

Candidatura N. 1091492
Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	NA - I.C. 87 PERTINI-DON GUANEL
Codice meccanografico	NAIC8E5005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA GHISLERI, 182
Provincia	NA
Comune	Napoli
CAP	80144
Telefono	0815439497
E-mail	NAIC8E5005@istruzione.it
Sito web	https://www.icpertiniguanelledu.it/
Numero alunni	925
Plessi	NAAA8E5012 - NA IC 87 PERTINI - LOTTO 18/I NAEE8E5017 - NA IC 87 PERTINI - DON GUANELLA NAIC8E5005 - NA - I.C. 87 PERTINI-DON GUANEL NAMM8E5016 - NA IC 87 PERTINI - DON GUANELLA

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1091492 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	SCRIVERE NEL GIOCO DIGITALE	€ 6.673,80
Lingua madre	PAROLE IN TEATRO	€ 6.673,80
Lingua madre	IO NOI...PINOCCHIO	€ 5.682,00
Matematica	IMPARO A PROGRAMMARE GIOCANDO	€ 7.082,00
Matematica	PITAGORA IN CITTA'	€ 7.082,00
Matematica	C'ERA UNA VOLTA ...E ADESSO	€ 6.673,80
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	GOAL INTO INVALSI	€ 7.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	LEARNING BY DOING	€ 6.673,80
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 53.623,20

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: COMPETENZE IN GIOCO

Descrizione progetto	<p>La proposta progettuale mira a favorire un rinforzo dei processi di acquisizione delle abilità di base attraverso percorsi di lavoro che offrano contenuti disciplinari che rispondano a principi di :</p> <p>Rilevanza: i temi affrontati saranno "significativi" per gli studenti in termini di interesse, di bisogni conoscitivi e di risonanza socio-emotiva.</p> <p>Obiettivo prioritario del progetto è quello di promuovere un'alfabetizzazione culturale che prende in considerazione i diversi linguaggi e codici disciplinari in un ottica trasversale:</p> <p>1) I moduli di lingua italiana tengono conto della pluralità degli strumenti e dei mezzi comunicativi oggi disponibili, e la specificità dei linguaggi a essa connessi, spinge a utilizzare nella pratica didattica ogni tipo di testo, inclusi i testi tipici della comunicazione digitale, che possono essere "educati" e valorizzati, invece che essere visti come "nemici" della correttezza linguistica</p> <p>2)I moduli di matematica, proponendo una decontestualizzazione ed un insegnamento outdoor consentono di vivere esperienze autentiche che si potenziano anche nei moduli di lingua straniera, centrati sulla comunicazione sociolinguistica nei diversi contesti di vita sociale.</p>
Codice CUP	C64C23000360006

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
SCRIVERE NEL GIOCO DIGITALE	€ 6.673,80
PAROLE IN TEATRO	€ 6.673,80
IO NOI...PINOCCHIO	€ 5.682,00
IMPARO A PROGRAMMARE GIOCANDO	€ 7.082,00
PITAGORA IN CITTA'	€ 7.082,00
C'ERA UNA VOLTA ...E ADESSO	€ 6.673,80
GOAL INTO INVALSI	€ 7.082,00
LEARNING BY DOING	€ 6.673,80
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 53.623,20

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: SCRIVERE NEL GIOCO DIGITALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCRIVERE NEL GIOCO DIGITALE
Descrizione modulo	<p>L'obiettivo di questo modulo è incentrato sull'educazione alla lettura e alla scrittura in ambienti digitali, stimolando un nuovo approccio alla conoscenza ed applicando una didattica capace di dialogare con il modo di imparare nella nuova epoca digitale. Collaborazione, comunicazione, un incipit del lavoro ed il design thinking servirà a collegare le varie attività, utilizzando una visione e una gestione creativa, idee all'opera, pensiero divergente, voglia di raccontarsi. Il digitale supporterà con strumenti, software e piattaforme di condivisione utili a contenere i risultati degli sforzi dei partecipanti. Gli obiettivi didattici sono: Arricchire il patrimonio lessicale; Cogliere il contenuto di un testo e individuare e rielaborare la struttura di un racconto; Consolidare la capacità di leggere in modo espressivo; Saper drammatizzare testi; Raccontare esperienze vissute in modo appropriato e analizzare i fatti in modo costruttivo. Ascoltare esperienze del passato e rielaborarle attraverso diversi tipi di testo tradizionali e digitali.</p> <p>Il percorso si baserà su lavori di gruppo, sulla capacità di gestire autonomamente la propria attività all'interno del gruppo, sul problem solving, sul racconto di storie tramite l'uso della tecnologia, come lo Storytelling digitale.</p>
Data inizio prevista	04/03/2024
Data fine prevista	31/05/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE8E5017

Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRIVERE NEL GIOCO DIGITALE

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		18	540,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	18	1.260,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	TOTALE					6.673,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: PAROLE IN TEATRO

Dettagli modulo

Titolo modulo	PAROLE IN TEATRO
Descrizione modulo	Il modulo è finalizzato al potenziamento delle competenze linguistiche, espressive, cognitive al fine di consentire ad ogni alunno di sviluppare in relazione con gli altri le proprie attitudini, dando voce alle emozioni e ai sentimenti, superando le difficoltà grazie al gioco dei ruoli e alla rappresentazione dei diversi eventi della vita. Si intende stimolare il piacere della lettura e della scrittura restituendo ai piccoli il piacere di giocare con le "parole" trasformando le difficoltà linguistiche in risorse dalle quali partire per acquisire, attraverso la sperimentazione, l'immaginazione e sviluppo del pensiero divergente, l'uso di corrette espressioni linguistiche e opportune modalità comunicative da utilizzare nei diversi contesti. Al termine del percorso, i lavori svolti da tutti gli alunni daranno luogo ad una rappresentazione teatrale. Tale attività permetterà loro di diventare protagonisti assoluti di situazioni comunicative sempre nuove e aperte a più chiavi di lettura. Il progetto è un intenso percorso di crescita che mira a conoscere meglio se stessi e gli altri, utilizzando la scrittura creativa e il teatro, incontrandosi in luoghi immaginati, creati, disegnati, scritti dagli stessi protagonisti.
Data inizio prevista	04/03/2024
Data fine prevista	31/05/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE8E5017
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Primaria

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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PAROLE IN TEATRO

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		18	540,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	18	1.260,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	TOTALE					6.673,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: IO NOI...PINOCCHIO

Dettagli modulo

Titolo modulo	IO NOI...PINOCCHIO
Descrizione modulo	<p>Il percorso avrà un'articolazione intensiva da realizzarsi sotto forma di campo estivo per il periodo di giugno a conclusione delle attività didattiche. Gli obiettivi del modulo sono : lavorare sulla creatività individuale, stimolando i processi immaginativi del singolo in relazione al gruppo, attraverso appositi giochi ed esercizi mirati a rafforzare la stima di sé, la fiducia nei propri mezzi espressivi, la capacità di mettersi in gioco; in particolare l'allenamento corporeo e vocale per permettere ai ragazzi di ricordare, riportare, immaginare e quindi condividere.</p> <p>La narrazione, spesso complessa, del proprio essere distante e recuperato sarà incipit naturale per la costruzione del nostro Pinocchio. La bugia intesa, quindi, come espediente necessario, via di fuga indispensabile per affrancare se stessi, la propria libertà.</p> <p>Le METODOLOGIE D'AZIONE saranno varie e mutevoli; alternare i classici esercizi di riscaldamento fisico e vocale, ai giochi di emulazione, alle indagini su una prossemica utile, ad interventi di recupero delle proprie esperienze pregresse, spesso emotivamente complesse, quindi necessariamente gestite e tutelate.</p>
Data inizio prevista	03/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE8E5017
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IO NOI...PINOCCHIO

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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: IMPARO A PROGRAMMARE GIOCANDO

Dettagli modulo

Titolo modulo	IMPARO A PROGRAMMARE GIOCANDO
Descrizione modulo	Il progetto "Coding: imparo a programmare giocando" nasce dall'esigenza di avvicinare gli alunni al pensiero computazionale, in modalità Coding Unplugged, cioè utilizzando supporti cartacei per poter imparare a programmare giocando. Gli alunni attraverso attività esperienziali e ludiche costruiranno azioni che attraverso una serie consecutiva di step o istruzioni necessari per risolvere una determinata situazione/problema gli permetteranno di individuare il codice necessario per risolvere la situazione stessa e a identificare, rimuovere e correggere gli errori del "percorso" effettuato in fase di revisione. Le attività che verranno proposte avvieranno i bambini al pensiero computazionale al fine di attivare processi mentali che consentiranno di pianificare strategie, di risolvere problemi di vario tipo, di leggere la realtà e acquisire attitudini al problem solving, imparando ad imparare in un clima di fiducia nelle proprie possibilità. Gli obiettivi sono: utilizzare il gioco come mezzo di esplorazione, di scoperta, di costruzione. Ragionare sulla lingua e sperimentare la pluralità dei linguaggi. Mostrare curiosità, essere esplorativo, porre domande, discutere. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive.
Data inizio prevista	04/03/2024
Data fine prevista	31/05/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE8E5017
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IMPARO A PROGRAMMARE GIOCANDO

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		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: PITAGORA IN CITTA'

Dettagli modulo

Titolo modulo	PITAGORA IN CITTA'
Descrizione modulo	<p>Il percorso avrà un'articolazione intensiva da realizzarsi sotto forma di campo estivo per il periodo di giugno a conclusione delle attività didattiche.</p> <p>Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente. Sarà attuata una didattica decentrata: le attività si svolgeranno all'interno e all'esterno della struttura scolastica (aula laboratoriale e giardino) e con uscite didattiche in città (centro storico, Capodimonte, Chiaia-Posillipo-Area Flegrea)</p>
Data inizio prevista	03/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE8E5017
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PITAGORA IN CITTA'

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: C'ERA UNA VOLTA ...E ADESSO

Dettagli modulo

Titolo modulo	C'ERA UNA VOLTA ...E ADESSO
Descrizione modulo	Il progetto nasce dalla consapevolezza di far fronte alle richieste espresse dall'ambiente e dall'esigenza di trasmettere agli alunni i valori della propria cultura, approfondendo le conoscenze sociali dell' ambiente di appartenenza, per rafforzare l'amore verso esso, difenderlo, rispettarlo, valorizzarlo. Favorire la conoscenza del territorio dal punto di vista storico-culturale; favorire la conoscenza di sé attraverso l'approccio e la scelta consapevole tra la molteplicità dei generi letterari; Comprendere che tutto ha una storia e che nulla è affidato al caso; Educare all'ascolto e alla convivenza. Gli obiettivi del progetto sono: Ricreare i legami socio-culturali con il passato da diverse fonti; rispettare il proprio ambiente imparando a conservare le sue bellezze e le sue magie Comprendere che la vita dell'uomo è legata all'ambiente e che le nostre tradizioni ci hanno forgiato ed hanno contribuito al nostro benessere ed alla nostra specifica diversità; rendere protagonisti i bambini di esperienze a contatto diretto con la natura; rendere protagonisti gli alunni verso un'alimentazione corretta durante la merenda e il pranzo a scuola Rendere gli alunni costruttori delle proprie conoscenze e consapevoli dei propri comportamenti;
Data inizio prevista	03/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE8E5017
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: C'ERA UNA VOLTA ...E ADESSO

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		18	540,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	18	1.260,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	TOTALE					6.673,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: GOAL INTO INVALSI

Dettagli modulo

Titolo modulo	GOAL INTO INVALSI
Descrizione modulo	Il modulo è finalizzato al potenziamento delle capacità critiche, riflessive, logiche e inferenziali e del pensiero divergente, al fine di mettere in grado l'alunno di eseguire un'attività, come le prove INVALSI, in piena autonomia ed entro un tempo stabilito, calibrando gli interventi educativi in vista di un corretto svolgimento delle prove in modo da stabilire una maggiore corrispondenza tra valutazione interna e valutazione esterna. Pertanto si punterà al potenziamento delle competenze linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> • Listening (ascolto): affinare la capacità di comprensione della lingua parlata in contesti d'uso quotidiani; • Reading (lettura): misurarsi con la comprensione di un testo scritto in inglese; • Implementare il lessico di base su argomenti di vita quotidiana; migliorare le capacità di attenzione e concentrazione, fornire gli strumenti cognitivi e favorire l'acquisizione di capacità di valutazione sufficienti per essere in grado di programmare in modo corretto le fasi di un lavoro. L'obiettivo è il miglioramento sia dei risultati scolastici, sia nelle prove standardizzate nazionali. Incremento del numero degli alunni con valutazione compresa tra intermedia e avanzata e incremento degli esiti positivi.
Data inizio prevista	04/03/2024
Data fine prevista	31/05/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE8E5017
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GOAL INTO INVALSI

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 €

Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	18	1.260,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	TOTALE					6.673,80 €

Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud(Piano 1091492)
Importo totale richiesto	€ 53.623,20
Massimale avviso	€ 70.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	297/II-3
Data Delibera collegio docenti	18/12/2023
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	298/II-1
Data Delibera consiglio d'istituto	21/12/2023
Data e ora inoltro	16/01/2024 08:12:59
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>SCRIVERE NEL GIOCO DIGITALE</u>	€ 6.673,80	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>PAROLE IN TEATRO</u>	€ 6.673,80	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>IO NOI...PINOCCHIO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>IMPARO A PROGRAMMARE GIOCANDO</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>PITAGORA IN CITTA'</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>C'ERA UNA VOLTA ...E ADESSO</u>	€ 6.673,80	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>GOAL INTO INVALSI</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>LEARNING BY DOING</u>	€ 6.673,80	
	Totale Progetto "COMPETENZE IN GIOCO"	€ 53.623,20	

	TOTALE CANDIDATURA	€ 53.623,20	€ 70.000,00
--	---------------------------	--------------------	--------------------