

## Candidatura N. 1091701

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	P. GIANNONE - E. DE AMICIS
<b>Codice meccanografico</b>	CEIC8BC00Q
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	CORSO GIANNONE, 5
<b>Provincia</b>	CE
<b>Comune</b>	Caserta
<b>CAP</b>	81100
<b>Telefono</b>	0823742191
<b>E-mail</b>	CEIC8BC00Q@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="https://icgiannonedeamicisce.edu.it/">https://icgiannonedeamicisce.edu.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	1109
<b>Plessi</b>	CEAA8BC01L - E. DE AMICIS CEEE8BC01T - CASERTA E.DE AMICIS -CE 1 - CEEE8BC02V - PRIMARIA DE AMICIS VIA G M BOSCO CEIC8BC00Q - P. GIANNONE - E. DE AMICIS CEMM8BC01R - P. GIANNONE

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1091701 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	UN MONDO DI INCONTRI	€ 5.011,50
Lingua madre	SCRITTORI IN GIOCO	€ 4.561,50
Lingua madre	SCRITTORI IN GIOCO 2	€ 5.611,50
Matematica	MATEMATICA IN GIOCO	€ 4.561,50
Matematica	MATEMATICA IN GIOCO 2	€ 5.611,50
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	MORE ENGLISH	€ 4.561,50
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.919,00</b>

## 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: PotenziAMO le competenze di base

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il PTOF di Istituto, in linea con il RAV e il Piano di Miglioramento, è orientato all'ampliamento e all'arricchimento dell'offerta formativa. L'attività del recupero/consolidamento/potenziamento risponde alla finalità della prevenzione al disagio e vuole offrire risposte ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di apprendimento.</p> <p>Con questo progetto si intende realizzare un percorso didattico che consenta di tener conto delle risorse cognitive di ciascuno, in vista di un loro reale e positivo sviluppo. È rivolto in particolare agli alunni stranieri che presentano difficoltà di apprendimento nella lingua italiana (L2) sia parlata che scritta, e a coloro che presentano difficoltà nell'area logico matematica e linguistica più in generale. Nasce dall'idea di offrire agli alunni l'occasione di intraprendere percorsi mirati al recupero/potenziamento delle competenze linguistiche-matematiche e dell'autonomia personale e sociale. Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi (personalizzazione) e strategie (individualizzazione) finalizzate ai bisogni e agli stili cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo.</p>
<b>Codice CUP</b>	G24C23000360001

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
UN MONDO DI INCONTRI	€ 5.011,50
SCRITTORI IN GIOCO	€ 4.561,50
SCRITTORI IN GIOCO 2	€ 5.611,50
MATEMATICA IN GIOCO	€ 4.561,50
MATEMATICA IN GIOCO 2	€ 5.611,50
MORE ENGLISH	€ 4.561,50
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.919,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Italiano per stranieri**  
**Titolo: UN MONDO DI INCONTRI**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	UN MONDO DI INCONTRI
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'obiettivo del progetto è quello di fornire uno strumento per affrontare in modo autonomo le prime difficoltà dell'apprendimento della lingua italiana</p> <p><b>ASCOLTARE E COMUNICARE:</b> Ascoltare e comprendere semplici messaggi orali. Rispondere ai saluti. Comprendere consegne e indicazioni relative alle attività scolastiche. Comprendere e rispondere a inviti. Parlare con pronuncia comprensibile. Usare vocaboli ed espressioni di uso frequente. Denominare cose, persone, animali. Costruire campi lessicali con nomi, verbi, aggettivi. Chiedere e dare informazioni – su se stessi; – sull'ambiente della scuola; – sull'ambiente familiare; – sulle qualità. Descrivere oggetti, persone e ambienti, anche in relazione alla collocazione nello spazio. Esprimere i propri bisogni. Esprimere condizioni soggettive. Esprimere stati d'animo. Raccontare fatti relativi all'esperienza personale.</p> <p><b>LEGGERE E COMPRENDERE:</b> Possedere la corrispondenza grafema/fonema. Leggere i digrammi e i trigrammi più semplici. Leggere e comprendere parole. Leggere e comprendere semplici frasi. Associare la parola all'immagine.</p> <p><b>SCRIVERE:</b> Conoscere le vocali. Conoscere le consonanti. Riprodurre le sillabe. Scrivere semplici parole. Scrivere brevi didascalie relative a immagini conosciute. Scrivere liste relative a campi lessicali noti</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Italiano per stranieri
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE8BC01T CEEE8BC02V
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria

<b>Numero ore</b>	30
-------------------	----

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: UN MONDO DI INCONTRI

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		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.011,50 €</b>

#### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: **SCRITTORI IN GIOCO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SCRITTORI IN GIOCO
<b>Descrizione modulo</b>	L'obiettivo è stimolare il piacere della lettura e scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui i bambini possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, paure ed emozioni. Il gioco creativo delle parole ci permette di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della nostra vita. La scrittura rafforza l'immaginazione che incoraggia la spontaneità e la meraviglia e ci consente di trasformare i nostri limiti in opportunità. Il progetto avrà carattere pratico e proporrà materiali elaborati per attività di produzione verbale, scritta e grafica. Saranno impiegate tecniche per stimolare il bisogno/piacere della scrittura in un contesto ludico e creativo. Ob.: comunicare in forma scritta pensieri, emozioni, idee, sentimenti; giocare con le parole componendo poesie e/o filastrocche; riconoscere varie tipologie di testo; scrivere brevi e semplici testi narrativi reali e/o fantastici; scrivere semplici testi poetici; esporre gli eventi in maniera logica e sequenziale; attribuire caratteristiche fisiche e comportamentali a personaggi d'immaginazione; esprimere pensieri originali; comunicare ed interagire con i compagni; cooperare con i compagni per il raggiungimento di un fine comune
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE8BC02V
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: SCRITTORI 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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Lingua madre  
Titolo: SCRITTORI IN GIOCO 2

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	SCRITTORI IN GIOCO 2
<b>Descrizione modulo</b>	L'obiettivo è stimolare il piacere della lettura e scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui i bambini possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, paure ed emozioni. Il gioco creativo delle parole ci permette di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della nostra vita. La scrittura rafforza l'immaginazione che incoraggia la spontaneità e la meraviglia e ci consente di trasformare i nostri limiti in opportunità. Il progetto avrà carattere pratico e proporrà materiali elaborati per attività di produzione verbale, scritta e grafica. Saranno impiegate tecniche per stimolare il bisogno/piacere della scrittura in un contesto ludico e creativo. Ob.:comunicare in forma scritta pensieri, emozioni, idee, sentimenti; giocare con le parole componendo poesie e/o filastrocche; riconoscere varie tipologie di testo; scrivere brevi e semplici testi narrativi reali e/o fantastici; scrivere semplici testi poetici; esporre gli eventi in maniera logica e sequenziale; attribuire caratteristiche fisiche e comportamentali a personaggi d'immaginazione; esprimere pensieri originali; comunicare ed interagire con i compagni; cooperare con i compagni per il raggiungimento di un fine comune
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE8BC01T
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: SCRITTORI 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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: MATEMATICA IN GIOCO**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICA IN GIOCO
<b>Descrizione modulo</b>	Finalità del percorso è favorire un approccio positivo degli alunni verso la matematica, ponendo attenzione a stimolare la motivazione, la curiosità di giungere ad un risultato e il desiderio di riuscita; è finalizzato a promuovere un approccio di tipo metacognitivo che permetta di raggiungere la competenza di imparare ad imparare. Il percorso oltre ad essere orientato all'acquisizione delle abilità di base relative al calcolo aritmetico, intende sviluppare la capacità di risoluzione di problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autovalutazione ed è finalizzato a guidare ciascuno studente a conoscere sé stesso e i propri punti di forza per costruire nuove conoscenze, nuove abilità, e metterle in gioco in contesti via via più complessi e nuovi, per raggiungere così delle competenze sfruttabili nella vita quotidiana. Ob: Procedimenti e le strategie di calcolo. Figure geometriche piane individuazione nella realtà circostante, le caratteristiche proprie di ciascuna figura. Risoluzione di situazioni problematiche varie attraverso analisi e comprensione, rappresentazione, piano di soluzione, descrizione del procedimento, esecuzione, autovalutazione. Trasformazione dei problemi espressi con parole in rappresentazioni matematiche
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE8BC02V
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA 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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: MATEMATICA IN GIOCO 2**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICA IN GIOCO 2
<b>Descrizione modulo</b>	Finalità del percorso è favorire un approccio positivo degli alunni verso la matematica, ponendo attenzione a stimolare la motivazione, la curiosità di giungere ad un risultato e il desiderio di riuscita; è finalizzato a promuovere un approccio di tipo metacognitivo che permetta di raggiungere la competenza di imparare ad imparare. Il percorso oltre ad essere orientato all'acquisizione delle abilità di base relative al calcolo aritmetico, intende sviluppare la capacità di risoluzione di problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autovalutazione ed è finalizzato a guidare ciascuno studente a conoscere sé stesso e i propri punti di forza per costruire nuove conoscenze, nuove abilità, e metterle in gioco in contesti via via più complessi e nuovi, per raggiungere così delle competenze sfruttabili nella vita quotidiana. Ob: Procedimenti e le strategie di calcolo. Figure geometriche piane individuazione nella realtà circostante, le caratteristiche proprie di ciascuna figura. Risoluzione di situazioni problematiche varie attraverso analisi e comprensione, rappresentazione, piano di soluzione, descrizione del procedimento, esecuzione, autovalutazione. Trasformazione dei problemi espressi con parole in rappresentazioni matematiche
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE8BC01T
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA IN GIOCO 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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €

Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**

**Titolo: MORE ENGLISH**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MORE ENGLISH
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il percorso si presenta come un ulteriore approfondimento dello studio di questa lingua e prevede un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'alunno possa sviluppare le abilità di ascolto comprensione ed espressione nella lingua inglese ampliando al contempo il vocabolario in suo possesso e mettendo in pratica quanto espresso in situazione di vita reale. Mira a sviluppare la capacità di comprensione e di produzione orale della lingua straniera, utilizzata in contesti significativi e stimolanti, attivando tutti i canali sensoriali del bambino e a sensibilizzarlo ad un confronto diretto tra la propria cultura e le altre.</p> <p>Ob: Ampliamento delle potenzialità espressivo-comunicative attraverso lo sviluppo delle abilità di listening, reading, speaking. Ampliare le proprie conoscenze della cultura e civiltà dei paesi di lingua inglese e operare confronti con la propria cultura e il proprio vissuto personale. Acquisizione di una buona capacità di leggere brani e dialoghi in inglese con pronuncia ed intonazione corrette, per giungere a brevi conversazioni in situazioni tipiche. Riflessione su alcune strutture linguistiche inglesi di uso comune in ambiti familiari o di gioco, con confronti continui per scoprire analogie e differenze con la lingua italiana.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CEEE8BC01T CEEE8BC02V
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: MORE ENGLISH

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		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	Nota 134894 del 21/11/2023 ( DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud(Piano 1091701)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 29.919,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 30.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	6
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	13/12/2023
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	1
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	18/12/2023
<b>Data e ora inoltro</b>	13/01/2024 19:51:27
<b>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</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>UN MONDO DI INCONTRI</u>	€ 5.011,50	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>SCRITTORI IN GIOCO</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>SCRITTORI IN GIOCO 2</u>	€ 5.611,50	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA IN GIOCO 2</u>	€ 5.611,50	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>MORE ENGLISH</u>	€ 4.561,50	
	<b>Totale Progetto "PotenziAMO le competenze di base"</b>	<b>€ 29.919,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 29.919,00</b>	<b>€ 30.000,00</b>