



UNIONE EUROPEA

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
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

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



COPERNICO *all inclusive*

Finalità del progetto

Il progetto "Copernico all inclusive" rientra nel Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, finanziato con i fondi strutturali europei e risponde alla tipologia dei "Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche" (Avviso pubblico AOODGEFID\prot. n. 10862- 16.09.2016). [mettere link al documento](#)
Il progetto si pone nell'ottica di perseguire le finalità del Programma che mira al miglioramento del servizio istruzione attraverso l'Obiettivo specifico 10.1 - Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa e l'Azione 10.1.1 - interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità, tra cui anche persone con disabilità (azioni di *tutoring* e *mentoring*, attività di sostegno didattico e di *counselling*, attività integrative, incluse quelle sportive, in orario extrascolastico, azioni rivolte alle famiglie di appartenenza, ecc.).

Descrizione del progetto

Il progetto "Copernico all inclusive" si articola in otto moduli della durata di 30 ore ciascuno: due moduli di educazione motoria e sportiva: arrampicata sportiva e attività circense contemporanea 'Circus'; tre moduli di potenziamento delle abilità di base per italiano e matematica (matematica indirizzata a consolidare le conoscenze e le abilità nelle classi prime ed attività legate ad un

approccio ludico/innovativo alla matematica attraverso i giochi e le gare), un modulo rivolto all'espressività e all'arte della musica strumentale 'Orchestra classica', un modulo di orientamento post scolastico in area scientifica (preparazione ai test di selezione per l'accesso a facoltà biologiche e mediche), un modulo di innovazione didattica e digitale 'Creatività con Arduino'. Tutti i moduli proposti si collocano in orario pomeridiano al di fuori dell'orario curricolare.

Il progetto intende avvalersi di una lunga tradizione dell'Istituto di offerta educativa e formativa integrativa oltre l'orario scolastico curricolare. I moduli proposti si fondano su esperienze consolidate, ma sempre nuove per gli studenti, che mirano a potenziare e a supportare il processo di apprendimento attraverso percorsi che promuovono la socialità, il learning by doing e la creatività, con lo scopo di incentivare la fiducia nelle proprie capacità e l'autostima.

Gli obiettivi principali sono dunque:

- il rinforzo di competenze di base in italiano, la lingua attraverso la quale si acquiscono anche tutti gli altri contenuti disciplinari, e in matematica, materia caratterizzante il corso di studi, valorizzando anche l'approccio 'ludico' dei giochi logico-matematici;
- la sollecitazione di interesse e motivazione per l'approfondimento di alcuni ambiti disciplinari e il coinvolgimento attivo di studenti che per diverse ragioni tendono ad avere una partecipazione marginale durante l'attività curricolare.

Non ultimo, il progetto mira a promuovere una interrelazione positiva tra gli studenti, anche appartenenti a classi diverse, il senso di responsabilità personale e il rispetto degli altri attraverso la collaborazione.

A chi è rivolto il progetto

La maggior parte degli studenti frequentanti il liceo proviene da comuni limitrofi e da comuni anche distanti dalla città. Questa condizione rende difficoltosi i rapporti sociali e i contatti tra gli studenti al di fuori dell'orario scolastico.

I tempi di percorrenza per raggiungere la scuola e per il rientro a casa e i vincoli dati dagli orari dei mezzi di trasporto, incidono sull'utilizzo del tempo pomeridiano per il lavoro didattico domestico e per le attività sportive e di svago; molti studenti non sempre dispongono di tempo e occasioni per frequentare palestre, centri sociali o culturali al di fuori dell'orario scolastico.

Nella scuola sono presenti diversi studenti con bisogni educativi speciali, legati a: disabilità, disturbi specifici nell'apprendimento, situazioni di svantaggio culturale e sociale, necessità di costruire fiducia nelle proprie potenzialità e nelle relazioni interpersonali. Questo progetto raccoglie la tradizione del liceo Copernico rispetto alle proposte oltre lo stretto ambito curricolare e favorisce la risposta ai bisogni descritti, potenziando il ruolo della scuola come centro di aggregazione e approfondimento culturale e sociale nell'età della crescita e formazione dei futuri cittadini.

Contrasto alla dispersione scolastica

L'osservazione dei dati ha evidenziato un maggior rischio di insuccesso formativo nel passaggio dalla classe prima alla classe seconda e dalla terza alla quarta. Per il primo biennio si intende potenziare l'azione di accompagnamento e supporto soprattutto per quanto riguarda il rinforzo delle competenze di base in italiano e in matematica ed il miglioramento nelle abilità di metodo di studio, trasversali alle discipline. Per il secondo biennio, si intende attivare iniziative che

incrementino la motivazione e l'autostima, e sollecitino l'interesse per ambiti disciplinari tradizionalmente 'critici' attraverso la scoperta di aspetti nuovi e coinvolgenti. Negli obiettivi della scuola trovano priorità l'utilizzo delle TIC e la costituzione di un archivio digitale di 'oggetti di apprendimento' e di 'buone pratiche'. In tal senso l'azione comune di scuola, famiglie, enti locali permette di disporre di un crescente numero di 'aule aumentate' con tecnologie per l'innovazione didattica e laboratoriale. La pianificazione organizzativa prevede la flessibilità didattica e la possibilità di operare a classi aperte o con attività per gruppi, in coerenza con gli indirizzi di lavoro promossi anche dal Gruppo di Lavoro per l'Inclusione al fine di avvicinare la proposta formativa ai diversi stili di apprendimento ed ai B.E.S. Infine i criteri di valutazione adottati dal collegio dei docenti valorizzano il progresso negli apprendimenti ed i percorsi di eccellenza. I moduli inclusi nel progetto sono finalizzati ad integrare e rafforzare l'azione didattica curricolare già mirata all'inclusione.

Proviamo ad innovare

Il progetto include una varietà di moduli che utilizzano modalità diverse ed innovative di fare scuola, e favoriscono i diversi stili di apprendimento. Lo studente è sempre protagonista delle attività proposte, dispone di maggiori strumenti tecnologici per operare, ha la possibilità di esprimere la sua creatività e di mettere alla prova le proprie abilità cognitive senza l'ansia della prestazione e il timore della valutazione che si riscontrano a volte nell'attività curricolare. Il progetto promuove la socialità e i rapporti interpersonali su base collaborativa, valorizza il rapporto tra pari, evitando il rischio di discriminazione e di una competitività non corretta tra studenti; le attività sono motivanti e favoriscono l'autostima attraverso le possibilità di successo che si presentano in un ambiente di apprendimento dal clima e dalla 'vicinanza' rinnovati tra docente e allievi. Il progetto propone un contesto di apprendimento che consente di sperimentare metodologie didattiche innovative o comunque alternative a quelle più tradizionali, come ,ad esempio:

1. attività di rinforzo con esercitazioni e attività di piccolo gruppo;
2. lezione interattiva anche con utilizzo di nuove tecnologie;
3. ampliamento del curricolo con approfondimento dei contenuti disciplinari e personalizzazione;
4. learning by doing: - coinvolgimento diretto degli studenti nella realizzazione dei moduli, soprattutto per quanto riguarda le attività motorie, ma anche per i moduli come "Creatività con Arduino" e "Orchestra";
5. problem solving ;
6. lavoro di gruppo e peer education - presente nel modulo di preparazione ai giochi ed alle gare di matematica;
7. didattica laboratoriale - attività circense contemporanea 'Circus', giochi matematici, Creatività con Arduino;
8. didattica attiva, ma anche lezione frontale ed esplicitativa mirata alle esigenze specifiche di apprendimento delle discipline di base.

Che cosa ci aspettiamo

I risultati attesi sono:

- la promozione dello 'stare bene a scuola' come condizione piacevole e gratificante attraverso la

possibilità di fruire degli spazi e degli ambienti di apprendimento in modo aperto, così da incoraggiare il senso di appartenenza e di presenza regolare nella comunità scolastica;

- un migliore inserimento degli studenti con bisogni educativi speciali nel contesto educativo proponendo loro occasioni di coinvolgimento attivo e mirato alla specificità;

- la ricaduta positiva sull'andamento didattico degli studenti coinvolti nel progetto ed incremento della motivazione allo studio;

- l'attivazione di una partecipazione consapevole e responsabile alla vita della scuola e promozione di aspetti relazionali positivi e costruttivi e di atteggiamenti collaborativi;

- la realizzazione di 'prodotti' ed 'eventi' originali, frutto dell'espressione creativa dei ragazzi coinvolti nel progetto.

Quando cominciamo?

I moduli, della durata di 30 ore, avranno inizio a partire dal mese di gennaio 2018 e proseguiranno fino all'esaurimento di tutte le ore previste. L'articolazione degli incontri varierà da modulo a modulo.

Certificazione delle attività

Gli studenti che parteciperanno ai moduli riceveranno un attestato di frequenza se avranno frequentato almeno il 75% delle ore previste. La frequenza costante è importante per poter usufruire in modo efficace delle attività proposte e contare su una significativa ricaduta sul proprio percorso formativo. Per questo anche le famiglie sono chiamate ad un'assunzione di impegno nel sollecitare la frequenza continuativa degli studenti che si iscriveranno ai moduli, attraverso la sottoscrizione di un patto formativo.