre, nella pratica stessa dei cambiamenti migliorativi, in un'ottica sistemica. Nell'ambito del processo/progetto educativo, la prospettiva della ricerca-azione si è rivelata produttiva anche in campo formativo, in quanto permette ai soggetti in formazione di essere "attori" del processo formativo. Questa modalità vale soprattutto per minori a rischio di devianza che diventano attori principali del percorso formativo da attivarsi.

In coerenza con le finalità il progetto svilupperà un articolato programma di educazione ambientale, attraverso attività di sensibilizzazione, rivolte agli alunni della scuola, ponendosi al fianco dei docenti nella realizzazione di originali percorsi di apprendimento. Il lavoro che si intende svolgere spazierà dagli incontri nella scuola, a diverse azioni di coinvolgimento di tutti i protagonisti del progetto che saranno coinvolti in diversi momenti di aggregazione che andranno dalle visite di apprendimento in situazione nei presidi di Biodiversità, alle diverse campagne di Legambiente da svolgersi nei territori che diventerebbero luoghi catalizzatori di Biodiversità in tutte le sue forme.

Le attività proposte si baseranno su modalità di didattica "attiva" attraverso attività laboratoriali e di apprendimento in situazione durante le quali i beneficiari diventeranno dei veri reporter dello stato di conservazione e salvaguardia della natura, grazie anche ai materiali didattici che saranno loro distribuiti e che gli permetteranno di divenire attori protagonisti nella fase finale del progetto quando tutti i loro lavori saranno esposti in una mostra finale al fine di testimoniare l'esperienza vissuta che potrebbe in questo modo avere una replicabilità futura.

La metodologia si basa sulla sperimentazione e sul gioco che hanno come obiettivo il coinvolgimento dei diversi livelli di apprendimento, non solo quello razionale, ma anche quello fisico, affettivo ed emotivo. I gruppi si alterneranno tra laboratori e giochi di socializzazione.

Tra gli aspetti più innovativi si segnalano: le strategie didattiche evocative per far emergere rappresentazioni e stereotipi, a partire dai quali sono stati costruiti percorsi significativi per i discenti; le metodologie didattiche attive (approccio attivo ed esperienziale, brainstorming, discussione, esperienze percettive sensoriali) e gli strumenti (filmati, quadri, immagini, osservazione diretta) che favoriscono la collaborazione tra i soggetti coinvolti.

Il bisogno di attivarsi in tale direzione, nasce dalla precedente progettualità. In



quell'occasione si è affrontato il tema della biodiversità, ma ci si è attivati in un territorio più vasto, quale il PNV, introducendo delle uscite in cui si andava verificare quanto appreso nelle ore in aula. Ebbene proprio da lì nasce l'esigenza di addentrarsi nel territorio di residenza per rispolverare tradizioni, ma soprattutto per imparare a viverlo il territorio, percorrerlo a piedi, e allo stesso tempo introdurre il gioco, avendo verificato, nelle precedenti attività, il rapporto morboso dei minori, durante le uscite, con telefonini, che invece di fargli vivere il presente li lega allo strumento, distogliendoli dal contesto educativo/formativo nel quale dovrebbero essere "presenti". Oltretutto si è constatato che si è giunti ad un concetto distorto del gruppo (per alcuni minori), dove per gruppo si intende quello di whatsapp, arrivando ad escludere il bambino "virtuoso" che non avendo giustamente il telefonino viene escluso dalla foto di gruppo, individuando come più forte l'adesione al gruppo virtuale che al gruppo vero.

Verranno effettuati inoltre, dei laboratori creativi, con materiale da riciclo, dei manufatti che resteranno a scuola, potrebbero essere oggetti di arredo o anche giochi. Il laboratorio, da una parte serve a testare la loro abilità al lavoro di gruppo, quindi coinvolgendoli nel gruppo vero, e dall'altra si contestualizzerà la tematica ambientale, ovvero il rifiuto, che da tale diventa risorsa, creatività. (creazione di un parco giochi all'interno delle aiuole della scuola)

Il progetto, non prevede lezioni frontali, ma solo giochi, uscite e azioni di educazione civica e ambientale. Pertanto i soggetti svantaggiati, saranno anch'essi attori di tali attività, ai quali si darà il compito di trainer nelle varie iniziative che verranno effettuate.

L'attività didattica sarà basata su un modello replicabile sia per il discente come consumatore nella propria vita quotidiana, sia per l'intero gruppo come cittadini responsabili e informati della propria realtà territoriale. Inoltre, i protagonisti delle attività conserveranno nozioni e conoscenze di manualità continuative che potranno porre in essere anche in futuro.

Le attività formative di carattere laboratoriale usufruiranno di un contesto ambientale e culturale vario, offerto dal PARCO NAZIONALE DEL VESUVIO e dalle aziende locali. La sostenibilità del modulo è garantita dalla totale gratuità degli spazi.

Monitoraggio e valutazione

Il Quadro Logico di intervento, si articola in livelli legati tra loro da un rapporto causa/effetto secondo una logica per cui le attività portano ai risultati, i risultati agli obiettivi specifici di progetto contribuendo al raggiungimento degli obiettivi generali. Per ciascuna attività si individuano degli indicatori di raggiungimento quantitativi e qualitativi che favoriscono la definizione degli strumenti per il monitoraggio in itinere e della valutazione finale

Il monitoraggio in itinere prevede la raccolta, l'analisi e l'uso sistematico delle informazioni necessarie alla gestione e verifica dell'andamento del progetto; Gran parte dei dati e delle informazioni necessarie per la valutazione proviene dal monitoraggio e, di fatto, il suo esercizio si fonde strettamente con il monitoraggio. La fase di valutazione finale consiste nella verifica della capacità del piano progettuale di raggiungere gli obiettivi e soprattutto i risultati attesi ed evidenziare le buone prassi utili all'elaborazione di future strategie. L'analisi si concentra sui fattori di successo ed insuccesso registrati nel corso dell'attuazione.

<b>Data inizio prevista</b>	16/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione ambientale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE33500L
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



**Scheda dei costi del modulo: AMBIENTAL/MENTE 2**

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		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva**

**Titolo: SONO STATO IO 1**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	SONO STATO IO 1
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Nel 70° anniversario della Costituzione Italiana si intende “avvicinare” i giovani alunni coinvolti alla conoscenza dei Principi Fondamentali della Costituzione Italiana (e della Dichiarazione Inter-nazionale dei Diritti Umani dalla quale derivano), che fondano la convivenza civile. Da tali valori e principi fondamentali derivano le garanzie di piena uguaglianza delle opportunità e dei diritti e, conseguentemente, le regole che orientano e normano ogni convivenza civile.</p> <p>Gli obiettivi didattico/formativi, pertanto, risultano essere i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere e approfondire i principi costituzionali e i valori ad essi sottesi;</li> <li>- Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità civile in bambini che spesso percepiscono lo Stato distante e ostile, riconoscendosi e sperimentandosi come cittadini attivi e responsabili;</li> <li>- Comprendere e interiorizzare del concetto di regola come fondamento della convivenza civile e democratica, a garanzia dei diritti di tutti;</li> <li>- Sviluppare le competenze sociali e civiche, sulle quali si fonda una corretta e proficua convivenza: in modo particolare l'autonomia e la responsabilità, la capacità di cooperare, di sostenere chi è in difficoltà e di “intraprendere” insieme agli altri.</li> <li>- “Abilitare” i bambini al confronto costruttivo con gli altri, fondato sull'ascolto, il rispetto, la libertà e l'uguaglianza.</li> </ul> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I principi costituzionali di uguaglianza, dignità, solidarietà, libertà, giustizia e cittadinanza;</li> <li>- Gli strumenti e le forme della partecipazione attiva e responsabile alla vita pubblica, così come si esplicita nelle diverse attività della comunità locale;</li> <li>- La partecipazione consapevole, attiva e responsabile come supremo esercizio di libertà nella giustizia.</li> <li>- Significato di “gruppo” e di “comunità”, dell'essere “cittadino” e “cittadini del mondo”;</li> <li>- I concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà e dei termini: regola, norma, patto, sanzione;</li> <li>- Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto degli altri e loro importanza per una convivenza civile armoniosa;</li> <li>- La Costituzione Italiana e la Carta dei Diritti dell'Uomo.</li> </ul> <p>Metodologie:</p> <p>Il percorso si svilupperà attraverso incontri di gruppo settimanali che ruoteranno intorno ai seguenti “focus” tematici:</p> <p>1. Sono STATO io!</p> <p>Lo “stato” non è un'entità lontana, estranea o addirittura ostile; Sono STATO io se la mia</p>





vita è improntata ai principi sanciti nella prima parte della costituzione Italiana.

2. Ciao, grazie, scusa, per favore!

Le piccole regole di rispetto degli altri e di convivenza civile ci aiutano a “stare bene” insieme agli altri e a costruire un mondo nel quale tutti sono felici.

Parte integrante di tale percorso sarà la partecipazione al “Festival dei diritti dei ragazzi” che si tiene annualmente “in rete” con tutte le altre scuole del territorio, dove, in modo particolare, avverrà la “restituzione” territoriale di quando si andrà elaborando nel percorso progettuale.

Metodologicamente, pertanto, si darà priorità alla dimensione esperienziale dell’acquisizione delle competenze, attraverso la didattica attiva, il confronto con “testimoni privilegiati” e l’apprendimento cooperativo, con particolare riferimento a:

- Interdipendenza positiva: il singolo non può avere “successo” senza “fare gruppo”;
- Interazione promozionale “face-to-face”;
- Approccio “complesso” alle situazioni e ai compiti assegnati;
- Sollecitazione delle competenze comunicative;
- Gestione e superamento del conflitto in gruppo di lavoro.

Competenze e risultati attesi:

Il progetto si propone di:

- Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle;
- Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fonda-mento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal di-ritto nazionale e dalle Carte Internazionali;
- Accrescere il senso di appartenenza alla comunità locale e allo stato;
- Accrescere le proprie competenze nella ricerca individuale e nell’apprendimento cooperativo;
- A partire dall’ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria;
- Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo;
- Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza;
- Riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.

Valutazione:

Il percorso si avvarrà di strumenti di valutazione sia in fase di avvio che in fase intermedia e finale delle attività. Essi saranno costituiti da questionari di valutazione e autovalutazione e griglie di osservazione, riferiti sia alle modalità e alla “qualità” della partecipazione durante il percorso, sia ai cambiamenti prodotti dall’attività.

La valutazione sarà ottenuta dall’unione delle autovalutazioni dei bambini e dall’osservazione dell’insegnante, tenendo conto della capacità di ascolto, della partecipazione, della collaborazione all’interno del gruppo ed infine del prodotto ottenuto. Indicatori specifici per tale valutazione, con riferimento agli obiettivi e ai risultati attesi saranno i seguenti:

- Quantità e frequenza della partecipazione alle attività del percorso;
- Conoscenze acquisite circa la prima parte della Carta Costituzionale (“Principi fondamentali”);
- Cambiamenti prodotti nelle relazioni quotidiane tra i bambini e tra questi e gli adulti di riferimento (genitori e insegnanti);
- “Prodotti” realizzati dal gruppo.

<b>Data inizio prevista</b>	16/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE33500L
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: SONO STATO IO 1

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.011,50 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva**

**Titolo: SONO STATO IO 2**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	SONO STATO IO 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Nel 70° anniversario della Costituzione Italiana si intende "avvicinare" i giovani alunni coinvolti alla conoscenza dei Principi Fondamentali della Costituzione Italiana (e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti Umani dalla quale derivano), che fondano la convivenza civile. Da tali valori e principi fondamentali derivano le garanzie di piena uguaglianza delle opportunità e dei diritti e, conseguentemente, le regole che orientano e normano ogni convivenza civile.</p> <p>Gli obiettivi didattico/formativi, pertanto, risultano essere i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere e approfondire i principi costituzionali e i valori ad essi sottesi;</li> <li>- Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità civile in bambini che spesso percepiscono lo Stato distante e ostile, riconoscendosi e sperimentandosi come cittadini attivi e responsabili;</li> <li>- Comprendere e interiorizzare del concetto di regola come fondamento della convivenza civile e democratica, a garanzia dei diritti di tutti;</li> <li>- Sviluppare le competenze sociali e civiche, sulle quali si fonda una corretta e proficua convivenza: in modo particolare l'autonomia e la responsabilità, la capacità di cooperare, di sostenere chi è in difficoltà e di "intraprendere" insieme agli altri.</li> <li>- "Abituare" i bambini al confronto costruttivo con gli altri, fondato sull'ascolto, il rispetto, la libertà e l'uguaglianza.</li> </ul> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I principi costituzionali di uguaglianza, dignità, solidarietà, libertà, giustizia e cittadinanza;</li> <li>- Gli strumenti e le forme della partecipazione attiva e responsabile alla vita pubblica, così come si esplicita nelle diverse attività della comunità locale;</li> <li>- La partecipazione consapevole, attiva e responsabile come supremo esercizio di libertà nella giustizia.</li> <li>- Significato di "gruppo" e di "comunità", dell'essere "cittadino" e "cittadini del mondo";</li> <li>- I concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà e dei termini: regola, norma, patto, sanzione;</li> <li>- Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto degli altri e loro importanza per una</li> </ul>



convivenza civile armoniosa;

- La Costituzione Italiana e la Carta dei Diritti dell'Uomo.

Metodologie:

Il percorso si svilupperà attraverso incontri di gruppo settimanali che ruoteranno intorno ai seguenti "focus" tematici:

1. Sono STATO io!

Lo "stato" non è un'entità lontana, estranea o addirittura ostile; Sono STATO io se la mia vita è improntata ai principi sanciti nella prima parte della costituzione Italiana.

2. Ciao, grazie, scusa, per favore!

Le piccole regole di rispetto degli altri e di convivenza civile ci aiutano a "stare bene" insieme agli altri e a costruire un mondo nel quale tutti sono felici.

Parte integrante di tale percorso sarà la partecipazione al "Festival dei diritti dei ragazzi" che si tiene annualmente "in rete" con tutte le altre scuole del territorio, dove, in modo particolare, avverrà la "restituzione" territoriale di quando si andrà elaborando nel percorso progettuale.

Metodologicamente, pertanto, si darà priorità alla dimensione esperienziale dell'acquisizione delle competenze, attraverso la didattica attiva, il confronto con "testimoni privilegiati" e l'apprendimento cooperativo, con particolare riferimento a:

- Interdipendenza positiva: il singolo non può avere "successo" senza "fare gruppo";
- Interazione promozionale "face-to-face";
- Approccio "complesso" alle situazioni e ai compiti assegnati;
- Sollecitazione delle competenze comunicative;
- Gestione e superamento del conflitto in gruppo di lavoro.

Competenze e risultati attesi:

Il progetto si propone di:

- Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle;
- Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fonda-mento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal di-ritto nazionale e dalle Carte Internazionali;
- Accrescere il senso di appartenenza alla comunità locale e allo stato;
- Accrescere le proprie competenze nella ricerca individuale e nell'apprendimento cooperativo;
- A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria;
- Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo;
- Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza;
- Riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.

Valutazione:

Il percorso si avvarrà di strumenti di valutazione sia in fase di avvio che in fase intermedia e finale delle attività. Essi saranno costituiti da questionari di valutazione e autovalutazione e griglie di osservazione, riferiti sia alle modalità e alla "qualità" della partecipazione durante il percorso, sia ai cambiamenti prodotti dall'attività.

La valutazione sarà ottenuta dall'unione delle autovalutazioni dei bambini e dall'osservazione dell'insegnante, tenendo conto della capacità di ascolto, della partecipazione, della collaborazione all'interno del gruppo ed infine del prodotto ottenuto.

Indicatori specifici per tale valutazione, con riferimento agli obiettivi e ai risultati attesi saranno i seguenti:

- Quantità e frequenza della partecipazione alle attività del percorso;
- Conoscenze acquisite circa la prima parte della Carta Costituzionale ("Principi fondamentali");
- Cambiamenti prodotti nelle relazioni quotidiane tra i bambini e tra questi e gli adulti di riferimento (genitori e insegnanti);
- "Prodotti" realizzati dal gruppo.

Data inizio prevista

16/10/2017





<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE33500L
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: SONO STATO IO 2

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.011,50 €</b>



## Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	3340 del 23/03/2017 - FSE - Competenze di cittadinanza globale(Piano 993942)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 29.619,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 30.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	38
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	02/03/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	19-2017
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	15/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	08/06/2017 13:23:02
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì
<b>Si dichiara che le azioni presentate sono coerenti con la tipologia dell'istituzione scolastica proponente</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione alimentare, cibo e territorio: <u>CIBO E TRADIZIONI 1</u>	€ 5.011,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione alimentare, cibo e territorio: <u>CIBO E TRADIZIONI 2</u>	€ 5.011,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione ambientale: <u>AMBIENTAL/MENTE 1</u>	€ 5.011,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Educazione ambientale: <u>AMBIENTAL/MENTE 2</u>	€ 4.561,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva: <u>SONO STATO IO 1</u>	€ 5.011,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva: <u>SONO STATO IO 2</u>	€ 5.011,50	
	<b>Totale Progetto "CRESCERE SANI E BELLI"</b>	<b>€ 29.619,00</b>	



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 SOMMA VES. 3 - (NAEE33500L)

	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 29.619,00</b>	<b>€ 30.000,00</b>
--	---------------------------	--------------------	--------------------