

Candidatura N. 1091920

Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	I. C. CHIETI N.4
Codice meccanografico	CHIC83700A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA CARAFA
Provincia	CH
Comune	Chieti
CAP	66100
Telefono	0871560525
E-mail	CHIC83700A@istruzione.it
Sito web	https://chieti4comprensivo.edu.it
Numero alunni	920
Plessi	CHAA837017 - VILLAGGIO CELDIT - CHIETI CHAA837028 - MADONNA DELLE PIANE - CHIETI CHAA837039 - SELVAIEZZI - CHIETI CHEE83701C - VILLAGGIO CELDIT-IC CHIETI 4 CHEE83702D - SELVAIEZZI CHEE83703E - CHIETI - VIA BOSIO CHIC83700A - I. C. CHIETI N.4 CHMM83701B - "MEZZANOTTE-ORTIZ" IC CH 4

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1091920 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Italiano in gioco 1!	€ 5.082,00
Lingua madre	Italiano in gioco 2!	€ 5.082,00
Lingua madre	Italiano in gioco 3!	€ 5.082,00
Lingua madre	Divertirsi leggendo	€ 5.082,00
Lingua madre	Corpo e parola	€ 5.082,00
Matematica	Matematica in gioco 1!	€ 5.082,00
Matematica	Matematica in gioco 2!	€ 5.082,00
Matematica	Matematica in gioco 3!	€ 5.082,00
Matematica	Matematica Verde	€ 5.082,00
Matematica	MINECRAFT ERGO DISCO	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Enjoy English 1!	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Enjoy English 2!	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Enjoy English 3!	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 66.066,00

Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: NON UNO DI MENO

Descrizione progetto	L'obiettivo principale del progetto, è ridurre le disparità, promuovere pari opportunità formative per gli alunni e le alunne. Il lockdown e la DAD hanno fatto aumentare le differenze e contribuito ad inasprire le emergenze educative, generando occasioni formative perdute. NON UNO DI MENO è pensato soprattutto per i bambini più fragili che in questo contesto hanno pagato un prezzo molto alto, anche in termini di mancati apprendimenti. I percorsi di formazione sono volti a: - promuovere la dimensione relazionale e il benessere dello studente; - favorire e migliorare l'inclusione scolastica; - rafforzare le competenze di base, attraverso l'utilizzo di tecniche, strumenti e metodi didattici innovativi. La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa attraverso azioni specifiche ai fini del rafforzamento del diritto allo studio e dell'inclusione educativa. La progettazione e la realizzazione dei percorsi formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche che valorizzino l'apprendimento motivante, con particolare attenzione al potenziamento delle competenze disciplinari di base. I moduli didattici sono svolti in setting d'aula flessibili e modulari, in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto o in sinergia con le realtà del territorio
Codice CUP	C74D23002600001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli	
Modulo	Costo totale
Italiano in gioco 1!	€ 5.082,00
Italiano in gioco 2!	€ 5.082,00
Italiano in gioco 3!	€ 5.082,00
Divertirsi leggendo	€ 5.082,00
Corpo e parola	€ 5.082,00
Matematica in gioco 1!	€ 5.082,00
Matematica in gioco 2!	€ 5.082,00
Matematica in gioco 3!	€ 5.082,00
Matematica Verde	€ 5.082,00
MINECRAFT ERGO DISCO	€ 5.082,00
Enjoy English 1!	€ 5.082,00
Enjoy English 2!	€ 5.082,00
Enjoy English 3!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 66.066,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Italiano in gioco 1!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Italiano in gioco 1!
Descrizione modulo	Scopo del percorso è quello di favorire l'apprendimento della lingua italiana in un contesto laboratoriale. Le attività sono presentate in forma ludica in un contesto accogliente ed empatico e inclusivo, nel rispetto delle diverse potenzialità degli alunni. Il modulo è finalizzato a sviluppare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento, a migliorare le abilità di ascolto, comprensione, espressione e comunicazione, anche per elevare i risultati nelle prove standardizzate, e a potenziare l'auto-efficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi: - sviluppare le competenze linguistiche potenziando la capacità di scrittura; - potenziare e arricchire le abilità di ascolto ed espressivo-comunicative; - usare la lingua efficacemente in contesti trans-disciplinari e per scopi diversi; - collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Saranno privilegiate metodologie innovative: learning by doing; peer to peer; cooperative learning; role playing; writing reading workshop. La valutazione verrà realizzata ex-ante, in itinere ed ex-post mediante l'utilizzo di griglie di osservazione condivise al fine di sviluppare la metacognizione.

Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Italiano in gioco 1!

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre
Titolo: Italiano in gioco 2!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Italiano in gioco 2!
Descrizione modulo	Scopo del percorso è quello di favorire l'apprendimento della lingua italiana in un contesto laboratoriale. Le attività sono presentate in forma ludica in un contesto accogliente ed empatico e inclusivo, nel rispetto delle diverse potenzialità degli alunni. Il modulo è finalizzato a sviluppare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento, a migliorare le abilità di ascolto, comprensione, espressione e comunicazione, anche per elevare i risultati nelle prove standardizzate, e a potenziare l'auto-efficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi: - sviluppare le competenze linguistiche potenziando la capacità di scrittura; - potenziare e arricchire le abilità di ascolto ed espressivo-comunicative; - usare la lingua efficacemente in contesti trans-disciplinari e per scopi diversi; - collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Saranno privilegiate metodologie innovative: learning by doing; peer to peer; cooperative learning; role playing; writing reading workshop. La valutazione verrà realizzata ex-ante, in itinere ed ex-post mediante l'utilizzo di griglie di osservazione condivise al fine di sviluppare la metacognizione.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024

Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Italiano in gioco 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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Italiano in gioco 3!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Italiano in gioco 3!
Descrizione modulo	Scopo del percorso è quello di favorire l'apprendimento della lingua italiana in un contesto laboratoriale. Le attività sono presentate in forma ludica in un contesto accogliente ed empatico e inclusivo, nel rispetto delle diverse potenzialità degli alunni. Il modulo è finalizzato a sviluppare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento, a migliorare le abilità di ascolto, comprensione, espressione e comunicazione, anche per elevare i risultati nelle prove standardizzate, e a potenziare l'auto-efficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi: - sviluppare le competenze linguistiche potenziando la capacità di scrittura; - potenziare e arricchire le abilità di ascolto ed espressivo-comunicative; - usare la lingua efficacemente in contesti trans-disciplinari e per scopi diversi; - collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Saranno privilegiate metodologie innovative: learning by doing; peer to peer; cooperative learning; role playing; writing reading workshop. La valutazione verrà realizzata ex-ante, in itinere ed ex-post mediante l'utilizzo di griglie di osservazione condivise al fine di sviluppare la metacognizione.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83701C

Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Italiano in gioco 3!

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Divertirsi leggendo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Divertirsi leggendo
Descrizione modulo	Il modulo di 30 ore è progettato per coinvolgere 20 bambini della scuola primaria Selvaiezzi, una scuola a rischio di dispersione scolastica con la presenza di alunni non italiani di età compresa tra i 9 e 10 anni, frequentanti le classi terza/quarta. Obiettivo Generale: Il modulo mira a consolidare e potenziare le competenze linguistiche di base degli studenti nelle classi terza e quarta attraverso attività stimolanti e interattive di promozione della lettura. Contenuti e Attività: Lettura animata di brani e testi di vario genere per sviluppare il piacere di leggere. Potenziamento della capacità di comunicare attraverso la drammatizzazione. METODOLOGIA: Conversazione guidata, lettura espressiva, brainstorming, peer education, laboratorio creativo e laboratorio teatrale. STRUMENTI: Biblioteca, Monitor touch. RISULTATI ATTESI: Ampliamento delle capacità comunicative degli alunni. Consolidamento del lessico e della capacità di comprensione. Aumento della conoscenza di sé e delle proprie potenzialità. Miglioramento dell'autostima. Consolidamento della capacità di esprimere esperienze attraverso canali diversi. Modalità di verifica e valutazione: Griglie di osservazione.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	19/06/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83702D

Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Divertirsi leggendo

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Corpo e parola

Dettagli modulo

Titolo modulo	Corpo e parola
Descrizione modulo	Il percorso laboratoriale coinvolgerà gli alunni di prima e seconda in attività di gioco drammatico e utilizzerà tecniche teatrali che fanno leva sull'educazione del corpo e sull'uso della parola in relazione allo spazio e agli altri, allo scopo di potenziare le competenze linguistiche di base, così come a migliorare le abilità di ascolto, comprensione, espressione e comunicazione e a potenziare l'autoefficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi: - favorire l'emergere delle componenti simboliche dell'immaginario, di abituali modelli di comportamento e di relazioni interpersonali; - utilizzare il linguaggio del corpo e la parola per comunicare, esprimere emozioni ed elementi del proprio vissuto; - sviluppare la creatività, attraverso l'utilizzo della fantasia e dell'immaginazione; - favorire l'integrazione nel gruppo, la conoscenza di se stesso e degli altri. La cornice metodologica utilizzata sarà quella laboratoriale, a partire da stimoli narrativi e linguistici, accompagnata da tecniche teatrali, in un contesto di apprendimento cooperativo. La valutazione in itinere e finale del percorso si avvarrà di strumenti di osservazione e documentazione quali il diario di bordo, foto, materiali audio e video.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	19/06/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83703E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria

Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Corpo e parola

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Matematica in gioco 1!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Matematica in gioco 1!
Descrizione modulo	Il percorso è finalizzato al consolidamento delle competenze matematiche, cognitive, educative e sociali. Le attività sono presentate in forma ludica in un contesto accogliente ed empatico e inclusivo, nel rispetto delle diverse potenzialità degli alunni. Il modulo è finalizzato a sviluppare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento, a migliorare le abilità logico-matematiche, anche per elevare i risultati nelle prove standardizzate, come previsto dal RAV, e a potenziare l'autoefficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi: - potenziare le competenze logico-matematiche; - ridurre condizioni di mato-fobia; - usare la matematica efficacemente in contesti transdisciplinari e per scopi diversi; - collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Saranno privilegiate metodologie innovative: learning by doing; peer to peer; cooperative learning; role playing; multi sensory learning motivation. La valutazione verrà realizzata ex-ante, in itinere ed ex-post mediante l'utilizzo di griglie di osservazione condivise al fine di sviluppare la metacognizione.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria
Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco 1!

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Matematica in gioco 2!
Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica in gioco 2!
Descrizione modulo	Il percorso è finalizzato al consolidamento delle competenze matematiche, cognitive, educative e sociali. Le attività sono presentate in forma ludica in un contesto accogliente ed empatico e inclusivo, nel rispetto delle diverse potenzialità degli alunni. Il modulo è finalizzato a sviluppare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento, a migliorare le abilità logico-matematiche, anche per elevare i risultati nelle prove standardizzate, come previsto dal RAV, e a potenziare l'autoefficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi: - potenziare le competenze logico-matematiche; - ridurre condizioni di ansia-fobia; - usare la matematica efficacemente in contesti transdisciplinari e per scopi diversi; - collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Saranno privilegiate metodologie innovative: learning by doing; peer to peer; cooperative learning; role playing; multi sensory learning motivation. La valutazione verrà realizzata ex-ante, in itinere ed ex-post mediante l'utilizzo di griglie di osservazione condivise al fine di sviluppare la metacognizione.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria
Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco 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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Matematica in gioco 3!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Matematica in gioco 3!
Descrizione modulo	Il percorso è finalizzato al consolidamento delle competenze matematiche, cognitive, educative e sociali. Le attività sono presentate in forma ludica in un contesto accogliente ed empatico e inclusivo, nel rispetto delle diverse potenzialità degli alunni. Il modulo è finalizzato a sviluppare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento, a migliorare le abilità logico-matematiche, anche per elevare i risultati nelle prove standardizzate, come previsto dal RAV, e a potenziare l'autoefficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi: - potenziare le competenze logico-matematiche; - ridurre condizioni di mato-fobia; - usare la matematica efficacemente in contesti transdisciplinari e per scopi diversi; - collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Saranno privilegiate metodologie innovative: learning by doing; peer to peer; cooperative learning; role playing; multi sensory learning motivation. La valutazione verrà realizzata ex-ante, in itinere ed ex-post mediante l'utilizzo di griglie di osservazione condivise al fine di sviluppare la metacognizione.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco 3!

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Matematica Verde

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica Verde
Descrizione modulo	Il modulo è progettato per coinvolgere 20 bambini della scuola primaria Selvaiezzi, una scuola a rischio di dispersione scolastica con la presenza di alunni non italiani di età compresa tra i 9 e 10 anni, frequentanti le classi terza/quarta. Obiettivo Generale: Il modulo mira a promuovere un atteggiamento positivo, competenze e interesse per la matematica e la geometria degli studenti attraverso attività prevalentemente all'aperto, si privilegeranno l'esperienza diretta, la didattica laboratoriale e i compiti di realtà Contenuti e Attività: • Eseguire semplici operazioni • Potenziare il calcolo mentale • Eseguire equivalenze tra diverse unità di misura • Determinare il perimetro di una figura utilizzando le formule. • Risolvere compiti di realtà. METODOLOGIA: • Didattica laboratoriale • Tutoring • Circle time • Peer to peer • Didattica metacognitiva • Problem solving STRUMENTI: Biblioteca, Monitor touch. Aula verde RISULTATI ATTESI: • Ampliamento della capacità logico-matematica • Aumento delle competenze geometriche • Aumento dell'interesse verso la matematica • Acquisire un comportamento responsabili ed etico verso l'ambiente • Aumento di competenze sociali e comunicative utili e adeguate allo svolgimento dei compiti • Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	19/06/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83702D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria

Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica Verde

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: MINECRAFT ERGO DISCO

Dettagli modulo

Titolo modulo	MINECRAFT ERGO DISCO
Descrizione modulo	Il percorso laboratoriale coinvolgerà gli alunni di terza, quarta e quinta con l'obiettivo di sviluppare un'esperienza di apprendimento significativo basata sulla didattica del gioco. Il gioco "Minecraft" sarà utilizzato come strumento per approfondire il concetto di piano cartesiano e per introdurre il movimento in uno spazio tridimensionale attraverso le principali coordinate, favorendo lo sviluppo delle competenze di problem solving, collaborazione e creatività, allo scopo di lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune potenziare le competenze matematiche di base e a potenziare l'autoefficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi: - conoscere e comprendere il piano cartesiano utilizzandolo per individuare punti, tracciare figure geometriche e risolvere problemi; - utilizzare la matematica e gli strumenti digitali per risolvere problemi e situazioni concrete. La metodologia utilizzata permette di coinvolgere tutti gli alunni, grazie alla varietà di attività proposte, alla personalizzazione del percorso di apprendimento e all'utilizzo degli strumenti digitali. La valutazione in itinere e finale del percorso si avvarrà di esercizi problem solving e la realizzazione di una grande mappa.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	19/06/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83703E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria
Scheda dei costi del modulo: MINECRAFT ERGO DISCO

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: Enjoy English 1!
Dettagli modulo

Titolo modulo	Enjoy English 1!
Descrizione modulo	Scopo del percorso è quello di favorire l'apprendimento della lingua inglese in un contesto laboratoriale. Le attività sono presentate in forma ludica in un contesto accogliente ed empatico e inclusivo, nel rispetto delle diverse potenzialità degli alunni. Il modulo è finalizzato a sviluppare un atteggiamento positivo verso l'inglese, a migliorare le abilità di ascolto, comprensione, espressione e comunicazione, anche per elevare i risultati nelle prove standardizzate, come previsto dal RAV, e a potenziare l'autoefficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi sono riconducibili al Livello A1 del QCER del Consiglio Europeo: - comprendere oralmente e per iscritto fatti di vita quotidiana; - potenziare e arricchire le abilità di ascolto ed espressivo-comunicative; - usare la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi; - collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Saranno privilegiate metodologie innovative: learning by doing; peer to peer; cooperative learning; role playing; multi sensory learning motivation. La valutazione verrà realizzata ex-ante, in itinere ed ex-post mediante l'utilizzo di griglie di osservazione condivise al fine di sviluppare la metacognizione.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Enjoy English 1!

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: Enjoy English 2!
Dettagli modulo

Titolo modulo	Enjoy English 2!
Descrizione modulo	Scopo del percorso è quello di favorire l'apprendimento della lingua inglese in un contesto laboratoriale. Le attività sono presentate in forma ludica in un contesto accogliente ed empatico e inclusivo, nel rispetto delle diverse potenzialità degli alunni. Il modulo è finalizzato a sviluppare un atteggiamento positivo verso l'inglese, a migliorare le abilità di ascolto, comprensione, espressione e comunicazione, anche per elevare i risultati nelle prove standardizzate, come previsto dal RAV, e a potenziare l'autoefficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi sono riconducibili al Livello A1 del QCER del Consiglio Europeo: - comprendere oralmente e per iscritto fatti di vita quotidiana; - potenziare e arricchire le abilità di ascolto ed espressivo-comunicative; - usare la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi; - collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Saranno privilegiate metodologie innovative: learning by doing; peer to peer; cooperative learning; role playing; multi sensory learning motivation. La valutazione verrà realizzata ex-ante, in itinere ed ex-post mediante l'utilizzo di griglie di osservazione condivise al fine di sviluppare la metacognizione.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria
Scheda dei costi del modulo: Enjoy English 2!

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	N. so	Importo voce
------	---------------	------------------	--------	----------	-------	--------------

Costo			unitario		ggetti	
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		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Enjoy English 3!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Enjoy English 3!
Descrizione modulo	Scopo del percorso è quello di favorire l'apprendimento della lingua inglese in un contesto laboratoriale. Le attività sono presentate in forma ludica in un contesto accogliente ed empatico e inclusivo, nel rispetto delle diverse potenzialità degli alunni. Il modulo è finalizzato a sviluppare un atteggiamento positivo verso l'inglese, a migliorare le abilità di ascolto, comprensione, espressione e comunicazione, anche per elevare i risultati nelle prove standardizzate, come previsto dal RAV, e a potenziare l'autoefficacia e l'autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Obiettivi didattico-formativi sono riconducibili al Livello A1 del QCER del Consiglio Europeo: - comprendere oralmente e per iscritto fatti di vita quotidiana; - potenziare e arricchire le abilità di ascolto ed espressivo-comunicative; - usare la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi; - collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Saranno privilegiate metodologie innovative: learning by doing; peer to peer; cooperative learning; role playing; multi sensory learning motivation. La valutazione verrà realizzata ex-ante, in itinere ed ex-post mediante l'utilizzo di griglie di osservazione condivise al fine di sviluppare la metacognizione.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Enjoy English 3!

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		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud(Piano 1091920)
Importo totale richiesto	€ 66.066,00
Massimale avviso	€ 70.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	42
Data Delibera collegio docenti	30/06/2022
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	31
Data Delibera consiglio d'istituto	29/08/2022
Data e ora inoltro	19/01/2024 14:04:16
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Italiano in gioco 1!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Italiano in gioco 2!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Italiano in gioco 3!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Divertirsi leggendo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Corpo e parola</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco 1!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco 2!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco 3!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica Verde</u>	€ 5.082,00	

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MINECRAFT ERGO DISCO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Enjoy English 1!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Enjoy English 2!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Enjoy English 3!</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "NON UNO DI MENO"	€ 66.066,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 66.066,00	€ 70.000,00