

Candidatura N. 1091711

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 'PICENTIA' PONTECAGNANO
Codice meccanografico	SAIC8BK008
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA LIGURIA s.n.c.
Provincia	SA
Comune	Pontecagnano Faiano
CAP	84098
Telefono	089383344
E-mail	SAIC8BK008@istruzione.it
Sito web	https://www.icpicentia.edu.it/
Numero alunni	1030
Plessi	SAAA8BK015 - RAGGIO DI SOLE SAAA8BK026 - AQUILONE SAAA8BK037 - GIANNI RODARI SAEE8BK01A - "PERLASCA" PONTECAGNANO SAEE8BK02B - CASA PARRILLI "G.RODARI" SAIC8BK008 - I.C. 'PICENTIA' PONTECAGNANO SAMM8BK019 - PONTECAGNANO "PICENTIA"

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1091711 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	PAROLE IN MOVIMENTO	€ 5.682,00
Lingua madre	PAROLE IN GIOCO	€ 5.682,00
Lingua madre	PAROLE IN GIOCO 2	€ 5.682,00
Matematica	MATEMATICA&REALTA'	€ 5.082,00
Matematica	GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH	€ 5.082,00
Matematica	GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH 2	€ 5.082,00
Matematica	La bottega dei numeri e delle parole	€ 5.682,00
Matematica	La bottega dei numeri e delle parole 2	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 1	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 2	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Teatro in inglese 1	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Teatro in inglese 2	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 66.384,00

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: Numeri e Parole

Descrizione progetto	<p>Il progetto Numeri e Parole, destinato agli alunni di tutte le inter classi delle scuole primarie Perlasca e Rodari, si propone di potenziare le abilità linguistiche nella lingua italiana e nella lingua seconda (inglese), nonché le abilità di calcolo e di problem solving, attraverso metodologie laboratoriali, cooperative e digitali, al fine di migliorare le competenze di base di alunne e alunni anche in vista delle prove INVALSI. Sono previsti moduli da tenersi a partire dal secondo quadrimestre, di drammatizzazione ed ampliamento lessicale, di Matematica&Realtà, di apprendimento con le TIC, consolidamento della letto scrittura strumentale (per le classi I) e campus estivi di inglese tenuti da esperti madrelingua con lo story telling e la drammatizzazione. Saranno coinvolti esperti esterni ed interni di comprovata professionalità ed esperienza, e tutor interni, individuati a partire dal possesso di specifiche competenze.</p>
Codice CUP	G64D23006580001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
PAROLE IN MOVIMENTO	€ 5.682,00
PAROLE IN GIOCO	€ 5.682,00
PAROLE IN GIOCO 2	€ 5.682,00
MATEMATICA&REALTA'	€ 5.082,00
GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH	€ 5.082,00
GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH 2	€ 5.082,00
La bottega dei numeri e delle parole	€ 5.682,00
La bottega dei numeri e delle parole 2	€ 5.682,00
DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 1	€ 5.682,00
DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 2	€ 5.682,00
Teatro in inglese 1	€ 5.682,00
Teatro in inglese 2	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 66.384,00

Sezione: Moduli

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

Dettagli modulo

Titolo modulo	PAROLE IN MOVIMENTO
Descrizione modulo	Il modulo, destinato alle classi I, si propone di prevenire le difficoltà di apprendimento e di rispondere alle difficoltà emergenti nella produzione linguistica e nella logica riscontrate in molti bambini, stimolando alcune abilità funzionali all'apprendimento della lettura, della scrittura e del calcolo. Attraverso un percorso di educazione al movimento, essi impareranno ad adattare la propria risposta motoria alla situazione, sperimentando il momento della ricerca attiva e personale, la scoperta delle proprie capacità, la dinamicità degli atteggiamenti e la creatività. La verbalizzazione faciliterà la formulazione di nuove ipotesi nell'affrontare le diverse situazioni-problema proposte attraverso giochi motori e di relazione. L'arricchimento del linguaggio e il problem solving seguiranno di pari passo l'evoluzione psicomotoria. I bambini saranno stimolati a percepire, conoscere e prendere coscienza del proprio corpo attraverso l'esplorazione per contatto, la mobilitazione di parti del corpo, la loro verbalizzazione e raffigurazione. Particolare attenzione sarà prestata ad affinare la motricità fine e la fluidità del gesto, al fine di consolidare la scrittura strumentale.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	30/08/2024

Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PAROLE IN MOVIMENTO

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

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

Dettagli modulo

Titolo modulo	PAROLE IN GIOCO
Descrizione modulo	Il laboratorio di letto-scrittura mira al potenziamento delle abilità di lettura e scrittura in bambini delle classi I. Trovare le parole per esprimere pensieri ed emozioni, descrivere la realtà e raccontare i fatti, è alla base dello sviluppo equilibrato del bambino. Il modulo si propone di promuovere la motivazione alla lettura e alla scrittura, stimolando la capacità di scrivere storie che diano forma al mondo, alimentando la memoria e trovando analogie con il proprio vissuto, da condividere con chi ci legge o ci ascolta. Trovare le parole adeguate significa imparare a raccontare le proprie emozioni, per esercitare l'autoregolazione e la conoscenza di sé. Le attività, condotte in gruppo e con modalità ludiche, prenderanno spunto dalla lettura di varie tipologie di testo, come stimolo all'interpretazione e alla manipolazione, al fine di ampliare il lessico, utilizzare correttamente le principali strutture grammaticali, i connettivi logico temporali, i stili diversi di scrittura e narrazione in relazione all'argomento da trattare, la capacità di verbalizzazione dei vissuti, di organizzazione e descrizione della realtà e di rielaborare testi letti, riassunti e commenti.
Data inizio prevista	01/02/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A

Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PAROLE IN GIOCO

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: PAROLE IN GIOCO 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	PAROLE IN GIOCO 2
Descrizione modulo	Il laboratorio di letto-scrittura mira al potenziamento delle abilità di lettura e scrittura in bambini delle classi I. Trovare le parole per esprimere pensieri ed emozioni, descrivere la realtà e raccontare i fatti, è alla base dello sviluppo equilibrato del bambino. Il modulo si propone di promuovere la motivazione alla lettura e alla scrittura, stimolando la capacità di scrivere storie che diano forma al mondo, alimentando la memoria e trovando analogie con il proprio vissuto, da condividere con chi ci legge o ci ascolta. Trovare le parole adeguate significa imparare a raccontare le proprie emozioni, per esercitare l'autoregolazione e la conoscenza di sé. Le attività, condotte in gruppo e con modalità ludiche, prenderanno spunto dalla lettura di varie tipologie di testo, come stimolo all'interpretazione e alla manipolazione, al fine di ampliare il lessico, utilizzare correttamente le principali strutture grammaticali, i connettivi logico temporali, i stili diversi di scrittura e narrazione in relazione all'argomento da trattare, la capacità di verbalizzazione dei vissuti, di organizzazione e descrizione della realtà e di rielaborare testi letti, riassunti e commenti.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	26/08/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PAROLE 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 €
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: MATEMATICA&REALTA'

Dettagli modulo

Titolo modulo	MATEMATICA&REALTA'
Descrizione modulo	<p>Il modulo "Matematica&Realtà territoriale", destinato a 25 alunni delle classi V di scuola primaria, si basa su un approccio innovativo alla matematica, che ne valorizza le implicazioni pratiche grazie al problem solving. Esso è finalizzato a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - educare gli allievi alla modellizzazione di aspetti di vita quotidiana proponendo uno studio della matematica rivolto alla descrizione e alla comprensione del mondo reale; - sviluppare negli allievi le capacità di collaborazione e di cooperazione utilizzando le nuove tecnologie; - ricordare il "pensare" e il "fare" utilizzando strumenti adatti a percepire, interpretare e collegare tra loro fenomeni naturali o sociali. <p>Gli obiettivi specifici perseguiti sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper analizzare fenomeni problematici reali; - saper costruire modelli di vario tipo (grafici, tabelle...) a partire da dati reali con strumenti tecnologici di nuova generazione e LIM. - saper comunicare strategie risolutive e soluzioni a situazioni problematiche legate al contesto reale.
Data inizio prevista	01/02/2024
Data fine prevista	31/05/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA&REALTA'

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH

Dettagli modulo

Titolo modulo	GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH
Descrizione modulo	La geometria è senz'altro una parte importante della matematica che, come dimostrano i risultati delle prove INVALSI, spesso risulta astratta e di difficile comprensione per le alunne e gli alunni della scuola primaria. Il modulo "Geometria e coding: dal Tangram a Scratch, destinato a 25 alunni dell'interclasse di III di scuola primaria, si propone di avvicinare e appassionare gli alunni alla geometria partendo dal pensiero computazionale e in particolare dal coding; sfruttando i laboratori di informatica, i discenti, guidati da un docente e un tutor interni, esperti in Matematica e tecnologia, potranno sperimentare il Tangram (7 tavolette di varia forma che compongono un quadrato) per abituare i bambini alla manipolazione concreta delle forme nello spazio ed arrivare a riprodurli grazie alle opportunità di animazione e stampa 3D offerte dal programma Tinkercad. Inoltre, grazie all'utilizzo del software Scratch, linguaggio di programmazione visuale a blocchi, verranno risolti quesiti geometrici di diversa natura, verbalizzando le situazioni problema, i procedimenti e le soluzioni trovate, attraverso l'uso di personaggi mediatori.
Data inizio prevista	05/02/2024
Data fine prevista	31/05/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH

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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH 2
Descrizione modulo	La geometria è senz'altro una parte importante della matematica che, come dimostrano i risultati delle prove INVALSI, spesso risulta astratta e di difficile comprensione per le alunne e gli alunni della scuola primaria. Il modulo "Geometria e coding: dal Tangram a Scratch, destinato a 25 alunni dell'interclasse di III di scuola primaria, si propone di avvicinare e appassionare gli alunni alla geometria partendo dal pensiero computazionale e in particolare dal coding; sfruttando i laboratori di informatica, i discenti, guidati da un docente e un tutor interni, esperti in Matematica e tecnologia, potranno sperimentare il Tangram (7 tavolette di varia forma che compongono un quadrato) per abituare i bambini alla manipolazione concreta delle forme nello spazio ed arrivare a riprodurli grazie alle opportunità di animazione e stampa 3D offerte dal programma Tinkercad. Inoltre, grazie all'utilizzo del software Scratch, linguaggio di programmazione visuale a blocchi, verranno risolti quesiti geometrici di diversa natura, verbalizzando le situazioni problema, i procedimenti e le soluzioni trovate, attraverso l'uso di personaggi mediatori.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	30/08/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH 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		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: La bottega dei numeri e delle parole

Dettagli modulo

Titolo modulo	La bottega dei numeri e delle parole
Descrizione modulo	<p>I moduli "La bottega dei numeri e delle parole" si propongono di offrire agli alunni delle classi IV attività di recupero/potenziamento delle competenze linguistico-matematiche e di promozione dell'autonomia personale e sociale, attraverso l'utilizzo del pensiero computazionale e dell'apprendimento cooperativo.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Le metodologie e le strategie didattiche saranno adeguate allo stile di apprendimento di ciascun alunno e saranno tali da promuovere la potenzialità e il successo formativo. In particolare si utilizzeranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? l'apprendimento cooperativo ? il tutoring ? la didattica laboratoriale ? il problem solving <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> ? miglioramento dell'autostima e della relazione con i pari ? riduzione delle difficoltà di apprendimento nella comprensione di varie tipologie testuali ? miglioramento delle capacità logico-matematiche <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Il processo di insegnamento apprendimento sarà monitorato attraverso check list di osservazione dell'allievo, e gli esiti saranno valutati, laddove necessari, attraverso test oggettivi.</p>
Data inizio prevista	05/02/2024
Data fine prevista	31/05/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La bottega dei numeri e delle parole

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: La bottega dei numeri e delle parole 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	La bottega dei numeri e delle parole 2
Descrizione modulo	<p>I moduli "La bottega dei numeri e delle parole" si propongono di offrire agli alunni delle classi IV attività di recupero/potenziamento delle competenze linguistico-matematiche e di promozione dell'autonomia personale e sociale, attraverso l'utilizzo del pensiero computazionale e dell'apprendimento cooperativo.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Le metodologie e le strategie didattiche saranno adeguate allo stile di apprendimento di ciascun alunno e saranno tali da promuovere la potenzialità e il successo formativo. In particolare si utilizzeranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? l'apprendimento cooperativo ? il tutoring ? la didattica laboratoriale ? il problem solving <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> ? miglioramento dell'autostima e della relazione con i pari ? riduzione delle difficoltà di apprendimento nella comprensione di varie tipologie testuali ? miglioramento delle capacità logico-matematiche <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Il processo di insegnamento apprendimento sarà monitorato attraverso check list di osservazione dell'allievo, e gli esiti saranno valutati, laddove necessari, attraverso test oggettivi.</p>
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	30/08/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La bottega dei numeri e delle parole 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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 1
Descrizione modulo	I moduli "Divertinglese 1 e 2" prevedono due campi estivi finalizzati al potenziamento dell'inglese, grazie alla presenza di tutor madrelingua e a l'immersione nella lingua attraverso giochi di ruolo, drammatizzazioni, produzioni multimediali, sketch, ecc. Le attività alterneranno lezioni frontali, workshop interattivi, sessioni di narrazione, attività teatrali e progetti collaborativi, competizioni e giochi, tutti esclusivamente in inglese e tali da stimolare l'utilizzo della lingua in contesti reali. Le attività vengono adattate alle esigenze di ciascun gruppo d'età e alle conoscenze pregresse, in modo che ogni studente abbia un'esperienza educativa su misura. Saranno sperimentati più registri linguistici, nuovi vocaboli e frasi idiomatiche. L'utilizzo di tecnologie interattive e risorse multimediali forniranno agli studenti l'opportunità di esplorare la lingua in vari contesti digitali. Al termine del campo gli studenti avranno l'opportunità di partecipare ad un "final show", durante il quale si cimenteranno in performance creative, drammatizzazioni e presentazioni, dimostrando la loro crescita personale e la sicurezza acquisita nell'uso dell'inglese.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	30/08/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 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 €
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: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 2
Descrizione modulo	I moduli "Divertinglese 1 e 2" prevedono due campi estivi finalizzati al potenziamento dell'inglese, grazie alla presenza di tutor madrelingua e a l'immersione nella lingua attraverso giochi di ruolo, drammatizzazioni, produzioni multimediali, sketch, ecc. Le attività alterneranno lezioni frontali, workshop interattivi, sessioni di narrazione, attività teatrali e progetti collaborativi, competizioni e giochi, tutti esclusivamente in inglese e tali da stimolare l'utilizzo della lingua in contesti reali. Le attività vengono adattate alle esigenze di ciascun gruppo d'età e alle conoscenze pregresse, in modo che ogni studente abbia un'esperienza educativa su misura. Saranno sperimentati più registri linguistici, nuovi vocaboli e frasi idiomatiche. L'utilizzo di tecnologie interattive e risorse multimediali forniranno agli studenti l'opportunità di esplorare la lingua in vari contesti digitali. Al termine del campo gli studenti avranno l'opportunità di partecipare ad un "final show", durante il quale si cimenteranno in performance creative, drammatizzazioni e presentazioni, dimostrando la loro crescita personale e la sicurezza acquisita nell'uso dell'inglese.
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	30/08/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Teatro in inglese 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Teatro in inglese 1
Descrizione modulo	L'idea progettuale che si vuole realizzare si base sull'intenzione di coniugare il mondo del teatro e delle emozioni e la lingua inglese. Il percorso prevederà un laboratorio teatrale con dei momenti di recitazione in lingua inglese, a cura di un docente di lingua inglese e di un esperto di teatro. L'intento è quello di realizzare degli sketch completamente in lingua inglese, che aiutino così gli alunni a mettere in pratica la lingua inglese ma nel contempo a divertirsi stando in gruppo. Il laboratorio teatrale in lingua inglese offre allo studente un contesto ideale per l'acquisizione e l'apprendimento della lingua straniera, attraverso l'utilizzo di un insieme di pratiche teatrali quali l'espressione, la gestualità, la comunicazione, volte ad una naturale acquisizione delle competenze didattiche.
Data inizio prevista	05/02/2024
Data fine prevista	31/05/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Teatro in inglese 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 €
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: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Teatro in inglese 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Teatro in inglese 2
----------------------	---------------------

Descrizione modulo	L'idea progettuale che si vuole realizzare si base sull'intenzione di coniugare il mondo del teatro e delle emozioni e la lingua inglese. Il percorso prevederà un laboratorio teatrale con dei momenti di recitazione in lingua inglese, a cura di un docente di lingua inglese e di un esperto di teatro. L'intento è quello di realizzare degli sketch completamente in lingua inglese, che aiutino così gli alunni a mettere in pratica la lingua inglese ma nel contempo a divertirsi stando in gruppo. Il laboratorio teatrale in lingua inglese offre allo studente un contesto ideale per l'acquisizione e l'apprendimento della lingua straniera, attraverso l'utilizzo di un insieme di pratiche teatrali quali l'espressione, la gestualità, la comunicazione, volte ad una naturale acquisizione delle competenze didattiche.
Data inizio prevista	05/02/2024
Data fine prevista	31/05/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE8BK01A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Teatro in inglese 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		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud(Piano 1091711)
Importo totale richiesto	€ 66.384,00
Massimale avviso	€ 70.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>PAROLE IN MOVIMENTO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>PAROLE IN GIOCO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>PAROLE IN GIOCO 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA&REALTA'</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>La bottega dei numeri e delle parole</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>La bottega dei numeri e delle parole 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Teatro in inglese 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Teatro in inglese 2</u>	€ 5.682,00	

	Totale Progetto "Numeri e Parole"	€ 66.384,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 66.384,00	€ 70.000,00