

Candidatura N. 1090995

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IST.OMNIC.P.LEVI S.EGIDIO-ANCAR
Codice meccanografico	TEIC83000P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE ABRUZZI
Provincia	TE
Comune	Sant'egidio Alla Vibrata
CAP	64016
Telefono	0861840066
E-mail	TEIC83000P@istruzione.it
Sito web	www.iocprimolevi.edu.it
Numero alunni	1120
Plessi	TEAA83001G - ANCARANO - MADONNA CARITA' TEAA83002L - SANT'EGIDIO VIA VIRGILIO TEAA83003N - SANT'EGIDIO FARAONE TEEE83001R - ANCARANO CAPOLUOGO TEEE83002T - SANT'EGIDIO FARAONE TEEE83003V - SANT'EGIDIO PAOLANTONIO TEEE83004X - SANT'EGIDIO SALINELLO TEEE830051 - SANT'EGIDIO CAPOLUOGO TEIC83000P - IST.OMNIC.P.LEVI S.EGIDIO-ANCAR TEMM83001Q - SC.M. "B. CROCE" S. EGIDIO TEMM83002R - SC.M. ANCARANO TETF040001 - ISTITUTO OMNIC. P.LEVI S.EGIDIO ANCARANO

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1090995 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	Nel giardino delle parole: l'italiano come L2	€ 5.082,00
Lingua madre	Parole in scena	€ 5.082,00
Matematica	MathPlay Adventure: Esploriamo la Matematica Attraverso i Giochi	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese 2	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.410,00

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: Impara, comunica, scopri, sperimenta

Progetto: Impara, comunica, scopri, sperimenta	
Descrizione progetto	<p>Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud</p> <p>10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base</p> <p>10.2.2A Competenze di base Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud</p> <p>10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base</p> <p>10.2.2A Competenze di base ta 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud</p> <p>10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base</p> <p>10.2.2A Competenze di base Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud</p> <p>10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base</p> <p>10.2.2A Competenze di base Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud</p> <p>10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base</p> <p>10.2.2A Competenze di base Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud</p> <p>10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base</p> <p>10.2.2A Competenze di base ta 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud</p> <p>10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base</p> <p>10.2.2A Competenze di base Nota 134894 del 21/11/2023 (DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud</p> <p>10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree</p>
Codice CUP	G14D23004810001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Nel giardino delle parole: l'italiano come L2	€ 5.082,00
Parole in scena	€ 5.082,00
MathPlay Adventure: Esploriamo la Matematica Attraverso i Giochi	€ 5.082,00
English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese	€ 5.082,00
English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese 2	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.410,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: Nel giardino delle parole: l'italiano come L2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Nel giardino delle parole: l'italiano come L2
Descrizione modulo	<p>Il modulo propone un percorso coinvolgente dedicato al potenziamento della lingua italiana come seconda lingua (L2) per gli studenti della scuola Primaria. Attraverso attività dinamiche e stimolanti, i discenti saranno guidati a sviluppare la competenza linguistica e la fiducia nell'uso dell'italiano come L2. Ci si concentrerà sull'uso del lessico, aiutiamo gli alunni a migliorare la loro padronanza dell'italiano. Attraverso discussioni strutturate, giochi di ruolo e attività interattive, si cercherà di migliorare la fluidità nella conversazione e la capacità di esprimersi con chiarezza.</p> <p>Verranno proposte canzoni o brevi video in grado di stimolare l'ampliamento del lessico, ma anche di comprendere meglio la cultura del nostro Paese in un confronto con quella del Paese di provenienza.</p> <p>Al termine del percorso verranno realizzati brevi video, in cui gli alunni saranno in grado di esprimersi in italiano in una forma piuttosto fluente e corretta.</p> <p>L'autovalutazione sarà alla base della verifica finale, senza trascurare la valutazione sommativa sul prodotto finale, da condividere con i docenti delle classi di appartenenza degli alunni.</p>
Data inizio prevista	10/06/2024
Data fine prevista	29/06/2024
Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	TEEE830051
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Nel giardino delle parole: l'italiano come L2

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: Parole in scena

Dettagli modulo

Titolo modulo	Parole in scena
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede l'uso e la creazione di materiali audiovisivi per proporre studi di caso o approfondimenti, per illustrare in modo concreto dei concetti astratti, per stimolare una riflessione su atteggiamenti e valori e non da ultimo per insegnare ai discenti a porsi interrogativi, a individuare problemi e soluzioni. Le attività saranno di tipo laboratoriale, in uno spazio educativo allargato, oltre l'aula didattica. Gli alunni, attraverso una attività di ricerca-azione, saranno guidati nel percorso che va dal testo all'ipertesto, dalla sceneggiatura, allo storyboard, al video, ovvero saranno guidati all'individuazione di un tema da trattare, e nel dar vita a una sceneggiatura che verrà poi realizzata attraverso brevi video, podcast, ecc.</p> <p>Impareranno così ad interagire con i compagni e con gli adulti durante una discussione, a sviluppare la capacità di considerare il punto di vista degli altri, interpretare criticamente fatti vissuti e narrati, tradurre in ipertesti il proprio pensiero, approfondire forme di linguaggio iconico, corporeo e gestuale per esprimere le emozioni, nonché a sviluppare le proprie abilità linguistiche e percettive ed espressive.</p> <p>La valutazione avverrà si baserà soprattutto sull'autovalutazione, nonché su una valutazione sommativa dei lavori di gruppo.</p>
Data inizio prevista	08/04/2024
Data fine prevista	08/06/2024
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	TEIC83000P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Parole in scena

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: MathPlay Adventure: Esploriamo la Matematica Attraverso i Giochi

Dettagli modulo

Titolo modulo	MathPlay Adventure: Esploriamo la Matematica Attraverso i Giochi
Descrizione modulo	<p>Si tratta di un percorso avventuroso focalizzato sull'apprendimento della matematica attraverso giochi, sfide e attività coinvolgenti che rendono l'apprendimento della matematica un'esperienza stimolante e divertente.</p> <p>Obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare Competenze Matematiche di Base attraverso giochi interattivi, per consolidare la comprensione dei concetti matematici essenziali. 2. Promuovere la Risoluzione Creativa dei Problemi: sfide pratiche che richiedono la risoluzione creativa dei problemi, stimolando il pensiero critico e l'approccio innovativo. 3. Stimolare l'Interesse per la Matematica: Attraverso attività coinvolgenti, per suscitare l'interesse e la curiosità degli studenti nei confronti della matematica. <p>Fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentazione del corso e attività di introduzione con Giochi di team building per creare un ambiente collaborativo e positivo. 2. Esploriamo i Numeri e le Operazioni attraverso Giochi Interattivi: attività di gruppo per applicare concetti di base. <p>Scopriamo la Geometria e le Forme con Sfide Pratiche. Problem Solving e Giochi Strategici: risoluzione creativa di problemi attraverso giochi pratici che stimolano il ragionamento logico e la pianificazione Progetto Finale: creazione di un gioco matematico divisi in gruppi.</p>
Data inizio prevista	08/04/2024
Data fine prevista	30/08/2024
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	TEEE830051
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MathPlay Adventure: Esploriamo la Matematica Attraverso i

Giochi

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: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese

Dettagli modulo

Titolo modulo	English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese
Descrizione modulo	<p>Il modulo è dedicato all'esplorazione giocosa e al potenziamento della lingua inglese. Attraverso attività coinvolgenti e divertenti, i discenti si immergeranno in un'avventura stimolante che mira a ispirare una passione per la lingua inglese attraverso un approccio ludico.</p> <p>Gli obiettivi previsti sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare Competenze Linguistiche di Base per aiutare gli allievi a costruire una solida base nell'inglese. 2. Promuovere la Conversazione Spontanea attraverso giochi di ruolo, attività interattive e discussioni strutturate, per migliorare la fluidità e la sicurezza nell'espressione orale. 3. Esplorare la Cultura Inglese per rendere gli alunni più consapevoli e appassionati della cultura inglese. <p>Fasi del modulo:</p> <p>Benvenuti nell'English Adventure: presentazione del corso e attività di introduzione. Grammatica Giocosa e Vocabolario Colorato: giochi e attività ludiche per imparare e applicare la grammatica di base e arricchire il lessico. English Storytelling e Teatro: racconti interattivi e drammatizzazione di storie e piccole rappresentazioni teatrali. Games & Challenges English-style: giochi a squadre divertenti e sfide pensate per migliorare le abilità linguistiche. Progetto Finale e English Showcase: Lavoro di gruppo su un prodotto finale che preveda la creazione di un breve video.</p>
Data inizio prevista	08/04/2024
Data fine prevista	29/06/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	TEEE830051
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese

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: English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese 2
Descrizione modulo	<p>Il modulo è dedicato all'esplorazione giocosa e al potenziamento della lingua inglese. Attraverso attività coinvolgenti e divertenti, i discenti si immergeranno in un'avventura stimolante che mira a ispirare una passione per la lingua inglese attraverso un approccio ludico.</p> <p>Gli obiettivi previsti sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare Competenze Linguistiche di Base per aiutare gli allievi a costruire una solida base nell'inglese. 2. Promuovere la Conversazione Spontanea attraverso giochi di ruolo, attività interattive e discussioni strutturate, per migliorare la fluidità e la sicurezza nell'espressione orale. 3. Esplorare la Cultura Inglese per rendere gli alunni più consapevoli e appassionati della cultura inglese. <p>Fasi del modulo:</p> <p>Benvenuti nell'English Adventure: presentazione del corso e attività di introduzione.</p> <p>Grammatica Giocosa e Vocabolario Colorato: giochi e attività ludiche per imparare e applicare la grammatica di base e arricchire il lessico.</p> <p>English Storytelling e Teatro: racconti interattivi e drammatizzazione di storie e piccole rappresentazioni teatrali.</p> <p>Games & Challenges English-style: giochi a squadre divertenti e sfide pensate per migliorare le abilità linguistiche.</p> <p>Progetto Finale e English Showcase: Lavoro di gruppo su un prodotto finale che preveda la creazione di un breve video.</p>
Data inizio prevista	08/04/2024
Data fine prevista	30/08/2024
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	TEEE830051
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua 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 €
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 1090995)
Importo totale richiesto	€ 25.410,00
Massimale avviso	€ 30.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	14
Data Delibera collegio docenti	04/09/2023
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	19
Data Delibera consiglio d'istituto	22/12/2023
Data e ora inoltro	15/01/2024 09:09:18
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	Italiano per stranieri: <u>Nel giardino delle parole: l'italiano come L2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Parole in scena</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MathPlay Adventure: Esploriamo la Matematica Attraverso i Giochi</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>English Adventure: Viaggio Ludico nel Mondo della Lingua Inglese 2</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Impara, comunica, scopri, sperimenta"	€ 25.410,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 25.410,00	€ 30.000,00