



Ministero della Pubblica Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
**Istituto Tecnico Tecnologico - Terni**  
**"Lorenzo Allievi - Antonio da Sangallo"**



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

*Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale - PROGETTO 10.1.1A-FSESPON-UM-2017-8*

# A scuola da protagonista

*ITT Allievi Sangallo Terni*

## Il progetto

Il progetto è caratterizzato dalla promozione del ruolo attivo degli studenti all'interno della scuola e, in proiezione, nella loro vita di adulti.

### Aree di intervento:

- autostima e auto-efficacia;
- motivazione all'apprendimento;
- senso di appartenenza a una comunità.

### Obiettivi:

- valorizzare i propri punti di forza;
- sviluppare la capacità di portare a termine un progetto superando le difficoltà incontrate;
- sviluppare la capacità di inserire le proprie azioni in un contesto più ampio nel rispetto di regole condivise.

### Destinatari:

Ragazzi che presentano una o più delle seguenti problematiche:

- difficoltà comportamentali;
- Bisogni Educativi Speciali (disabilità, disturbi specifici dell'apprendimento, disagio, ecc);
- difficoltà scolastiche di vario tipo come scarso rendimento scolastico o difficoltà di socializzazione;
- difficoltà linguistiche (stranieri);
- presenza di ripetenza, debiti o di passaggi tra canali formativi, alto tasso di assenze e frequenza discontinua.

## Azioni specifiche

- **Modulo1:** Esplorazione del territorio con attività di trekking.
- **Modulo2:** Attività educativa attraverso le arti marziali.
- **Modulo3:** Realizzazione di brevi videolezioni di argomento tecnico in lingua inglese, che possano essere utilizzati nell'ambito delle attività di CLIL, anche da parte di altre scuole (tramite youtube).
- **Modulo4:** Realizzazione di un prototipo con la scheda elettronica 'Arduino', che consenta ai ragazzi di cimentarsi nel moderno mondo dell'automazione.
- **Modulo5:** Realizzazione di prodotti multimediali che documentino e divulgino l'attività del gruppo teatrale della scuola "dietro le quinte" (video "fuori-onda"; blog)
- **Modulo6:** Realizzazione di un videogame 3D ambientato in un ambiente virtuale che riproduca i laboratori della scuola, con rompicapi legati alle attività svolte al loro interno, anche in un'ottica di rinforzo curricolare.
- **Modulo7:** Individuazione di spazi all'interno dell'ampio edificio scolastico che possano essere utilizzati stabilmente per le attività extracurricolari degli studenti: progettazione, realizzazione e cura degli ambienti individuati.

### Riepilogo dei moduli

Moduli	Tipologia modulo	Titolo	Costo
1	Educazione motoria; sport; gioco didattico	Alla scoperta del territorio	4.977,90 €
2	Educazione motoria; sport; gioco didattico	Le regole del gioco	5.082,00 €
3	Potenziamento della lingua straniera	Teacher for a day	5.082,00 €
4	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	Makers all'ITT	4.977,90 €
5	Potenziamento delle competenze di base	ITT dietro le quinte	4.977,90 €
6	Potenziamento delle competenze di base	ITT in gioco	9.123,00 €
7	Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni	Una scuola per noi	5.682,00 €
		<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>39.902,70 €</b>

## Metodologie

Il progetto è complementare al recupero curricolare già in atto nella scuola ed è volto a rinforzare il ruolo attivo degli studenti nella comunità, per promuovere l'autostima e il senso di autoefficacia, la motivazione all'apprendimento e il senso di appartenenza, per cui nessuna metodologia didattica è centrata su pratiche di tipo frontale.

Due metodologie sono prevalenti:

- lavoro per progetti (in modalità cooperativa)
- apprendimento in situazione.

Il progetto è innovativo nel porre gli studenti più "deboli" in una posizione di forza, affidando loro compiti di responsabilità.

Anziché porre l'accento sulle carenze, attraverso azioni prettamente mirate al recupero di ciò che manca, si valorizzano i punti di forza, cioè ciò che c'è.

Non si tratta cioè di realizzare semplicemente dei prodotti ai fini didattici, ma di arricchire il patrimonio comune con il proprio contributo positivo: una sorta di rovesciamento degli schemi per cui gli "ultimi della classe" diventano protagonisti e attori di un miglioramento collettivo.

I ragazzi con il loro impegno e i loro prodotti creano tracce positive della loro presenza a scuola, radicandosi nella comunità.

In questo progetto la scuola dà fiducia a ragazzi che hanno perso la fiducia (nella scuola e in se stessi).

## Risultati attesi

- aumento della fiducia nelle proprie capacità di riuscita e riduzione della percentuale di abbandoni;
- modifica dell'atteggiamento nei confronti della scuola e delle regole condivise, con riduzione dei provvedimenti disciplinari;
- aumento della motivazione all'impegno per il superamento delle difficoltà con riduzione della percentuale di assenze;
- maggiore impegno nelle attività scolastiche e aumento degli ammessi alla classe successiva.

*Ci si attende, inoltre, che i ragazzi acquisiscano una maggiore percezione del proprio valore all'interno della società, propendendo verso atteggiamenti positivi, costruttivi e collaborativi. Ciò potrebbe manifestarsi, per esempio, con una successiva adesione spontanea alle attività extracurricolari.*